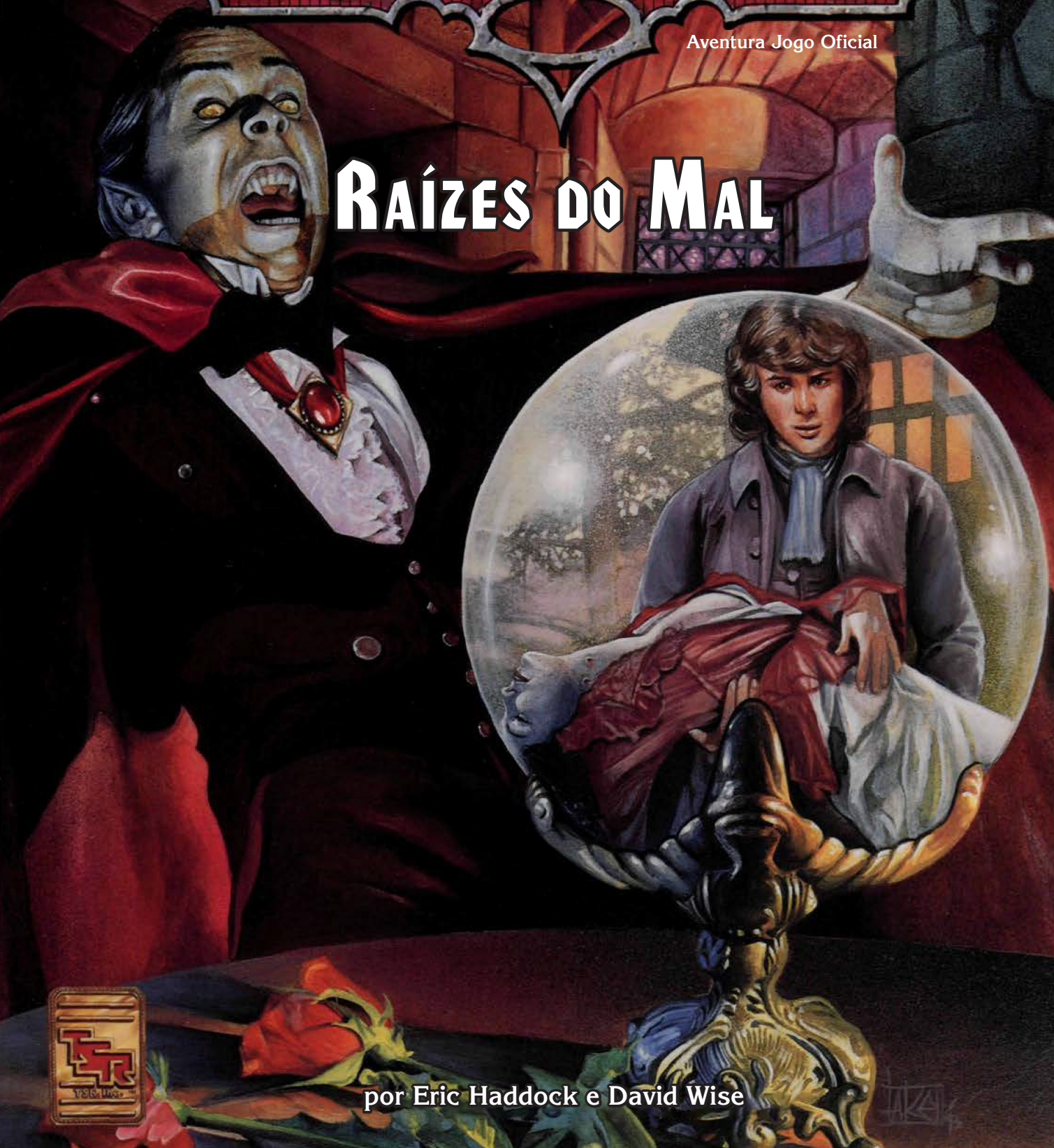


Ravenloft®

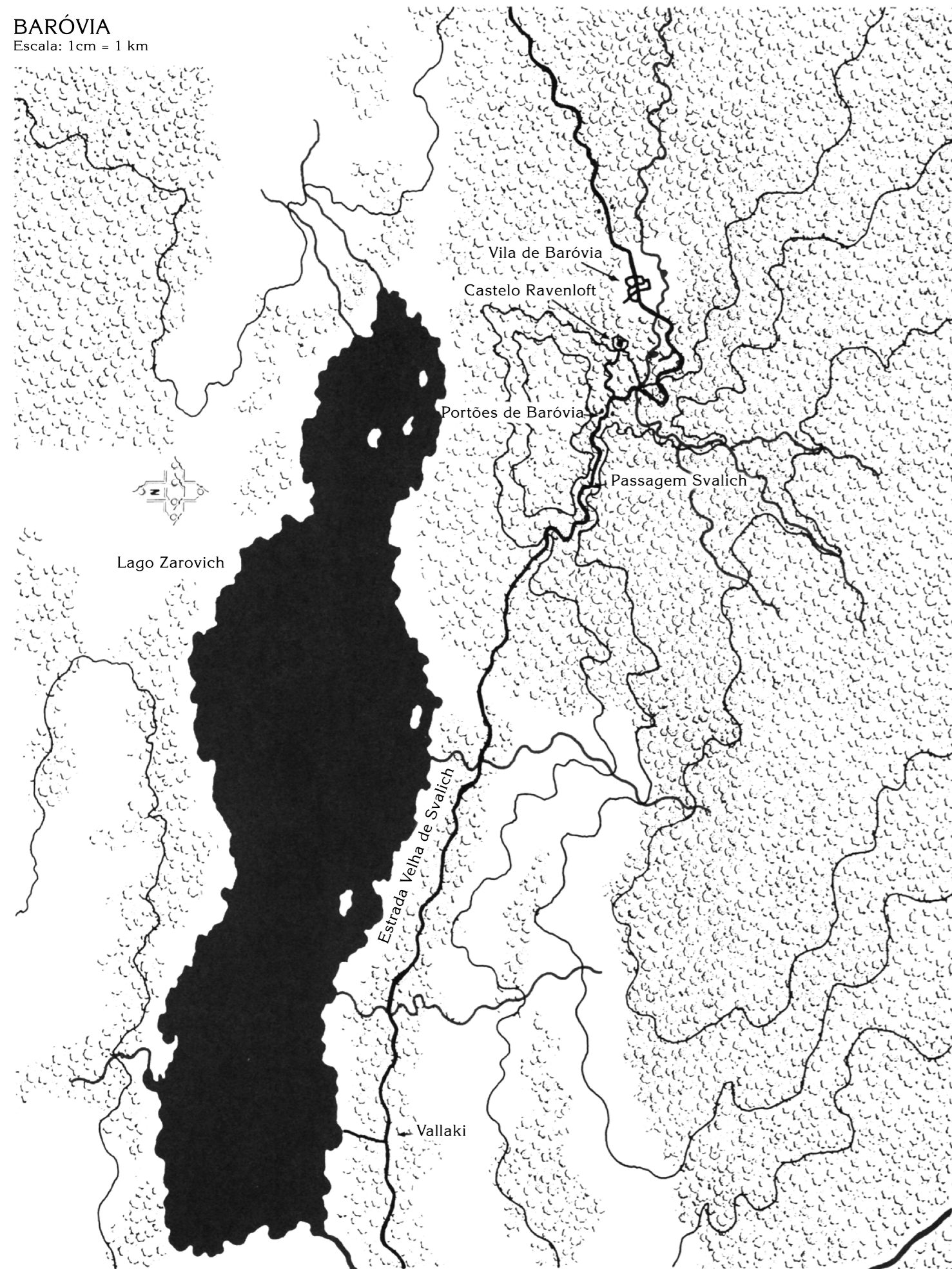
Aventura Jogo Oficial

RAÍZES DO MAL

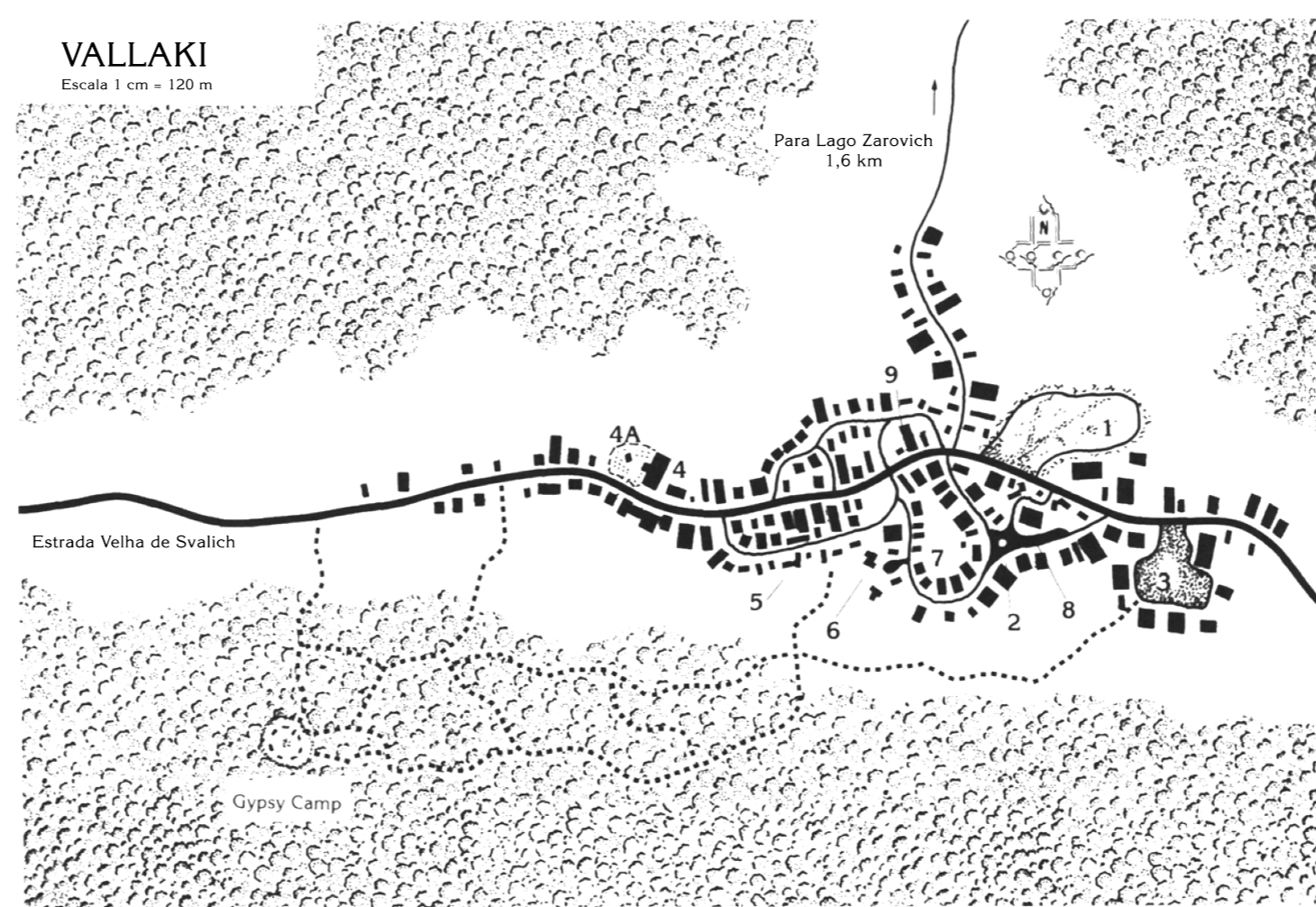


por Eric Haddock e David Wise

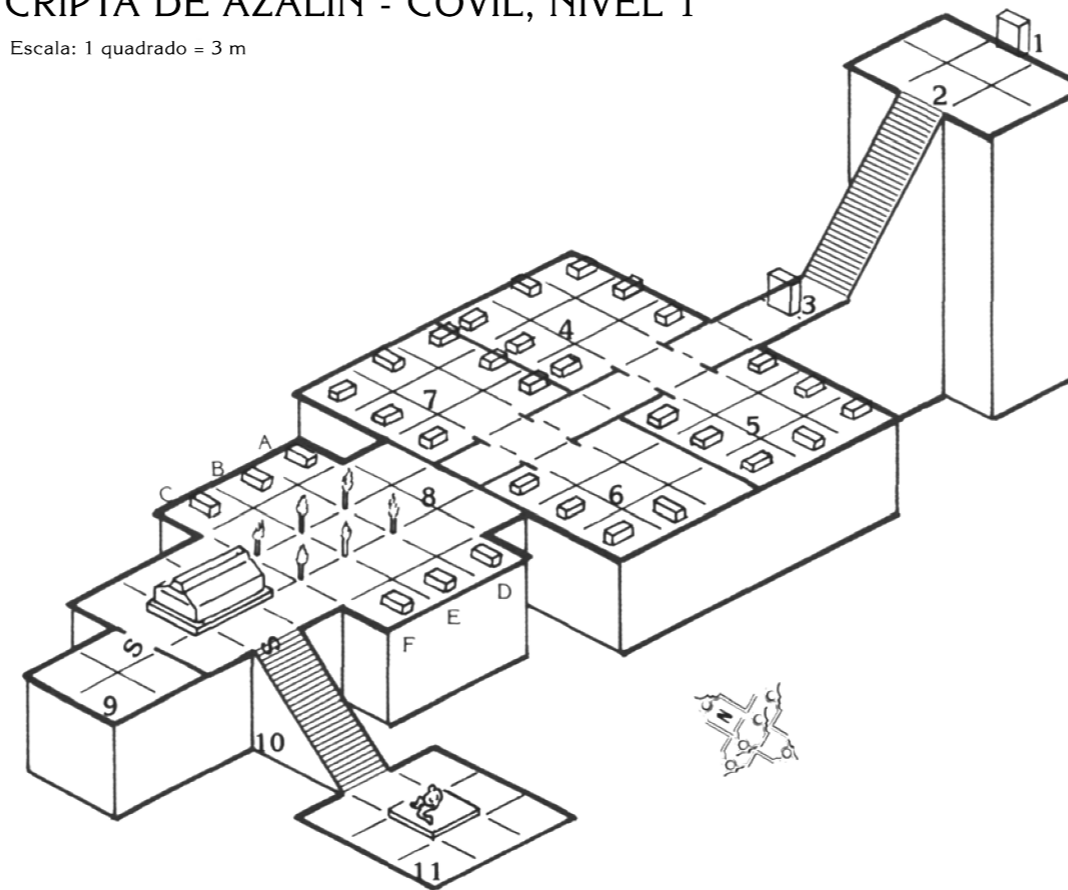
BARÓVIA
Escala: 1cm = 1 km



VALLAKI
Escala 1 cm = 120 m



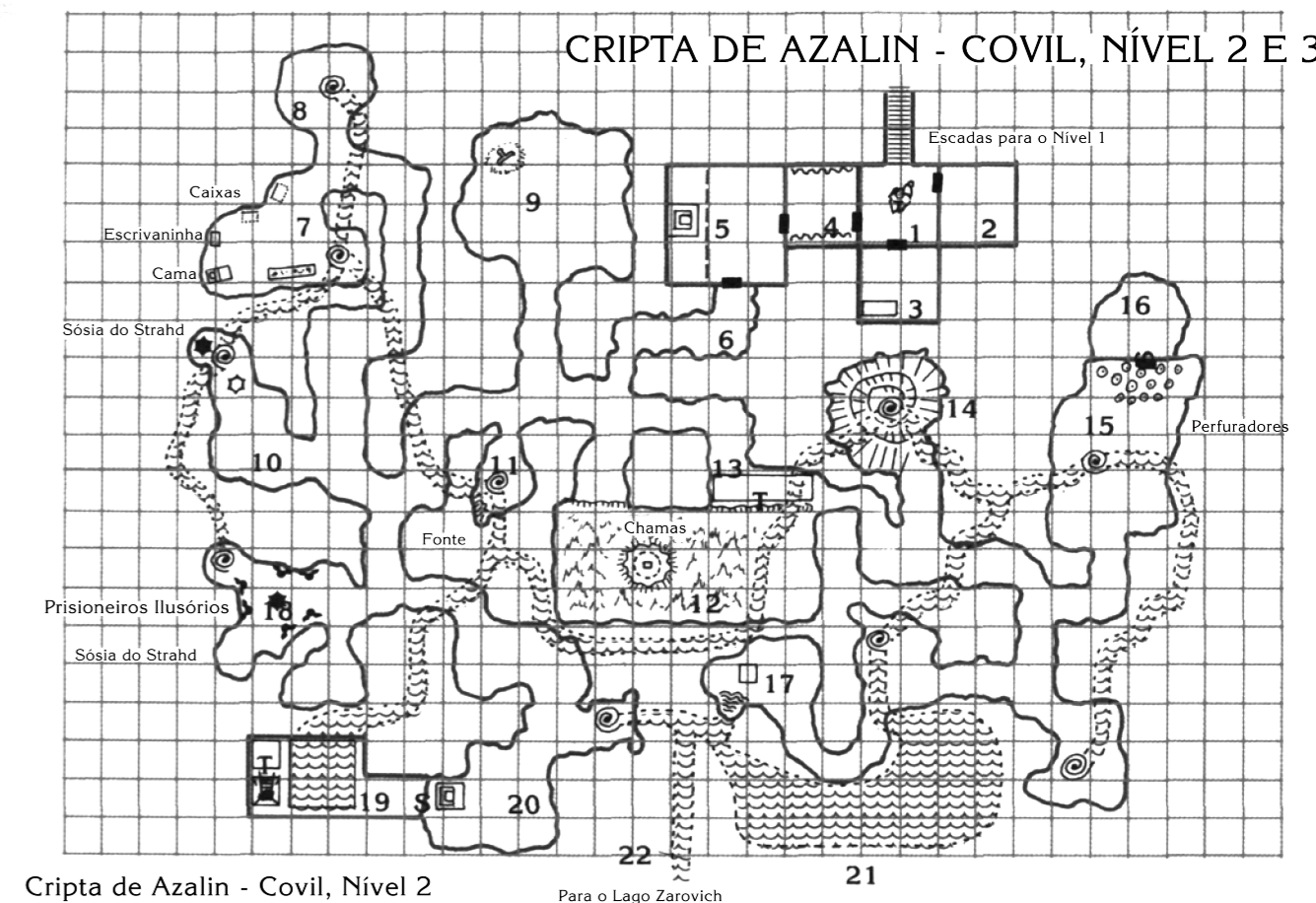
CRIPTA DE AZALIN - COVIL, NÍVEL 1
Escala: 1 quadrado = 3 m



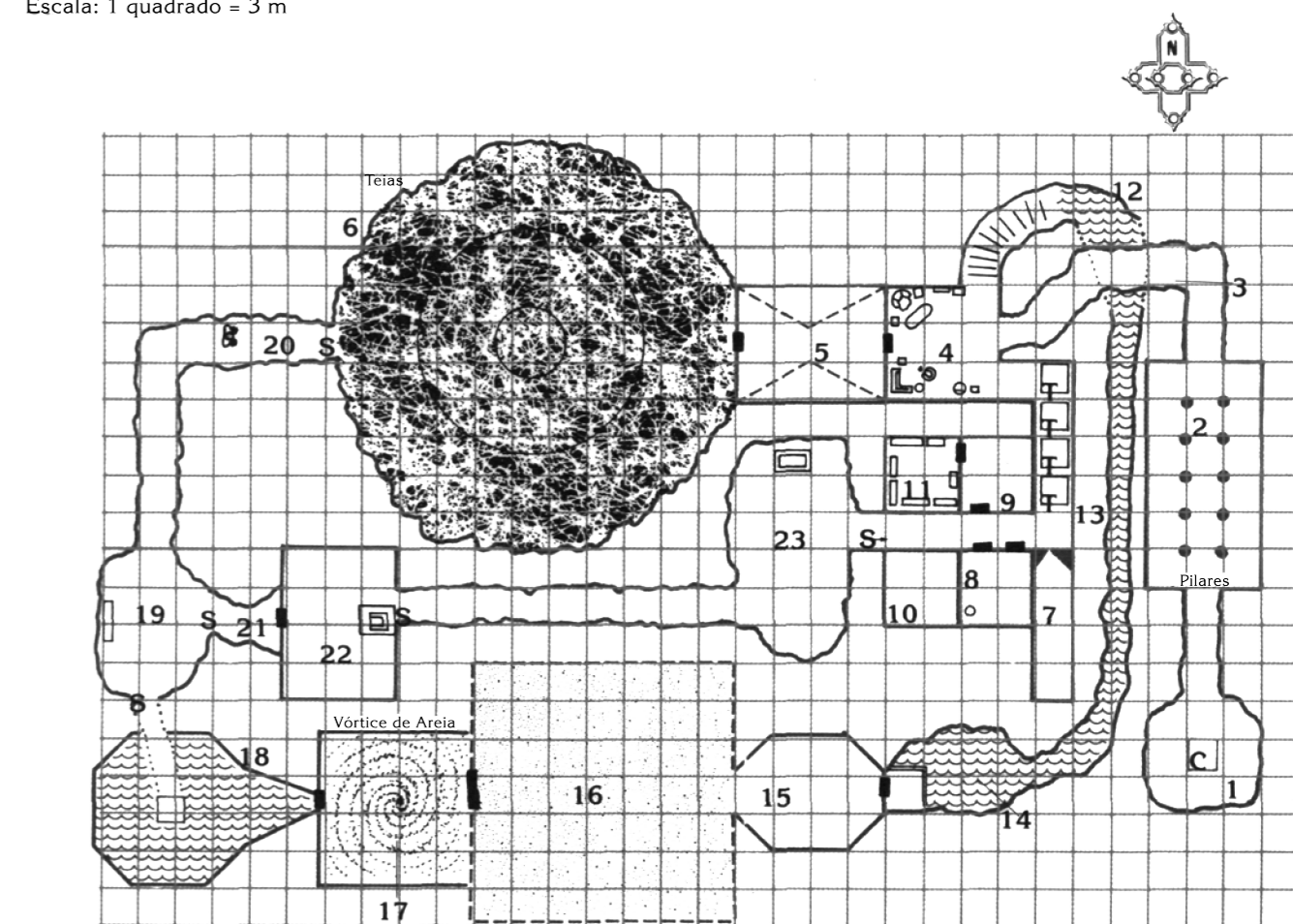
LEGENDA

- Floresta
- Estrada
- Caminho Aberto
- Trilha
- Altar
- Cadeira
- Porta
- Porta Secreta de uma mão
- Porta Secreta
- Símbolo Sagrado
- Parede Ilusória
- Buraco do Morkoth
- Estátua
- Caminho submerso
- Mesa
- Tapeçaria
- Trono
- Tumba
- Armadilha
- Porta Armadilha do Teto
- Porta Armadilha no Chão
- Área com água

CRIPTA DE AZALIN - COVIL, NÍVEL 2 E 3



Cripta de Azalin - Covil, Nível 2
Escala: 1 quadrado = 3 m



Cripta de Azalin - Covil, Nível 3
Escala: 1 quadrado = 3 m

Tradução e Diagramação: O Górgona

Agradecimentos Especiais:

Paulo César (Obrigado pelas dicas) e James Loyo (Obrigado pelas dicas, apoio e arquivos)

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.

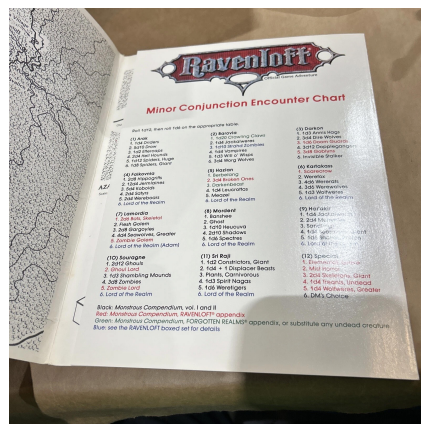
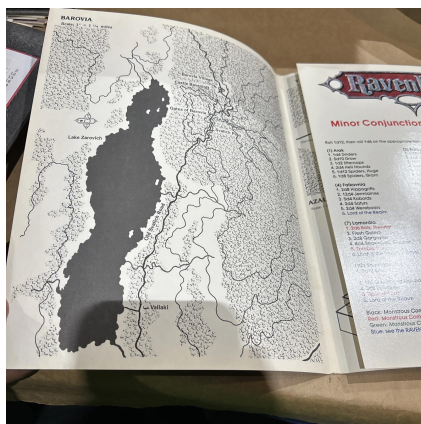
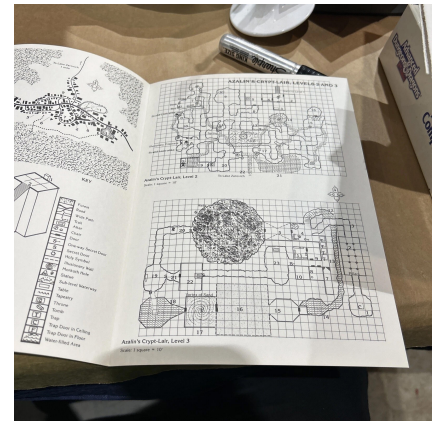
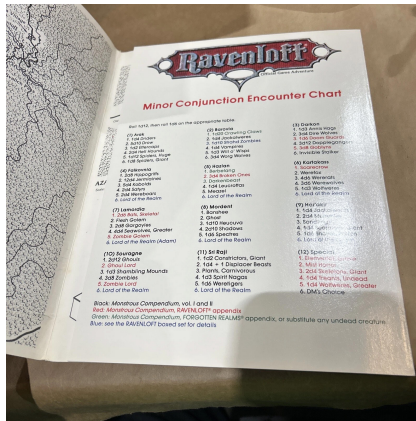
NÃO VENDA!

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

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

Uma breve explicação para impressão dessa aventura

Raízes do Mal é originalmente é feita com uma capa cartonada e envelopada em seu exterior, sem acabamento no interior. Incluí fotos da aventura original (imagem 1) para que verifique as fotos para imprimir corretamente caso venha a realizar o serviço em gráfica. É uma capa tripla com o mapa na contracapa.



RAÍZES DO MAL

Introdução	2
Início Rápido	12
Continuando a Aventura	13
Madame Yvonna	16
Vallaki	24
Castelo Ravenloft	32
Mapas do Castelo Ravenloft	48-49
Voltando a Vallaki	51
Cripta de Azalin - Covil	58
De Volta ao Castelo Ravenloft	88
Registro do COMPÊNDIO MONSTRUOSO: Yogoloth, Maior - Arcanaloth	96

Créditos

Design: Eric Haddock e David Wise
Edição: David Wise e Dori "o Bárbaro" Watry
Coordenação do Projeto: Dori "Ainda o Barbarian" Watry
Arte da Capa: Jeff Easley
Arte Interna: Stephen Fabian
Tipografia: Angelika Lokotz
Produção: Paul Hanchette
Cartografia: David C. Sutherland III
Testadores: SB, Lori Klamann, Scott Kruschka, Lisa Niss
Tradução PT-BR por O Górgona
Revisão PT-BR: James Loyo e Paulo César
Diagramação PT-BR por O Górgona

AD&D, ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS, RAVENLOFT e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc. monstrous COMPENDIUM, DUNGEON MASTER, DM e o logotipo TSR são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc. Todos os personagens TSR, nomes de personagens e suas semelhanças distintivas são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc. Copyright 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 hobbies por distribuidores regionais. Distribuído para o comércio de livros e hobbies no Reino Unido por TSR Ltd. Este material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado deste material é proibida sem o consentimento expresso por escrito da TSR, Inc.

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



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

INTRODUÇÃO



Uma vez mais, as Brumas de Ravenloft se separaram, mas desta vez não é para entregar mais vítimas infelizes ou criaturas malignas no semiplano do pavor. Não, muito pelo contrário: Azalin, o lich, quebrou as fronteiras que o mantinham prisioneiro por séculos e escapou para o Plano Do Plano Material Primário!

Suas ações quebraram o domínio da terra, e todos os lordes de Ravenloft estão encontrando o caminho de volta para o multiverso de onde vieram. O mal percorre mundo após mundo, e os deuses estão muito, muito zangados!

Esta aventura é projetada para quatro a seis personagens de jogadores (PJs) do 9º ao 12º nível. Supõe-se que

todos os grupos de aventureiros em Ravenloft são em grande parte de tendências boas e neutras; os grupos malignos raramente se sentem obrigados a “fazer a coisa certa”, e a maioria das aventuras no semiplano do pavor depende de pelo menos um pouco de heroísmo nos PJs. Armas mágicas em geral são importantes para o sucesso do grupo, mas poucos grupos de personagens de jogadores dos níveis apropriados carecem de um arsenal virtual de magia. Além disso, os encontros neste módulo são projetados para serem fatais, portanto, a regra opcional “Às Porta da Morte” (consulte o *LIVRO DO MESTRE [LdMe]*) é recomendada. Mestres que não empregam essa regra podem justificar seu uso repentino alegando que os próprios poderes do universo estão em ação aqui. Afinal, a Grande Conjunção não ocorre todos os dias (ou a cada milênio, aliás!)

A Última Aventura

Raízes do Mal é uma sequência da aventura jogo RAVENLOFT *Das Sombras*. Uma entrada opcional é fornecida para permitir que este módulo seja jogado sozinho, mas tanto os jogadores quanto o Mestre apreciarão *Raízes do Mal* ainda mais se ele for usada como a segunda de uma aventura de duas partes.

Na verdade, *Raízes do Mal* representa o culminar de uma série de seis partes de aventuras, vagamente conectadas pela profecia conhecida como a *Sextilha de Hyskosa*. Cada módulo lida com um dos seis dísticos escritos pelo vidente Vistani Hyskosa. De acordo com o profeta, quando todos os dísticos forem cumpridos, a Grande Conjunção ocorrerá e todos os senhores de Ravenloft retornarão aos seus pontos de origem do Do Plano Material Primário. O primeiro dístico é realizado em *Banquete dos Goblins* (9298), o segundo em *Navio do Terror* (9321), o terceiro em *O Toque da Morte* (9338) e o quarto em *A Noite em que os Mortos Caminham* (9352). Um Mestre que procura executar uma campanha de jogo sustentada em RAVENLOFT pode considerar executar cada um desses módulos e, em seguida, continuar com *Das Sombras* (9375) e, finalmente, *Raízes do Mal* (9413).

Mesmo que o grupo de aventureiros não jogue nos quatro primeiros módulos, ainda é *altamente* recomendável que *Das Sombras* seja jogado antes de começar *Raízes do Mal*. Essas duas aventuras estão mais intimamente relacionadas do que qualquer uma das outras, pois a primeira coloca a Grande Conjunção em movimento, enquanto a segunda dá aos personagens dos jogadores a chance de reverter a horrível ocorrência. Na maioria das vezes, este módulo assume que *Das Sombras* foi jogada primeiro, e alguns ajustes precisarão ser feitos pelo Mestre, caso contrário.

Fazendo seu Dever de Casa

Como sempre, o Mestre deve ler toda essa aventura antes de executá-la. Também é recomendado que o Mestre esteja familiarizado com as entradas “Azalin” e “Strahd” do conjunto de caixas de RAVENLOFT, bem como a entrada “yugoloth” no final deste livro

Neste módulo, os personagens dos jogadores descobrirão que a *história* substitui os aspectos de “masmorra” da aventura (embora esse elemento também esteja presente). Eles iniciaram uma cadeia de eventos que devem ser resolvidos para evitar - literalmente! - a catástrofe universal. Não é suficiente derrotar os vilões em combate; os vilões nesta aventura são muito poderosos. Pensando nas coisas, usando os personagens não-jogadores

INTRODUÇÃO

(PNJs) uns contra os outros, esperando o momento certo para agir - estas são as verdadeiras chaves para a sobrevivência, e o Mestre é livre para explicar isso aos jogadores antes do jogo começar.

Há muita história envolvida na resolução dos problemas que surgiram em *Das Sombras* e muitas informações para os PJs absorverem. Portanto, vários encontros neste módulo são mais baseados em informações do que em ações. Durante esses encontros, o jogo assume uma sensação de “perguntas e respostas”. Os encontros são criados para antecipar as perguntas dos PJs e preservar o drama e a atmosfera, mas cabe ao Mestre capturar a imaginação dos PJs, fazendo com que as conversas pareçam o mais natural possível. Esteja preparado para discutir *qualquer coisa* que os personagens mencionem. Claro, o que eles podem aprender com um PNJ depende do próprio conhecimento desse PNJ, por isso é muito importante que o Mestre conheça este módulo antes de jogá-lo.

Provavelmente não há necessidade de dizer isso, mas os jogadores são notórios por (e às vezes até se orgulham de) comportamento errático e acrobacias que causam um curto-circuito nas aventuras mais cuidadosamente planejadas. Contanto que o Mestre conheça minuciosamente a aventura, deve ser possível redirecionar os eventos para colocar o grupo de volta nos trilhos sem forçar nada. No entanto, se os PJs insistirem em ações que queimem suas próprias pontes, a Grande Conjunção se desdobrará totalmente e os PJs terão que viver em um inferno criado por eles mesmos.

Influências Sombrio-Planares

O semiplano de Ravenloft impõe muitas condições especiais a magias e habilidades no sistema de regras do jogo AD&D. Embora esta aventura não ocorra no Plano das Sombras, a Grande Conjunção abriu os limites de Ravenloft para o Do Plano Material Primário, então todas as regras detalhadas nos conjuntos de caixas RAVENLOFT e *Conhecimento Proibido* ainda se aplicam a este módulo.

Conhecimento Proibido

O prognóstico cigano contribui muito para a atmosfera importantíssima de uma aventura em RAVENLOFT. O Mestre é sempre livre para simplesmente afirmar que “Madame Yvonna olha para sua bola de cristal e vê tudo” ou para pegar um baralho de cartas de jogo normais e interpretar uma leitura para os personagens - o livro de regras no conjunto de caixas de RAVENLOFT fornece algumas diretrizes úteis para a realização de tais atividades.

No entanto, a caixa *Conhecimento Proibido* contém algumas excelentes ferramentas para melhorar esse efeito. Em particular, o baralho tarokka é um acessório perfeito para este módulo, contendo obras de arte que são bastante apropriadas para uma atmosfera mágica. “O Sonho Desperto”, um dos cinco livros incluídos na caixa *Conhecimento Proibido*, explica como fazer a tiragem e conduzir a leitura das cartas de forma adequada para que o Mestre leia a sorte, fazendo que os PJs sintam como se o próprio destino moldasse suas ações.

O Narrador pode fazer uso do “Nova Arcanum”, um livro de magia pessoal de Strahd, na caixa *Conhecimento Proibido*. Há também três outros livros (lidando com psiônicos, maldições e sociedades secretas em Ravenloft) que podem não ser diretamente úteis em *Raízes do Mal*, mas o Mestre é livre para usar qualquer elemento que melhore a experiência dos jogadores.

Preparando o Baralho

Antes de começar o jogo, o Mestre pode optar por fazer as seguintes preparações com o baralho *tarokka* (ou normal): 1) Empilhe as cinco cartas a seguir para que possam ser tiradas do topo do baralho na seguinte ordem: o necromante (ou o oito de copas), o adivinho (ou o dois de copas), o paladino (ou o dois de paus), o anarquista (ou o seis de espadas) e o traidor (ou o nove de espadas). 2) Coloque essas cartas em uma pilha **virada para cima** atrás do escudo do Mestre onde os jogadores não possam vê-las - elas serão adicionadas discretamente ao topo do baralho, para que os jogadores não saibam que estão lá (consulte

INTRODUÇÃO

a seção de encontro “Madame Yvonna”, pág. 22). As seguintes cartas devem ser reservadas antes do jogo para que possam ser imediatamente colocadas para os jogadores verem na seção de encontro “Madame Yvonna”: a marionete (ou valete de paus), o Valete (ou ás de copas), o senhor das trevas (ou rei de copas), a besta (ou rei de ouros), o artefato (ou ás de ouros), a névoa (ou ás de paus), o corvo (ou rei de paus), o carrasco (ou ás de espadas) e o inocente (ou rei de espadas).

O Símbolo Sagrado de Ravenkind

Este antigo medalhão de platina tem a forma do sol e tem um cristal no centro. Nas mãos de um sacerdote de tendência boa, ele adiciona um bônus de +2 às tentativas de expulsar mortos-vivos. Quando utilizado contra um vampiro, ele brilha com a luz do sol por 1d10 rodadas - isso funciona apenas uma vez por semana; uma magia *identificar* revela esse fato.

Strahd von Zarovich tem mais medo do *Símbolo Sagrado* do que qualquer outra criatura. Ele não pode se aproximar a até 3 metros dele, independentemente da jogada de dados do sacerdote PJ.

O Ícone de Ravenloft

Este artefato sagrado leal e bom adiciona um bônus de +4 à tentativa de qualquer sacerdote de tendência boa de se expulsar mortos-vivos, se ele ou ela o segurar junto com um símbolo sagrado. (Este efeito é cumulativo com o bônus oferecido pelo *Símbolo Sagrado de Ravenkind*.) Lançar uma magia *identificar* sobre o *Ícone* revela que ele cura 3d6+3 pontos de dano, uma vez por dia.

Se os aventureiros jogaram *Das Sombras*, eles podem ou não ter tirado o *Ícone* do altar na capela do Castelo Ravenloft quando pegaram o *Símbolo Sagrado*. Em nenhum momento eles foram solicitados a fazê-lo, mas muitos grupos de pensamento rápido terão aproveitado a oportunidade quando ela surgir. Se os PJs fizessem isso, então a mulher que recebeu os itens os manteria seguros para Azalin, aguardando o dia em que ele chegaria à Baróvia do Plano Material Primário (os reinos de Ravenloft são réplicas sombrias de lugares reais). Se os PJs

nunca se incomodaram com o *Ícone*, então ele desapareceu em Ravenloft quando o semiplano foi criado. Nesse caso, o *Ícone* terá reaparecido “milagrosamente” no altar do Castelo Do Plano Material Primário de Ravenloft quando a Grande Conjunção ocorrer.

A posição do *Ícone* afeta o escopo dos objetivos do PJ em *Raízes do Mal*. Se Azalin tiver ambas as relíquias, então os personagens precisam recuperar ambas. Isso é contabilizado no texto tanto quanto possível, mas o Mestre ainda terá que fazer ajustes na cópia em caixa aqui e ali para ter certeza de que a continuidade da aventura não será interrompida.

Filactério de Azalin

Nesta aventura, o filactério de Azalin tem uma característica especial: sempre que os olhos do crânio apontam diretamente na direção do lich, eles piscam muito sutilmente e depois brilham enquanto o crânio permanecer apontado para o lich. A distância não é uma barreira, embora o filactério não possa rastrear Azalin através dos limites planares. Isso torna o filactério um dispositivo de localização perfeito para personagens que conhecem o segredo.

O Livro de Contratos

Este tomo é descrito na entrada geral “yugoloth”, no apêndice dos *Planos Externos* do COMPÊN-DIO MONSTRUOSO. Resumidamente, o Livro é usado para convocar especificamente yugoloths, uma espécie de “advogado plano inferior”. Alguns *Livros de Contratos* invocam um yugoloth em particular pelo nome. No caso deste módulo, o *Livro* pertence ao PNJ principal Inajira. Ele mantém todos os seus contratos negociados no Livro, por isso contém todas as provas de seu sucesso e fracasso como negociador, o que é primordial para a posição social e a auto-estima de um yugoloth. Qualquer um que tentar tirar ou esconder dele será melhor que tenha poderes divinos!

Dentro dos limites deste módulo de jogo, alguns atributos significativos são atribuídos ao *Livro de Contratos* de Inajira; Ele é classificado como um artefato em vez de um item mágico, por isso não

INTRODUÇÃO

pode ser destruído por nenhum meio convencional. Mais notavelmente, uma vez que um tomo tão importante deve ser dado a outros para ser assinado, o *Livro* é encantado de tal forma que *somente* pode ser transportado através de espaços não físicos por seus proprietários; qualquer outra pessoa pode pegar o livro e carregá-lo, mas não pode ser teleportado, deslocado dimensionalmente, colocado através de portais planares ou movido através de qualquer outro meio mágico ou psíquico.

Resumo dos PNJs

Esta é uma pequena lista dos principais PNJs usados nesta aventura e suas estatísticas e magias. O Mestre encontrará dicas de interpretação no texto, mas o resumo do PNJ está incluído aqui para referência rápida, especialmente em combate.

Anebroun

Maga de 18° nível

Int excepcional (16); CA -3(*braceletes*); MV 12; pv 46; TACO 16; #Ataques 1; Dano 1d4 (*adaga*); AE magias; DE nenhum; Tam M; ML 14; PM nenhuma; Tend N; XP 7.500.

Magias (5/5/5/5/3/3/2/1): *dardos místicos (x2), detectar magia, enfeitiçar pessoas, mãos flamejantes; borrar a visão, invisibilidade, levitação, padrão hipnótico, teia; piscar, dissipar magia, metamorfose, os tentáculos negros de Evard, muralha de fogo, relâmpago; cone glacial, imobilizar monstros, muralha de força, névoa mental, teleportação; concha antimagia, garras de umber hulk, globo de invulnerabilidade; inverter a gravidade, palavra de poder atordoar, tempestade ácida; aprisionar a alma, o punho cerrado de Bigby; convocar criaturas VII.*

Anebroun usa um *anel de influência humana* e um *elmo de compreensão de idiomas e ler magias* (o diadema), e carrega uma *varinha de paralisia* na manga. Ela se apoia em um cajado lindamente trabalhado que não tem habilidades mágicas inerentes, mas muitas vezes o imbui com a magia *cajado mágico*.

Anebroun só recentemente atingiu o 18° nível de experiência. Ela usou magia para aumentar sua

longevidade, mas a velhice está alcançando-a, levando-a a buscar um domínio.

Azalin

Lich, mago de 18° ou 14° nível (veja abaixo)
Int Gênio (18); CA 0; MV 12; DV 11; pv 54; TACO 10; #AT 1; Dano 1d10; AE toque paralisante, magias; DE atingido apenas por armas +1 ou melhor, imune a magias de *sono, enfeitiçar, enfraquecimento, imobilização, metamorfose, medo, insanidade, efeito mental e morte*, imune a frio e eletricidade, regenera 1 pv/rodada (se o diabrete estiver vivo); Tam M (1,8 m); PM 25% ou nenhum; ML 18; XP 9.000 ou 7.000; Tend LM.

Magias (5/5/5/5/3/3/2/1): *dardos místicos (x2), enfeitiçar pessoas, expandir, força fantasmagórica; aterrorizar, escuridão 4,5 m, invisibilidade, o riso histérico de Tasha, raio de enfraquecimento; bola de fogo, dissipar magia, imobilizar pessoas, relâmpago, sugestão; assassino fantasmagórico, pele rochosa, porta dimensional, tempestade glacial; caos, dominação, muralha de pedra, telecinese; comando visual, visão da verdade; palavra de poder atordoar.*

Se os PJs mataram o familiar de Azalin, Skeever, em *Das Sombras*, então trate Azalin como um mago de 14° nível e subtraia o número apropriado de magias (14° nível 5/5/5/5/3/3/2).

Azalin mantém a magia *pele rochosa* ativa o tempo todo. Se atacado por trás, uma magia contingente *carne em pedra* é lançada contra o atacante. Azalin pode animar mortos (8 DV ou menos) em um raio de 3 km simplesmente desejando que isso ocorra. Esses monstros chegam até ele por qualquer meio possível, e respondem às suas ordens como se ele tivesse lançado *controlar mortos-vivos*.

Inajira

Arcanalth yugoloth: Int supra-gênio (19); CA - 8; MV 12, Vn 18 (A); DV 12+24; pv 111; TACO 9; #Ataques 3; Dano 1d4/1d4/2d6; AE Garra; DE +3 ou melhor arma para acertar, imunidade a magia; Tam M; ML 16; PM 60%; Tend NM; XP 49.500.

Magias (4/4/4/4/4/1): *toque macabro, hipnotismo, proteção ao bem; toque chocante; reflexos,*

INTRODUÇÃO

levitação, o riso histérico de Tasha, percepção extrasensorial; dissipar magia, lentidão, lufada de vento, relâmpago; dreno temporário, grito, invisibilidade melhorada, muralha de fogo; animar os mortos, criar passagens, expulsão, pedra em lama; globo de invulnerabilidade.

Rainha Kristiana von Zarovich

Alta sacerdotisa de 15º nível de Baróvia

Int alta (14); CA 7 (sem armadura); MV 12; pv 63; TAC0 12; #Ataques 1; Dano por arma; AE magias; DE nenhum; Tam M; ML 16; PM nenhuma; Tend LB; XP 5.000.

Magias (6/6/6/6/4/2/1): *benção, círculo de fê, comando, curar ferimentos leves, luz, proteção ao mal; ajuda, augúrio, cochilo, ideia, retardar veneno, recorrer ao poder sagrado; conhecer os costumes, coro sobrenatural, cura acelerada, curar doenças, dissipar magia, telepatia; abjurar, curar ferimentos graves (x3), idiomas, neutralizar veneno; missão penitência, reviver mortos (x2); cura completa (x2); ressurreição.*

Strahd von Zarovich

Vampiro, necromante de 16º nível

Int gênio (17); CA -1 (com capa); MV 12, Vn 18 (C); DV 11+1; pv 55; TAC0 11 (8 com arma); #Ataques 1; Dano 1d6+4 ou por arma (+6 Bônus de Força); drenar energia AE, olhar enfeitiçante, magias; DE arma +2 ou maior necessária para acertar; Tam M; ML 17; PM 15%; Tend LM; XP 8.000.

Magias (5/5/5/5/5/3/2/1, uma magia adicional de necromancia por nível): *dardos místicos (x3), mãos flamejantes, proteção ao bem, truque; escuridão 4,5 m, invisibilidade, mão espectral, névoa, nuvem fétida, percepção extrassensorial; bola de fogo (x2), dissipar magia, imobilizar pessoa, morte aparente, relâmpago; dreno temporário, metamorfose, muralha de gelo, névoa sólida, porta dimensional, tempestade glacial; convocar sombra, criar passagens, moldar rocha, recipiente arcano, repulsão, teleportação; caçador invisível, carne em pedra, concha antimagia, magia de morte, ; dedo da morte, palavra de poder atordoar, reverter magia; clone, labirinto.*

O Mestre está livre para substituir qualquer magia do livro “Nova Arcanum” na caixa *Conhecimento Proibido*. Strahd recebe como bônus +1 em todas os testes de resistência vs. magias necromânticas, enquanto todos os seus oponentes sofrem uma penalidade de -1 vs. magias necromânticas lançadas por ele.

Strahd usa um pingente que é um *amuleto de proteção contra localização e detecção*. Ele também usa um *manto de proteção +2*, um *anel de resistência ao fogo* e um *anel de reverter magias*. Em combate corpo a corpo, o necromante emprega sua *espada +1, +2 contra criaturas e personagens mágicos*

Strahd mantém uma magia de *contingência* ativa o tempo todo. Se derrotado em combate (reduzido a 0 pv) ou exposto a luz paralisante ou destrutiva, ele é instantaneamente teleportado para seu caixão abaixo do Castelo Ravenloft. Assim, é impossível tirar proveito dele caso ele seja forçado usar forma gasosa. Se Strahd for reduzido para 25% de seu total de pontos de vida, o vampiro tenta escapar lançando *teleportação* ou se transformando em um morcego e foge voando.

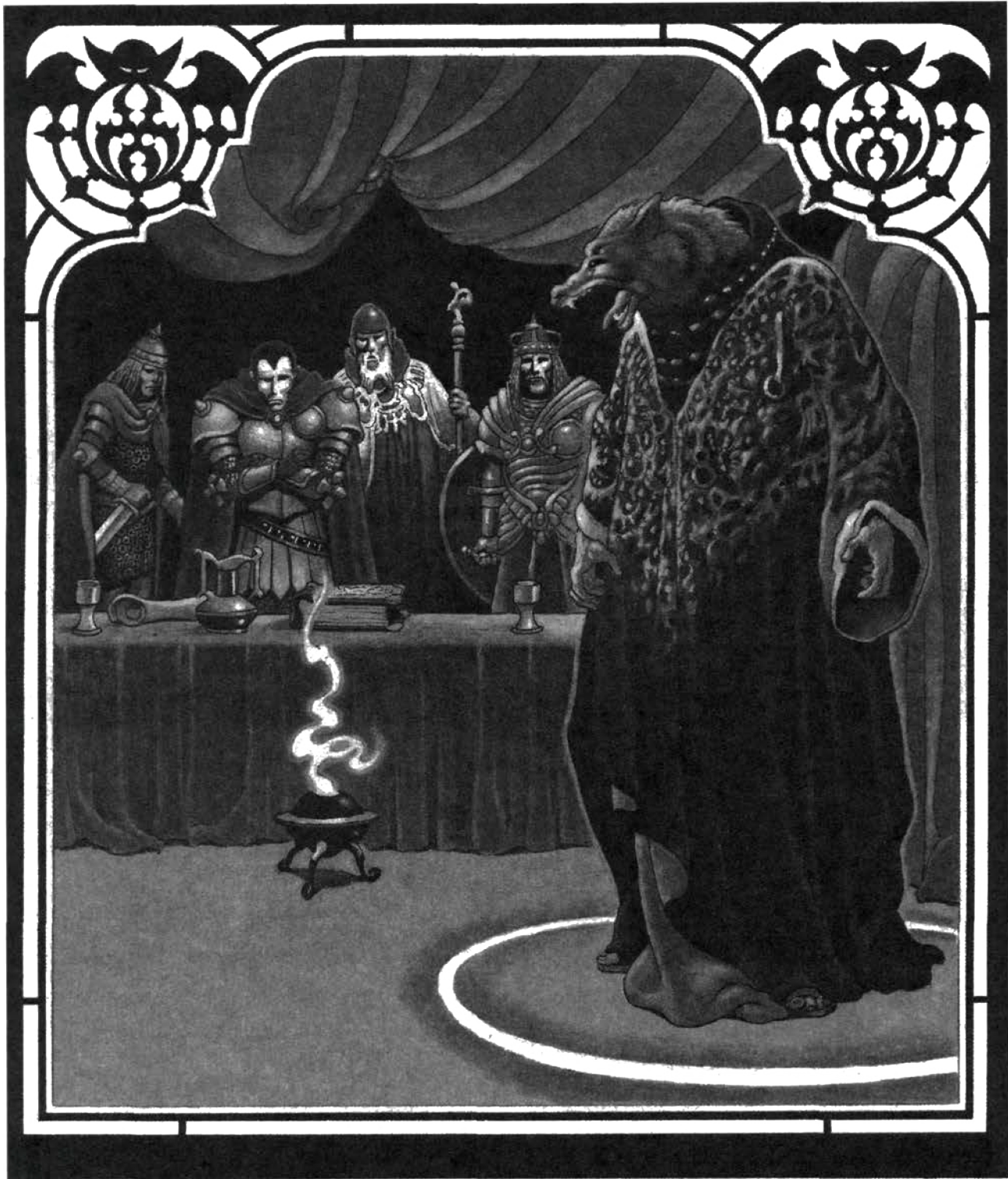
Thomurray (e Lynrich)

Sacerdotes de 12º nível

Int muita (11); CA 8 (sem armadura); MV 12; pv 75; TAC0 14; #Ataques 1; Dano por arma; AE magias; DE nenhum; Tam M; ML 13; PM Nenhuma; Tend LB; XP 3.000.

Magias (6/5/5/3/2/2): *benção, curar ferimentos leves (x2), detectar magia, purificar comida e bebida, santuário; ajuda, aura de conforto, cântico, obscurecimento, tropeço; criar comida e água, curar cegueira ou surdez, dissipar magia, remover maldição, roupa encantada; adivinhação, curar ferimentos graves, proteção ao mal, 3 m; dissipar o mal, reviver mortos; barreira de lâminas, cura completa.*

INTRODUÇÃO



INTRODUÇÃO

Monstros

A maioria das criaturas encontradas neste módulo é tão especializada que não pode ser executada sem primeiro consultar o apêndice adequado do COMPÊNDIO MONSTRUOSO. Sob essa luz, listar as estatísticas de um monstro no texto pode ser redundante e insuficiente. Portanto, em vez de listar as estatísticas do monstro neste módulo, o apêndice específico do qual a criatura foi tirada é listado após o nome do monstro. O COMPÊNDIO MONSTRUOSO volumes I e II aparecem como CM I/II, o apêndice RAVENLOFT é listado como CMRL e assim por diante. Os Mestres são aconselhados a ler as entradas do monstro antes de começar o jogo, a manter seus compêndios à mão durante o jogo e a procurar as páginas apropriadas à medida que os encontros ocorrem.

Para o benefício do Mestre, os monstros aparecem em **negrito** ao longo do texto. Claro, PNJs e monstros especiais são descritos na íntegra.

Monstros Errantes

Na maioria das circunstâncias, os monstros errantes estão absolutamente fora de lugar em um módulo de jogo de RAVENLOFT! As aventuras no semiplano do pavor são principalmente impulsionadas pelo enredo. Tudo o que esbarra na noite deve ser cuidadosamente inserido na aventura em um ponto em que seja mais eficaz para estabelecer a sensação de pressentimento que está por baixo da experiência, e a coisa desconhecida à espreita no canto escuro deve ser parte de alguma verdade terrível que os personagens do jogadores (talvez tola mente) esperam descobrir.

Raízes do Mal é uma exceção especial a essa regra. Quando o filactério de Azalin (e o lich em seu interior) é trazido através das Brumas, a Grande Conjunção é posta em movimento e os habitantes de Ravenloft começam a se infiltrar no Plano do Material Primário. Portais pequenos e temporários que ligam o Plano das Sombras ao Material Primário ocorrem aleatoriamente, soltando os monstros de Ravenloft apenas alguns de cada vez. Às vezes, até mesmo o lorde de um domínio pode encontrar um desses portais.

Quando um desses portais se abre, é chamado de *conjunção menor*. A Tabela de Encontro de Conjunção Menor é fornecida na parte de trás do módulo para ajudar o Mestre a determinar quais monstros surgem. Observe que, uma vez que o lorde de um domínio apareça, ele ou ela pode não aparecer novamente - jogue novamente para outra criatura.

O Mestre empregará idealmente este dispositivo durante as partes lentas da aventura, como quando o grupo está a caminho do próximo encontro em destaque ou quando faz uma pausa muito longa em qualquer ponto ao longo da trilha. O texto atribui chances percentuais para uma conjunção menor, mas os Mestres sabem melhor quando uma é apropriada.

Uma junção entre Ravenloft e o Plano do Plano Material Primário pode assumir muitas formas ou nenhuma forma perceptível. O Mestre é encorajado a tirar proveito de quaisquer objetos próximos que possam de repente se tornar um portal, como um par de árvores que crescem juntas acima ou uma poça de água. Uma conjunção menor é mais dramática se for precedida por alguma flutuação nos arredores, como uma mudança repentina de temperatura ou uma forte rajada de vento - qualquer coisa que faça os PJs dizerem: "Tenho um mau pressentimento sobre isso..."

Abaixo estão algumas sugestões para uma conjunção menor (escolha ou jogue 1d10).

1. Névoas extremamente espessas de repente brotam, então os monstros saem delas.
2. Um fogo das fadas acende-se sobre os objetos próximos, correndo pelas bordas, iluminando e se expandindo até que se forme uma área grande o bastante para que monstros possam atravessar.
3. Nuvens trovejantes ondulam em um ritmo não natural, então um raio cai desconfortavelmente perto. (teste de Destreza para escapar de 5d6 pontos de dano - teste de resistência vs. paralisação por metade do dano se aplica.) Quando a fumaça se dissipa, os monstros já estão lá.
4. Um terremoto localizado deixa os PJs de joelhos. O chão se abre e monstros rastejam para fora do buraco.

INTRODUÇÃO

- Um guincho agudo é ouvido até que os PJs precisem tapar os ouvidos com as mãos (teste de resistência vs. petrificação ou ficarão ensurdecidos por 1d4 rodadas). Uma seção de 3 metros por 3 metros de espaço perto dos PJs se desfaz como se fosse uma fotografia tirada de foco, e monstros tomam forma dentro dela antes que ela desapareça.
- Uma árvore próxima range assustadoramente, como se estivesse sendo partida como um osso da sorte, então se rompe com uma explosão de estilhaços (aqueles a até 6 metros de distância fazem um teste de resistência vs. paralisção para escapar de 2d10 pontos de dano). Monstros emergem de dentro.
- Um zumbido elétrico precede um vórtice de energia que aparece entre quaisquer dois objetos verticais.
- Um tornado se forma, mesmo em um céu claro, e então cospe monstros para fora de sua origem assim que toca o solo. Os PJs estão sujeitos a 4d8 pontos de dano por estarem muito perto do tornado.
- Animais/pessoas se levantam sobre dois pés, se contorcem e gritam de dor, e se transformam em monstros diante dos olhos dos PJs. Isso pode exigir testes de medo e horror.
- Um pedaço de metal (moeda, etc.) que um PJ carrega fica cada vez mais quente e derrete, então monstros emergem da poça.

Algumas outras possibilidades incluem monstros saindo de um fogo ou de uma sepultura, através de um espelho ou de um reflexo na água, e assim por diante. **A discrição é fortemente aconselhada ao empregar este dispositivo** - a ideia não é destruir os PJs, mas privá-los do luxo de adiar a missão até que se sintam mais descansados ou melhor preparados para enfrentá-la.

Testes de Atributo

Durante vários pontos deste módulo, os PJs podem ser chamados (ou podem pedir) para executar ações que testem os limites de seus atributos básicos. Por exemplo, um PJ pode querer

pegar uma joia valiosa que está escorregando sobre um precipício. Nessas circunstâncias, os testes de resistência têm pouco significado. Portanto, o personagem neste exemplo deve fazer um teste de Destreza. O jogador joga 1d20 e compara o resultado com o valor de Destreza do personagem. Se o resultado for igual ou menor que a pontuação do PJ, a ação será bem-sucedida. Se o resultado for maior, o PJ terá perdido a pegada na melhor das hipóteses e caído do penhasco com a joia na pior das hipóteses. Os modificadores podem tornar a ação um pouco mais difícil de realizar...

Outro uso do teste de atributo é ajudar os jogadores que estão completamente perdidos ou confusos com a aventura. Se os PJs chegarem a um beco sem saída e não souberem para onde se virar, o Mestre pode pedir aos personagens que façam um teste de Inteligência ou de Sabedoria. Aqueles que tiverem sucesso em seus testes podem receber uma dica do Mestre que colocará o grupo de volta nos trilhos. A pista deve ser bastante sutil. Talvez a rima recitada de um personagem não jogador continue passando pela cabeça de um PJ, ou ocorra a um personagem que o grupo deve reconsiderar a inscrição na parede da última sala em que estava. Em qualquer caso, esta técnica deve ser usada com moderação. Deixe os próprios jogadores resolverem os mistérios, se possível. Às vezes, um sorriso sutil no rosto do Mestre é suficiente para dizer que ele está no caminho certo... ou muito errado.

O Que Aconteceu Antes

Em *Das Sombras*, os PJs foram decapitados e reanimados como cabeças em uma prateleira no laboratório de Azalin. Nessa condição, eles foram obrigados a cumprir as ordens do lich, que era viajar para o passado (para a noite em que Ravenloft foi formada) e fazer um “ajuste” na história. Eles deveriam remover o *Símbolo Sagrado da Ravenkind* do castelo, o que eles eventualmente realizaram. (É possível que eles tenham levado o *Ícone de Ravenloft* fora do castelo também.)

Azalin havia adivinhado corretamente que remover o *Símbolo Sagrado* do Castelo Ravenloft enfraqueceria os limites planares que tornavam Ravenloft inevitável. Com a ação feita, ele permitiu

INTRODUÇÃO

que os PJs recuperassem seus corpos e fugissem de seu castelo. Ao longo da rota de fuga, no entanto, eles encontraram o infame vidente Vistari Hyskosa, que lhes disse que eles deveriam roubar o filactério de Azalin e levá-lo para as Brumas. Eles fizeram isso, nunca suspeitando que haviam caído nas mãos de Azalin - ele apareceu na fronteira e permitiu que seu corpo fosse derrotado em batalha, e seu espírito foi atraído para o filactério. Assim, os PJs involuntariamente carregaram Azalin para fora do semiplano do pavor.

Azalin desejou que seu filactério e os PJs viajassem para a Baróvia do Plano Material Primário para que ele pudesse se vingar de seu antigo inimigo, Strahd, que fez de Azalin um escravo em Ravenloft até receber seu próprio domínio da terra.

Mas nem tudo ainda está seguro para os lordes recém-libertados do Plano das Sombras: o quinto dístico da sextilha foi ignorado na pressa de Hyskosa e Azalin de realizar a Grande Conjunção, que traz a ação para esta aventura.

Raízes do Mal

Quando esta aventura começa, Strahd já fez seu próprio caminho de volta para a Baróvia do Plano Material Primário e para seu santuário secreto abaixo do Castelo de Ravenloft. Lá, ele pegou sua bola de cristal e desvendou o mistério das fronteiras abertas de Ravenloft. Ele observou os PJs, descobriu seu papel nos eventos recentes e viu que eles carregam o filactério de Azalin. Percebendo que o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* (um objeto venenoso para seu ser) caiu nas mãos de Azalin, Strahd começou a traçar suas próprias tramas. O lorde vampiro precisa de um mortal para recuperar o *Símbolo* para ele (ele não pode tocá-lo sozinho) para que ele possa se livrar dele e acabar com qualquer ameaça à sua pessoa. Strahd também sabe que devolver o *Símbolo* e o *Ícone de Ravenloft* ao altar da capela restaurará a integridade dos poderes sombrios, fará com que a Grande Conjunção entre em colapso e o enviará de volta à sua prisão no plano das sombras. Isso ele não pode suportar! Strahd fará qualquer coisa ao seu alcance para garantir que os aventureiros não devolvam os itens ao altar.

Strahd está encantado com o momento da Grande Conjunção porque o atual governante da Baróvia do Plano Material Primário, o rei Barov, é seu gêmeo quase perfeito. Além disso, a rainha Kristiana é a atual reencarnação da amada Tatyana de Strahd! Se ele pudesse eliminar Barov e secretamente tomar o lugar do rei...

A última informação de antecedente pertinente diz respeito ao humano Strahd, cerca de 385 anos no passado. Naquela época, ele era um general cansado da batalha, ainda ansioso por um dia em que governaria a terra. Durante suas façanhas, ele foi abordado por um yugoloth de Gehenna chamado Inajira, que se ofereceu para torná-lo invencível em batalha em troca de concessões desconhecidas. Strahd concordou com o pacto, mas insistiu em manter o *Livro de Contratos* de Inajira até que o contrato fosse cumprido. Inajira, tendo pouco medo de mortais e sem ideia de quão traiçoeiro Strahd poderia ser, consentiu.

Quando Strahd se tornou um vampiro, ele literalmente desapareceu no Plano das Sombras com o *Livro* e, portanto, nunca cumpriu seus termos do contrato. Inajira foi desonrado e exilado de Gehenna pela perda de sua posse do prêmio e por sua falha em selar o pacto. Agora que Strahd de repente retorna ao Plano Do Plano Material Primário, o yugoloth está ansioso para recuperar seu Livro e se vingar!

O Cenário Mais Provável

Se o grupo não tiver jogado *Das Sombras*, então um PNJ moribundo aparece nas Brumas e dá o filactério de Azalin aos PJs. Caso contrário, os PJs se encontram na Baróvia do Plano Material Primário com ele.

À medida que a Grande Conjunção ocorre, as criaturas de Ravenloft vagam e muitas vezes envolvem os aventureiros em combate. Depois de uma batalha, Azalin habita um dos mortos-vivos caídos e foge da cena, deixando para trás seu filactério. Assim que Azalin sai, Strahd aparece e tenta, sem sucesso, pegar o filactério. Felizmente para os aventureiros, ele precisa dos serviços deles, então evita matá-los.

INTRODUÇÃO

Os PJs são recebidos pela vidente Vistani Madame Yvonna. Ela realiza uma leitura, momento em que identifica a ocorrência da Grande Conjunção, liga a profecia de Hyskosa a ela e discute o filactério de Azalin. Os PJs são levados a acreditar que ela está do lado deles, mas na realidade Madame Yvonna é uma agente de Strahd, então ela diz aos PJs que eles devem recuperar o *Símbolo Sagrado* (e o *Ícone*) para destruir o filactério, e que eles devem cumprir o quinto dístico da profecia. Ela afirma que cumprir a profecia agora fará com que a Grande Conjunção entre em colapso. Na verdade, Strahd está usando os PJs para capturar as relíquias sagradas. Ele sabe que realizar o quinto dístico só reforçará a Grande Conjunção.

Madame Yvonna avisa ao grupo que Azalin virá procurá-los - e também a seu filactério - assim que tiver descansando. Por fim, ela os aconselha a buscar mais informações no Castelo Ravenloft.

Depois de alguns problemas com guardas suspeitos do castelo, os PJs recebem uma audiência com o Rei Barov e a Rainha Kristiana, ambos do lado do bem. A rainha é uma alta sacerdotisa e usa seus poderes para profetizar mais informações para os PJs. Kristiana determina que o *Símbolo Sagrado* e o *Ícone* devem ser reunidos com o filactério de Azalin no altar da capela do Castelo Ravenloft para que a Grande Conjunção seja revertida e o filactério seja destruído. Isso se torna a principal missão dos PJs.

Inajira aparece e mata Barov, pensando que ele é Strahd e esperando escravizar seu espírito em troca do resgate de seu precioso *Livro de Contratos*. O yugoloth imediatamente percebe seu erro e sequestra Kristiana, planejando usá-la como moeda de troca. Resgatar Kristiana se torna o objetivo secundário da aventura.

Pouco tempo depois, o grupo é abordado por Inajira, que lhes conta sobre o *Livro de Contratos* e o pacto de Strahd, feito há 385 anos. O demônio explica que Strahd trancou o Livro em uma câmara que pode ser aberta apenas com o *Símbolo Sagrado de Ravenkind*. Até que ele o recupere, ele não pode ir para casa em Gehenna. Em suma, o demônio promete devolver Kristiana em segurança em troca de recuperar o *Símbolo Sagrado* (que

ele também não pode tocar) e libertar o *Livro de Contratos*.

Então Strahd aparece e expulsa Inajira com uma palavra secreta de poder. Strahd então conta aos PJs mais sobre a associação com Inajira no passado distante. Strahd deseja dissolver o pacto de 385 anos com o demônio. Sob o pretexto de recuperar Kristiana, ele conta aos PJs um plano: eles devem convencer Azalin a enviá-los de volta ao passado, ao dia em que Strahd fez seu pacto com Inajira, e devem impedir que o acordo seja fechado. Strahd sugere que Azalin cooperará se seu filactério for usado como resgate, e ele instrui os aventureiros sobre como esconder o item. Isso se torna o objetivo terciário dos PJs.

Acontece que Azalin está muito feliz em cumprir a solicitação. Ele entende que as ações dos PJs cumprirão a profecia e garantirão a Grande Conjunção. Além disso, ele quer dar o *Símbolo Sagrado* (e o *Ícone*) aos PJs para que eles o levem a Strahd e, assim, inadvertidamente o ajudem a destruir o lorde vampiro. Fingindo aceitar uma troca de seus serviços e uma concessão de anistia aos PJs em troca de seu filactério, Azalin envia os PJs de volta no tempo como eles pediram.

No passado, os PJs completaram seu objetivo terciário, mas também cumpriram a profecia de Hyskosa. Quando retornam ao presente, os PJs recuperam as relíquias sagradas, mas descobrem que Strahd pegou o filactério.

Os PJs vão até o esconderijo do *Livro de Contratos* e abrem a câmara. Inajira aparece com Kristiana e exige fazer uma troca pelo *Livro*. Então Strahd aparece com o filactério e um impasse se segue. Finalmente, Azalin toma posse de um cadáver próximo e a luta fica mais complicada. No meio disso, Kristiana ajuda os PJs a destruir o *Livro* e lembra os PJs de sua missão principal. Strahd e Azalin esquecem temporariamente suas diferenças para impedir os PJs, mas Inajira interfere por eles, alegando que se ele não pode ir para casa, ninguém pode.

Isso permite que os PJs completem sua missão.

INÍCIO RÁPIDO



E

ste encontro é fornecido para grupos de aventureiros que não jogaram *Das Sombras*. A cena é na Baróvia do Plano Material Primário, que continuou a viver pacificamente nos últimos 385 anos, desde o dia em que névoas estranhas engoliram os habitantes do Castelo Ravenloft e depois recuaram para o recém-formado semiplano do pavor.

A aventura começa na floresta nos arredores de Vallaki (veja o mapa). Se os PJs não jogaram *Das Sombras*, é necessário guiá-los primeiro para Baróvia. Até que o filactério venha através das névoas, não há nada de estranho nos arredores.

É um dia agradável enquanto vocês caminham pela paisagem arborizada, absorvendo a luz do sol filtrada pelas folhas acima. A floresta está clamando ao seu redor enquanto os pássaros nas árvores se chamam e pequenos animais cantam estridentemente com a sua passagem. A raspagem suave das armaduras enquanto vocês andam é o som mais áspero que vocês ouviram o dia todo.

Então, sem aviso, uma névoa branca e espessa se aproxima e apaga o sol. Toda a floresta fica em silêncio absoluto, como se um pavor repentino a tivesse agarrado pela garganta e apertado. Primeiro, as árvores à distância se perdem na vista e, em seguida, aquelas a poucos metros de vocês desaparecem na névoa pesada. O silêncio repentino pesa sobre vocês como uma ameaça mortal por cima dos ombros. Vocês ouvem um gemido suave logo à frente....

Se os PJs hesitarem em responder, o gemido continua. Não é um gemido fantasmagórico ou monstruoso, mas o de alguém morrendo. Em vez de dizer isso aos jogadores, no entanto, o Mestre pode fazer tais sons e deixá-los adivinhar a causa.

Vocês não a veem até quase pisar nela - uma mulher deitada de bruços no chão, com um braço em volta de uma grande estátua da cabeça de um dragão dourado com olhos vermelhos brilhantes. A estátua tem 1,2 m de comprimento do focinho à base e parece muito pesada.

Em uma inspeção mais detalhada, você nota uma poça escura de sangue se misturando com a sujeira abaixo da mulher e da estátua. Sua armadura acolchoada está manchada com um vermelho irregular e enegrecido. A única razão pela qual ela ainda não sangrou até a morte é que ela também foi gravemente queimada pelo fogo, eletricidade ou ambos, e suas feridas foram cauterizadas.

Ao som de sua aproximação, a mulher usa sua força para levantar a cabeça e olhar na sua direção. Seu rosto está coberto por sujeira e coágulos de sangue, e seus olhos parecem olhar para longe. Então ela lentamente estende a mão para vocês, gemendo de dor, e diz: "Por favor... se a causa da justiça significa alguma coisa para vocês, então vocês devem pegar e destruir essa coisa." Sua mão trêmula gesticula em direção à estátua. "Ele abriga o espírito do mais maligno dos magos mortos-vivos, Azalin...Lorde de Darkon."

Ela fecha os olhos e lágrimas escorrem por suas bochechas. "Abrimos os portões de um mal incalculável e o lançamos sobre o universo... Sinto muito...Sinto muito." Ela revira os olhos.

A mulher desconhecida está morta.



CONTINUANDO A AVENTURA



Este é o ponto de partida para os grupos de aventureiros que jogaram *Das Sombras*. Sugere-se que o Mestre releia a cópia em caixa na página 60 na aventura *Das Sombras* para ter certeza de que os jogadores estão atualizados. Grupos que não jogaram *Das Sombras* também continuam a partir dessa cena. Eles encontrarão poucas posses na mulher que lhes deu o filactério, além talvez de uma espada curta. (O Mestre é livre para colocar

em seu corpo dinheiro e itens, mágicos ou não, adequados à campanha individual. Ela carrega tesouros dos tipos M e Q.)

As névoas estão mais espessas do que nunca - vocês mal conseguem ver sua mão diante do rosto, muito menos seus companheiros por perto. No chão, os olhos draconianos do filactério de Azalin queimam com intensidade furiosa e mancham a névoa de um vermelho doentio.

Ao longe, o silêncio dá lugar a um som estranho que causa arrepios na espinha: risos fantasmagóricos. O volume sobe e se divide em duas vozes, depois quatro, depois oito, depois dezesseis e assim por diante, até que o vazio disforme ao seu redor seja preenchido com zombarias maníacas e gritos histéricos. Ele atinge um tom ensurdecedor, cercando vocês por todos os lados - e então para de repente.

Silêncio absoluto.

Então, lentamente, vocês percebem um barulho silencioso. As névoas afinam um pouco e vocês se veem cercado por mortos-vivos!

Dez zumbis, dez carniçais, seis vultos, quatro carneçais duas aparições (CMI/II, todos) se movem para atacar. Se o grupo está começando com esta

aventura, seria razoável dobrar o número de criaturas. Os monstros não devem atacar o grupo como uma força unificada, mas devem entrar em combate ao longo de várias rodadas, como se simplesmente estivessem passando e decidissem se juntar à batalha.

Rodada em que os Monstros Chegam

	1	2	3	4	5
Zumbi	6	1		2	1
Carniçal	4	2	1	1	2
Vulto		2	1	2	1
Carneçal	3		1		
Aparição				2	

Embora o grupo não esteja em Ravenloft, a Grande Conjunção ocorreu, então **todos os efeitos de regras no sistema de AD&D ditados pela caixa de RAVENLOFT se aplicam nesta aventura**. Isso inclui a questão de Expulsar Mortos-Vivos mais difícil no livro de regras do cenário.

Mais importante, enquanto os PJs tiverem o filactério de Azalin, todos os mortos-vivos são expulsos como se fossem lichs. Além disso, o espírito de Azalin está dentro do filactério neste momento, criando um "sorvedouro" do mal na área, então as tentativas de expulsar mortos-vivos são feitas com uma penalidade de -4. Um sacerdote de 12º nível precisa rolar um 20 para expulsar até mesmo um mísero esqueleto!

O bando de mortos-vivos é um sintoma da Grande Conjunção. Com os portões de Ravenloft abertos, criaturas do mal estão se infiltrando no Plano Material Primário. Como regra geral, há 50% de chance por hora de um encontro aleatório ocorrer. No entanto, o Mestre pode permitir que os PJs tenham a oportunidade de se esconder dos muitos monstros que vagam pelo campo; dessa forma, eles verão que o caos foi desencadeado, mas ainda poderão reservar suas forças para a aventura principal.

Após o término da batalha, observe onde cada PJ está em relação ao filactério de Azalin. Tão logo o último dos mortos-vivos tenha sido derrotado ou expulso, leia a próxima caixa.

CONTINUANDO A AVENTURA

As névoas se dissiparam enquanto vocês estavam lutando, deixando vocês sob um céu sombrio. A floresta não é está alegre, mas agora parece um mau presságio e manchada pelo mal.

Ao longe, o som de gritos chegam aos seus ouvidos. Parece um grito de terror humano, e a causa não é difícil de adivinhar. Através das árvores, vocês podem ver várias criaturas vagando sem rumo, como se fossem animais que escaparam de um zoológico monstruoso em busca de algo para comer. Eles parecem estar em toda parte, e é apenas uma questão de tempo até que mais deles venham até vocês.

Outra coisa prende sua atenção. O filactério abriu sua boca e uma chama esverdeada dentro dela brilhou intensamente. A cabeça do dragão rugiu e jorra uma chama esmeralda de suas mandíbulas douradas!

A arma de sopro preenche um cubo de 13,5 m na frente do filactério, infligindo 4d4+1 pontos de dano àqueles pegos na área (teste de resistência por metade do dano). Aqueles dentro de 1,5 metros de uma borda do cubo podem primeiro tentar fazer um teste de resistência vs. paralisia para mergulhar longe das chamas.

Quando as chamas se dissipam, dentre os mortos-vivos derrotados pelos PJs, o mais próximo se levanta (se algum dos corpos estiver dentro da área de efeito de sopro-de-dragão, escolha um desses). A aparência facial da criatura mudou, embora suas vestes sejam as mesmas. Se os PJs jogaram *Das Sombras*, eles imediatamente reconhecem Azalin, que acabou de reivindicar um novo corpo.

Neste ponto, o lich só procura escapar dos PJs, pois passar pelas garras dos poderes sombrios e tomar posse de um novo corpo o enfraqueceu seriamente. (Se o novo corpo de Azalin for destruído antes que ele escape, o lich simplesmente toma posse de outro corpo.) As únicas magias que ele pode lançar estão listadas abaixo, que são magias que não têm componentes materiais. Estas são magias que ele memorizou na batalha final em *Das Sombras*, e os Mestres que narraram esse módulo podem querer verificar se Azalin usou algumas dessas magias nessa luta, ou se ele não as tem devido à possível morte de seu familiar, Skeever. Observe

que ele tem pontos de vida completos e mantém todas as habilidades de lich inatas. (Veja o resumo dos PNJs, p. 6, para as estatísticas de Azalin e a caixa de RAVENLOFT para mais detalhes.)

Possíveis magias de Azalin (3/1/1/2/2/1/3/1): *dardos místicos (x2)*, *enfeitiçar pessoa*; *raio de enfraquecimento*; *assassino fantasmagórico*, *dissipar magia*; *porta dimensional*; *dominação*, *telecinésia*; *comando visual*; *cubo de força*, *palavra de poder atordoar*, *teleportação exata*; *muralha prismática*.

Azalin não pode carregar seu filactério de 90 quilos, então ele é forçado a fugir imediatamente sem ele. Para ajudar em sua fuga, ele usa sua habilidade inata de lich para convocar mortos-vivos - 25 **esqueletos** e 15 **zumbis** (CM I/II) atendem ao seu chamado. Observe que os mortos-vivos controlados por lich assumem um brilho avermelhado em seus olhos, que combina com o de seu mestre. Qualquer personagem que olhe nos olhos de um laçao do lich deve fazer um teste de medo durante cada uma das duas primeiras rodadas de combate - trate o efeito como um ataque visual (veja o *LdMe*). Além disso, observe que todos os mortos-vivos são expulsos como lich enquanto o filactério de Azalin estiver presente.

Permita que os PJs acabem com os monstros, então Azalin chama da segurança das sombras:

“Receio que teremos que terminar nossos negócios em outro momento. Parece que me sobrecarreguei por enquanto. Ah, bem, eu não sou tão jovem quanto costumava ser. Por outro lado, planejar a Grande Conjunção cansará até mesmo um pobre mago!”

“É melhor vocês mostrarem o devido respeito pelo meu filactério, pois se vocês tentarem destruí-lo e falharem - e vocês *vão* - eu vou caçar vocês.” Azalin faz uma pausa para uma risada sinistra, mas então sua voz fica mortalmente séria. “Vocês me serviram bem e me servirão novamente, mortais.

Vivo ou morto, você serão meus para controlar!”

CONTINUANDO A AVENTURA

Se os PJs procurarem por Azalin, eles não encontrarão nenhum sinal dele. Permita que os PJs cuidem de seus ferimentos, recuperem o rumo e discutam um plano de ação. Se eles tentarem destruir o filactério de Azalin, eles são completamente mal sucedidos - qualquer golpe dado na cabeça do dragão simplesmente ricocheteia sem deixar nem um arranhão. A magia também não tem efeito sobre ele. No entanto, o lançamento de *dissipar magia* sobre o filactério faz com que ele encolha ao longo de duas rodadas em um pequeno crânio do tamanho do de uma criança. Contudo, isso torna o filactério mais fácil de transportar.

O Recurso de Rastreamento

Consulte a “Introdução” para obter detalhes sobre esta característica especial do filactério de Azalin. Quando um personagem pega o crânio, esse jogador deve ser instruído a rolar 1d20, mas o Mestre não deve dizer para que serve o teste. A maioria dos jogadores assumirá que acabou de fazer um teste de resistência, mas na verdade é um teste de Sabedoria com uma penalidade de -4. Se o teste for bem-sucedido, diga ao personagem que os olhos do filactério piscaram por apenas um momento quando ele foi pego. Se o PJ declarar que está examinando o fenômeno, diga a ele que ele pisca mais uma ou duas vezes enquanto o manipula. Neste ponto, é quase impossível descobrir que o crânio atua como um dispositivo de localização. Azalin está em movimento, então experimentos repetidos fazem os olhos piscarem quando são apontados em direções diferentes. Permita que o grupo discuta a situação por algumas rodadas e, em seguida, prosiga para a próxima caixa.

Uma voz das sombras fala, dizendo: “Eu sou o Antigo, eu sou a Terra. Minha palavra e vontade são lei aqui, e vocês são meus súditos.”

Vocês se viram para observar a direção de onde a voz vem, e um homem alto com traços fortes e maçãs do rosto proeminentes emerge, aparentemente do nada. Seus olhos são escuros e hipnóticos, como piscinas profundas com reflexos sutis de luz vermelha. Seus dedos são

longos e finos, com unhas afiadas. Ele está vestido com roupas ricas e pretas e usa um medalhão com uma grande pedra vermelha em volta do pescoço.

Ele continua: “Eu os parabenizo por abrirem o portão da prisão que há muito me afasta do meu destino. Não poderia ser em melhor momento.

“Curvem-se diante de Lorde Strahd von Zarovich”, exige ele, “e entreguem tudo o que eu ordenar!”

Strahd avança no grupo e diz: - Dê-me a casa daquele lich insolente. Ele foi meu escravo no passado e será novamente! - Strahd não vai negociar neste momento, nem ouvirá a razão. Se o grupo resistir a ele, Strahd os ataca até que desistam do filactério. (Veja o resumo do PNJ para as estatísticas de Strahd.) Ele luta contra os PJs apenas até chegar ao filactério de Azalin, momento em que ele tenta agarrá-lo. No entanto, Azalin antecipou a possibilidade de que seu arqui-inimigo tentasse tomar posse do filactério, então o lich o encantou com uma poderosa proteção contra vampiros. Portanto, quando Strahd toca o crânio, ele o queima com um som de queimadura audível; ele o solta com um rosnado e foge da cena.

Se os PJs simplesmente entregarem o filactério a seu pedido, o filactério o queima e ele ataca com raiva o PJ que o entregou. Isso, é claro, pode iniciar uma batalha inteira. Em qualquer caso, se e quando Strahd fugir, ele ameaça os PJs das sombras, assim como Azalin.

Da escuridão, a voz de Strahd enche seus ouvidos com um tom de ódio. “Vocês podem ter certeza, tolos mortais, estarei melhor preparado na próxima vez que nos encontrarmos.” ele fala. “Vocês estão em minhas terras e não escaparão da minha ira. Se vocês não cooperarem, certamente lhes darei uma nova definição de dor antes que eu termine!”

MADAME YUONNA



grupo provavelmente está em sua última etapa a essa altura. Se os PJs jogaram *Das Sombras*, eles enfrentaram uma batalha difícil antes de iniciar *Raízes do Mal*, e este módulo começou com a mesma intensidade que terminou o último. Mas os PJs colocaram a Grande Conjunção em movimento, e eles estão presos em uma antiga vingança entre dois inimigos poderosos. Para sobreviver e consertar as coisas, eles precisarão de muito mais do que proezas de batalha.

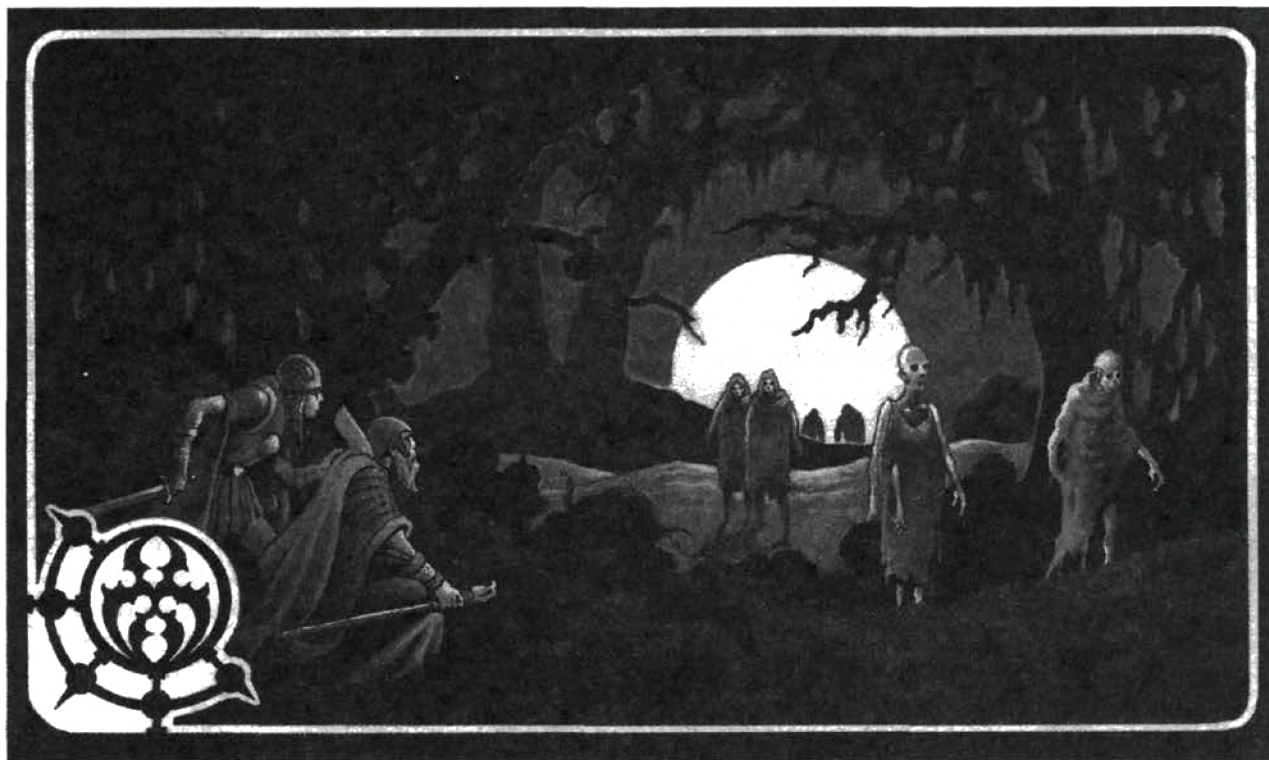
Se algum dos PJs morreu, o Mestre pode permitir que a Rainha Kristiana os ressuscite (consulte a seção “Castelo Ravenloft”). Por enquanto, deixe os jogadores acreditarem que esses personagens estão perdidos. Sugira que

eles podem pegar um novo personagem quando o grupo encontrar um local provável para recrutar substitutos.

Por outro lado, alguns grupos são tão poderosos ou tão sortudos que ainda podem ter muita energia ainda neste momento. Se for esse o caso, então o Mestre deve se sentir livre para assediá-los e minar sua força através de encontros adicionais com quaisquer criaturas da Tabela de Encontro de Conjunção Menor.

Conforme os PJs exploram, eles encontram um caminho acidentado pela floresta (veja o mapa de Vallaki). Supondo que eles sigam o caminho, eles se deparam com o acampamento Vistani.

Através da floresta densa e névoas sinuosas, vocês veem um brilho de luz de fogo. Uma carroça robusta repousa em uma clareira e vocês reconhecem o telhado arredondado e os ornamentos coloridos que marcam uma caravana Vistani. Cinco humanos de pele tom de oliva cuidam da fogueira e se movimentam - um menino, duas mulheres jovens e dois homens maduros. Eles parecem alheios aos perigos ao seu redor.



MADAME YVONNA

De repente, um zumbi irrompe pelo mato e avança sobre o acampamento. Antes mesmo que vocês possam reagir, ele para antes de chegar à carroça cigana, então se vira e se afasta como se tivesse esquecido para onde estava indo. Os Vistani nem sequer dão a atenção à criatura morta-viva.

Os PJs observam o menino marcando um perímetro no chão ao redor do acampamento, espalhando poeira de uma bolsa de couro. Este é um pó especial que fornece *invisibilidade contra mortos-vivos*. Pelas próximas horas, mortos-vivos errantes passam pela área sem atacar. (Para humor e efeito, o Mestre pode ocasionalmente apontar aos PJs que um morto-vivo ou dois se aproximam do acampamento, atingem a linha e continuam seu caminho.) O pó é uma preparação secreta Vistani, e eles não dirão a ninguém que não seja um Vistana como fazê-lo. Eles, no entanto, venderão pequenas quantidades: uma aplicação custa 500 po e fornece um círculo de proteção de 3 metros que dura 1d8 rodadas.

Os homens acendem o fogo com uma chama saudável, e as mulheres se sentam e conversam baixo. Permita que os PJs decidam sobre um curso de ação neste momento. Se eles permanecerem escondidos, uma das mulheres olha para cima como se alguma voz falasse com ela, os percebe e faz movimentos para que os PJs se aproximem. Ao comando de Arabelle, o menino abandona seu

“Estes são os escolhidos”, diz a mulher um pouco mais velha das duas mulheres, uma beleza de pele escura de cerca de 20 anos. “Eu sou Arabelle”, ela fala, “e esta é Donella. Estávamos esperando por vocês. Estamos aqui para ajudar.”

ofício e entra no vardo. Arabelle e Donella colocam uma chaleira do fogo e despejam água fumegante em xícaras, preparando um chá de ervas com poderes curativos. (Elas não vão vender isso para ninguém.) Eles ajudam a curar feridas e, em seguida, entregam o chá a qualquer PJ que deseje,

explicando que o chá “os fará se sentir melhor.” O chá tem o poder uma magia de *curar de ferimentos graves*. Funciona uma vez por dia.

Se os PJs fizerem perguntas, as meninas Vistani dizem que Madame Yvonna previu sua vinda a Baróvia, que elas devem curar suas feridas e que Madame Yvonna os verá em breve. Eles também se oferecem para proteger qualquer PJ morto contra se levantar como morto-vivo. Se perguntadas por que os Vistani estão se envolvendo, elas admitem que Madame Yvonna diz que os PJs são pessoas muito importantes. Caso contrário, elas conversam e fazem o que podem para deixar os PJs confortáveis. Qualquer magia de leitura da mente ou poder psiônico revela que eles estão dizendo tudo o que sabem - Yvonna é reservada mesmo com seu próprio povo.

Os Vistani deixam vocês o mais confortável possível sob as circunstâncias, cuidando de suas feridas e até mesmo preparando um ensopado saboroso para uma refeição completa. Enquanto vocês absorvem o último molho picante em sua tigela de madeira com uma crosta de pão, a porta na parte de trás do vardo se abre uns dois ou três dedos.

- Madame Yvonna está preparada para vê-los agora - anuncia Arabelle. “Entrem no vardo dela com ouvidos e mentes abertos e aprendam.”

Quando os PJs entram no vardo de Yvonna, eles descobrem que ele está cheio de itens curiosos feitos por ciganos. Cada centímetro de espaço é usado para armazenar uma coisa ou outra, e há espaço suficiente para os PJs ficarem muito próximos com os braços ao lado do corpo.

Madame Yvonna está sentada em um banco no outro extremo, contra a parede da frente da carroça.

Ela aparenta ter entre 50 e 60 anos e está vestida de preto e vermelho com detalhes em branco. Seu cabelo grisalho está preso em uma trança enrolada junto a sua cabeça.

Em uma mesa coberta de pano vermelho diante de Yvonna estão uma *bola de cristal*, um baralho

MADAME YVONNA

de *tarokka* e um conjunto de dados *diksha* (veja a caixa *Conhecimento Proibido* - Mestres que não têm essa caixa podem simplesmente considerar os itens como diversos auxílios para adivinhação). A mão da Vistana repousa sobre a *bola de cristal*. Dentro do quarto confinado, apenas dois personagens podem ficar diretamente ao lado da mesa, o resto deve se aglomerar atrás e olhar por cima dos ombros um do outro.

A *bola de cristal* é usada para adivinhação, mas Madame Yvonna a utiliza principalmente como um meio de comunicação com Strahd desde que ele reentrou no do Plano Material Primário. O lorde vampiro já começou a traçar uma estratégia para frustrar Azalin, e Madame Yvonna concordou em ajudá-lo.

Se algum PJs olhar atentamente para o orbe, eles têm 20% de chance de notar um rosto malévolamente dentro dele, observando os procedimentos. Tais PJs podem fazer um teste de Inteligência com uma penalidade de -4 para identificar o rosto como sendo de Strahd. Se o fizerem com sucesso, Madame Yvonna lhes diz que veem uma força que pode ser sua amiga ou inimiga, dependendo de suas ações futuras.

O baralho *tarokka* está espalhado pela mesa em uma formação de cruz estendida (novamente, veja a caixa *Conhecimento Proibido*): um total de nove cartas dispostas em uma linha vertical e uma horizontal de cinco cartas, sendo a carta central o meio de cada linha. A posição de cada carta tem um número: 1 é a carta central, 2 é a carta diretamente abaixo de 1, 3 está diretamente à esquerda de 1, 4 está diretamente acima de 1, 5 está diretamente à direita de 1, 6 está abaixo de 2, 7 está à esquerda de 3, 8 está acima de 4 e 9 está à direita da carta 5.

As cartas específicas, já retiradas do baralho (conforme declarado na "Introdução"), são dispostas onde o Mestre pode vê-las da seguinte forma: **1**—o fantoche (ou valete de paus); **2**—o cárcere (ou ás de copas); **3**—o lorde sombrio (ou rei de copas); **4**—a besta (ou rei de ouros); **5**—o artefato (ou ás de ouros); **6**—as brumas (ou ás de paus); **7**—o corvo (ou rei de paus); **8**—o carrasco (ou ás de espadas); e **9**—o inocente (ou rei de espadas).

Madame Yvonna permanece em silêncio enquanto vocês se aglomeram em seu vardo, medindo vocês com olhos severos. Ela faz o sinal do mau-olhado para vocês e depois se inclina para frente e olha para a bola de cristal.

"Prestem atenção nessas palavras", ela ordena. Ela se inclina sobre a bola de cristal e começa a ler:

"Na casa de Daegon, o feiticeiro nasceu. A vida, a não-vida não-vivida recebeu."

"O filho sem vida que uma austera mãe proclama, arautos de um tempo, uma noite do mal nesta terra profana."

"Pela sétima vez o Filho dos Sóis há de se levantar, para a eternidade de sofrimento, seus humildes servos condenar."

"A luz do céu que brilha sobre os que morreram, irá se dissipar e falhar, tornando tudo rubro o mundo que conheceram."

- Inajira sua... - Yvonna faz uma pausa e franze a testa. Então ela começa de novo, mas lentamente, como se não tivesse certeza do que vê.

"A viagem dos desencarnados aos tempos de outrora, onde felicidade e ódio criam lendas a cada aurora."

"Inajira sua sorte mudará, e a todos os que vivem, de uma forma horrenda condenará."

Madame Yvonna se inclina para trás da bola e reflete, "O que isso significa? O que isso significa?" Então ela olha para vocês.

"Meus poderes me dizem que uma profecia foi cumprida e ainda não se cumpriu. O mal que rasteja pela terra me diz que algo importante certamente ocorreu, mas a bola de cristal nega que seja assim."

"Esses dísticos que li para vocês são o prenúncio do maior de todos os males; uma coisa que é chamada de 'a Grande Conjunção'. 'O que vocês sabem sobre tudo isso?'"

Se o grupo jogou *Das Sombras*, eles devem reconhecer os versos como aqueles recitados a eles por Hyskosa na masmorra de Azalin. Madame Yvonna questiona os PJs sobre a profecia, mas a menos que eles tenham jogado as aventuras que lidam com a Sextilha de Hyskosa, é provável que eles só

MADAME YVONNA

reconheçam o dístico sobre a jornada dos desencarnados a um tempo de outrora. Se o grupo não jogou nenhuma das aventuras, Yvonna suspira com a falta de sabedoria deles e segue em frente. O que quer que os PJs saibam da profecia deve ser trabalhado na interpretação de Yvonna das cartas na leitura a seguir. Quando a discussão da Sextilha de Hyskosa terminar, leia a próxima caixa de texto.

Yvonna coloca de lado a bola de cristal e olha atentamente para você. “Eu conheci magos e guerreiros mais poderosos do que vocês no meu tempo, mas nenhum que eu tenha conhecido que esteja tão intimamente ligado em um evento de tal importância como a Grande Conjunção. A Sextilha de Hyskosa está fortemente ligada ao seu destino, e isso também não é um assunto qualquer. O mal os rodeiam por todos os lados - malevolência além do que sua imaginação pode compreender - mas vocês tem o destino de todo o universo em suas mãos. Vocês são criaturas raras e especiais!

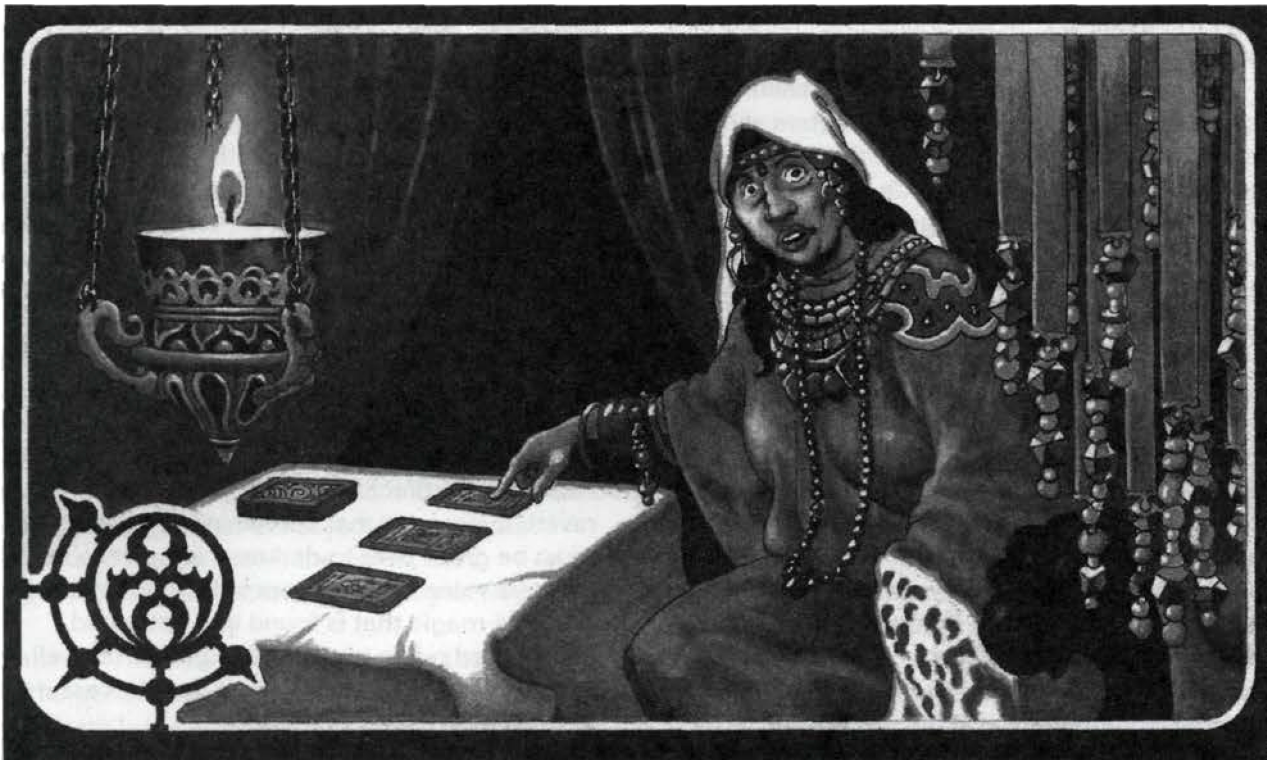
A caixa a seguir se refere às cartas que o Mestre espalhou na cruz estendida.

Madame Yvonna gesticula para as cartas místicas na mesa diante dela. “Aqui está um leitura do tarokka que desafia a crença: toda a leitura consiste em cartas apenas dos arcanos maiores! Eu tirei a torre, a pirâmide e agora a cruz estendida para vocês, e cada tirada teve os mesmos resultados. Se vocês pudessem imaginar tirar exatamente os mesmos arcanos maiores de um baralho de cartas de tarokka, três vezes seguidas, então vocês tem alguma ideia da gravidade desse fato!

“Permita interpretar as cartas para vocês.”

Lendo a Sorte dos PJs

O Mestre deve estar o mais familiarizado possível com a seguinte leitura antes de realizá-la. Esteja preparado para discutir as cartas, tendo em



MADAME YVONNA

mente o conhecimento de Yvonna (e o que ela está e não está disposta a revelar).

Carta 1: “A carta que está no centro é o *foco* da leitura, e são vocês. É a carta do fantoche, o manipulado. O fato de vocês terem sido colocados nesta situação, tão crucial para o destino de todos nós, não é uma surpresa.

Carta 2: “Esta carta representa o passado próximo. É a carta do cárcere, e me diz que vocês foram presos por suas circunstâncias. Resta saber se vocês escaparão.

Yvonna adivinha que os personagens foram feitos prisioneiros e, embora não se sentem atrás das grades, ainda podem estar na prisão. (Se os PJs se aventuraram através *Das Sombras*, então isso é literalmente verdade.)

A posição de oposição da carta do Cárcere à carta da Besta (4) sugere que a besta pode libertá-los *ou* prendê-los para sempre.

Carta 3: “Esta, a carta do corvo, é um sinal de esperança e bondade, mas está na posição de impedimento. Entendo que seu significado é o que se opõe a vocês ainda pode ser seu amigo.

Julgue com cuidado antes de nomear seus aliados e inimigos, pois um pode ser o outro.”

Nesta posição, a carta do corvo representa ajuda e obstáculo. Os personagens devem procurar seus adversários por ajuda que não podem receber em nenhum outro lugar. Se os PJs trouxerem o nome de Strahd, Yvonna sugere que a carta pode ser uma imagem de Strahd e que o lorde vampiro pode ser um aliado, já que eles compartilham um inimigo comum em Azalin.

Yvonna então diz: “Esta carta também sugere que há um objeto de valor questionável entre o foco e o lorde sombrio - talvez algo que o lorde sombrio tenha e vocês precisam, ou algo que vocês tenham e o lorde sombrio anseie. Vocês sabem o que pode ser isso?” Yvonna cita isso como um ponto importante e questiona os PJs até que eles revelem que possuem o filactério de Azalin. Se eles mantiverem isso em segredo ou não tiverem jogado *Das Sombras*, ela “deduzirá” mais e mais sobre isso até identificar o crânio.

Yvonna *não* revela que ela já sabe sobre o filactério e está permitindo que os PJs pensem que seus poderes de prognóstico são seu único guia. Yvonna também sabe que o corvo é um símbolo claro de Strahd, mas ela não pode defender abertamente sua causa, já que ela não quer que os PJs saibam que ela o serve.

Carta 4: “Esta, a carta da besta, é o seu futuro próximo. Isso pressagia um monstro de poder temível - talvez um que vocês não possam resistir ou então um que vocês podem se tornar.”

Yvonna não sabe o significado desta carta. Sua posição indica que a besta pode estar entre o foco e a morte, sugerindo que a besta é uma coisa boa, mas a carta em si é um símbolo do mal. Na verdade, a carta da besta se refere a Inajira, o yugoloth que os PJs encontram na seção de encontro “Castelo Ravenloft”, mas Yvonna não sabe nada sobre a criatura. Ela só pode sugerir que a besta é mais horrível e poderosa do que qualquer outra que eles já viram.

Carta 5: “Aqui está sua necessidade e esperança, na carta do artefato. É um grande poder para suplementar o que lhes falta. Curiosamente, sua posição diz que ele foi encontrado e não foi encontrado. Acredito que a grande magia que pode nos salvar a todos já foi descoberta, mas ainda não foi identificada.

Yvonna propõe que a magia esteja nas mãos do corvo ou do lorde sombrio. Se os PJs jogaram *Das Sombras*, ela acrescenta que a linha reta da carta do artefato através do foco e das cartas do corvo e do lorde sombrio sugere que os próprios PJs entregaram essa magia nessas mãos. Portanto, eles já viram essa magia, embora não suspeitassem de seu poder na época. Além disso, como a carta do artefato está em oposição ao corvo, sugere que algo do mais puro bem deve ser entregue às trevas para ser de maior valor. Yvonna conclui: “Vocês devem buscar a magia que é foi encontrada e não foi encontrada.”

A carta se refere ao *Simbolo Sagrado* (bem como ao *Ícone*). Esses itens são realmente necessários para reverter a Grande Conjuração.

MADAME YVONNA

Carta 6: “A carta das brumas fala de um enigma no passado distante. É uma carta curiosa nesta posição, pois pressagia mudanças em eventos que já ocorreram.”

Yvonna ainda não entende o significado desta carta, mas suspeita que possa estar relacionada a Sextilha de Hyskosa. A carta sugere que um evento está em fluxo, sujeito a alterações, dependendo das ações do foco. Sua posição no passado distante dos PJs é desconcertante para Yvonna, a menos que os personagens o liguem a eventos de *Das Sombras*, nos quais eles podem concluir que a carta se refere à remoção do *Símbolo Sagrado* do Castelo Ravenloft. Se os PJs fizerem essa conexão e contarem a Yvonna sobre isso, ela concorda com sua interpretação, mas continua preocupada com a carta.

Na verdade, a carta se refere à missão que os PJs realizarão mais tarde, durante a qual eles mudam a história novamente.

Carta 7: “Aqui está a carta do seu inimigo, o lorde sombrio. É este que puxou suas cordas, aprisionou vocês com planos terríveis.

Yvonna diz: “Seu inimigo está morto e não está morto, e possui grande magia. É muito poderoso para vocês derrotarem, mas sua carta de oposição - o inocente - sugere que vocês ainda podem encontrar um meio de derrotá-lo. Mais uma vez, a carta do artefato está atrás do foco, em oposição ao lorde sombrio.

“O objeto simbolizado pelo corvo - o filactério - que fica entre vocês e o lorde sombrio me diz que o dono do crânio é seu inimigo. É ele que vocês devem derrotar.”

Yvonna *não* revela que sua descrição do inimigo dos PJs se encaixa tanto em Azalin quanto em Strahd. Ela também não revela que o objeto entre o foco e o lorde das trevas, o corvo, pode representar Strahd em vez do filactério.

Carta 8: “Esta carta, o carrasco, é o prenúncio do seu futuro. Pode falar de morte, mas a morte é apenas uma porta de entrada para outros destinos.

Yvonna continua: “Este lugar em seu futuro que a carta do carrasco ocupa é desconhecido, e certamente é escuro. Vocês não podem se afastar dela,

pois ela está lá, não importa qual caminho vocês escolham. Sua única esperança é passar por ela e ir além dela antes do fim.”

Carta 9: “A carta do inocente está em oposição ao lorde sombrio. Vocês devem ajudar este, mas ele também ajudará vocês.”

Yvonna faz uma pausa e então diz: “Esta é uma figura de luz e pureza. Sua capacidade de se opor ao lorde sombrio sugere que ele é bastante poderoso. A inocência e o poder juntos apontam o caminho para apenas uma pessoa: a Rainha Kristiana, alta sacerdotisa na corte do Rei Barov no Castelo Ravenloft. Ela certamente é sua aliada nesta causa.”

Lendo a Sorte do Inimigo

Quando a leitura terminar, embaralhe as cartas da mesa de volta para o baralho.

Leia a caixa seguinte para os jogadores. Observe que Azalin é referido como “o inimigo” nesta seção, caso o nome “Azalin” não tenha surgido; aqueles que não jogaram *Das Sombras* podem não saber quem é Azalin, mesmo que o tenham conhecido quando esta aventura começou. O Mestre pode substituir o nome de Azalin onde quer que a palavra “inimigo” apareça se os PJs o discutirem com Madame Yvonna.

Madame Yvonna recolhe o baralho tarokka e diz: “Agora vou ler a sorte de seu inimigo, para armá-los melhor contra suas tramas. Eu não o conheço, mas como vocês estão intimamente ligados a ele, vocês devem embaralhar as cartas e tocá-las no filactério. Isso os sintonizará com sua força vital.”

O Mestre deve permitir que os jogadores embaralhem ou cortem o baralho. Se o baralho estiver empilhado conforme descrito na “Introdução”, pegue-o de volta e coloque-o, **voltado para cima**, em cima da pilha preparada. Em seguida, pegue esta aventura e vire para a próxima página (como se estivesse verificando os próximos eventos), jogue alguns dados ou execute qualquer ação que

MADAME YVONNA

distraia os jogadores enquanto pega o baralho que está preparado.

Distribua as cinco cartas em uma formação cruzada básica onde os jogadores possam vê-las. A cruz básica é uma linha horizontal e vertical de três cartas cada, com a carta central representando a posição do meio de ambas as linhas. A carta 1 é a central, enquanto a carta 2 está abaixo dela, a carta 3 está à sua esquerda, a carta 4 está acima dela e a carta 5 está à direita.

Se os jogadores se perguntarem por que Yvonna está usando um número menor de cartas, explique que o uso de mais cartas sobrecarregaria o baralho porque eles estão lendo sobre uma figura que não está presente. “Leituras curtas dizem o mínimo”, diz Yvonna, “mas são as mais precisas.”

Madame Yvonna faz o possível para ler os planos de Strahd nas cartas, então seus comentários são direcionados principalmente a Azalin. No entanto, a maioria de seus comentários deve ser redigida para que, em retrospectiva, um PJ possa perceber que ela também poderia estar falando sobre Strahd.

Carta 1: “O foco desta leitura é um praticante das artes sombrias. Este é o traje do mago e do intelectual. Assim, a carta de foco é a do necromante.

“O foco está embaçado para mim. Talvez seja porque eu não o conheci ou o tenha visto, mas há algo mais... Ahh, ‘Azalin’ não é seu verdadeiro nome. Seu nome mortal ele guarda para si mesmo. Muito sábio, pois um nome confere poder, e a falta de um nega o poder.”

Se os PJs se lembrarem do nome de Firan Zal ‘honan e mencioná-lo a Yvonna, ela assente, dizendo: “Sim, sim. Vocês estão certos, e nesse conhecimento vocês são poderosos. - Yvonna não sabe que poder é conferido pelo conhecimento do verdadeiro nome de Azalin, apenas que os lichês os escondem com muito cuidado.

Yvonna *não* revela que Strahd, também é um necromante, e também pode ser o foco da leitura. Se os PJs perguntarem sobre o papel de Strahd, ela desconversa e sugere que ele odeia Azalin mais do que eles - talvez ele seja seu aliado.

Carta 2: “Novamente o naipe de estrelas (corações), simbolizando o desejo de poder ou maestria. O inimigo tem uma longa história de busca pelo

poder a todo custo. Os dois naipes são a carta do adivinho e geralmente são um sinal de boa intenção, mas não acho que esse seja o significado indicado nisso, a posição do passado do inimigo. Em vez disso, acho que isso indica que o inimigo gastou uma grande quantidade de energia olhando para o passado ou o futuro - ou ambos.”

Yvonna sugere que Azalin passou seu passado olhando para o futuro para que ele pudesse entender e possivelmente alterar seu curso. A carta de oposição, o anarquista, indica que ele conseguiu. Portanto, para derrotar Azalin, a história pode ter que ser mudada novamente.

Carta 3: “Aqui está a carta do paladino, representando aqueles que usam seu poder para a causa da justiça, e está na posição de impedimento para o foco. Só podemos supor que seja o seu grupo.

Yvonna diz ao grupo: “A carta de paladino é um bom sinal, pois é poderosa e indica que está dentro de vocês se opor e derrotar o inimigo. O paladino é um personagem leal, portanto, seu plano deve ser cuidadosamente elaborado e desprovido de violência impetuosa. Pensem antes de atacar. Considerem todos os seus inimigos como mais do que criaturas malignas, pois mesmo o pior deles pode fazer algum bem.”

Carta 4: “Esta é a carta do anarquista na posição futura. Isso significa um colapso da ordem e, sem dúvida, é o objetivo do inimigo.” Yvonna diz aos PJs que o caos que eles criaram ao causar a Grande Conjunção é apenas o começo. Se Azalin não for parado, então nem mesmo o tarokka pode prever o futuro, pois o futuro não terá mais forma ou significado.

Yvonna *não* revela que este é o futuro que ela e Strahd esperam.

Carta 5: “A carta nesta posição refere-se aos amigos e aliados do foco. Esta carta em particular, a do traidor, indica que alguém ou algo trairá o paladino, que se opõe a ela.”

Yvonna diz ao grupo para tomar cuidado com seus amigos e aliados, pois eles podem traí-los - mesmo inocentemente. Novamente, se Strahd entrou na conversa, ela sugere que ele pode ser o

MADAME YVONNA

aliado inesperado, e que eles não devem julgá-lo com muita severidade.

Yvonna não percebe, mas a carta se refere a Inajira. A carta do arcanaloth está na posição de aliança com Azalin, porque o demônio é um inimigo de Strahd e, portanto, é um aliado de Azalin, mesmo que apenas superficialmente.

Conselho de Yvonna

Recolha os cartas e coloque-as de lado e, em seguida, leia o seguinte.

Madame Yvonna balança a cabeça pensativa e depois olha para vocês, parecendo avaliá-los.

“Vocês são heróis corajosos, sim?” ela pergunta, sem realmente esperar uma resposta.

“Vocês devem ser muito corajosos, muito fortes e talvez muito sortudos também, se esperam consertar as coisas.”

“Vocês tem um inimigo poderoso e se envolveram em eventos que afetam este e muitos mundos em todo o universo.”

“Trazer o filactério de Azalin para fora das brumas colocou a Grande Conjunção em movimento, pois o crânio nunca deveria deixar o lugar onde estava por muitos anos. Pode ser que a destruição do filactério de Azalin endireite as coisas. Fazer isso não é uma tarefa pequena, mas acredito que há muito mais em seu destino do que destruir um lich.”

“Vocês devem buscar a magia que se perde e se encontra, mas também buscar a ajuda da Rainha Kristiana no Castelo Ravenloft. Ela conhece muito das maiores magias - ela pode até mesmo restaurar a vida daqueles a quem ela favorece! Se houver poderes mortais para destruir a casa de Azalin, a rainha saberá.”

“Agora eu acabei. Vocês podem ir.”

Madame Yvonna inclina a cabeça e parece esquecer que vocês estão lá. A porta do vardo se abre atrás de você, e Arabelle faz um gesto para que vocês saiam.

Madame Yvonna - já está escurecendo. Arabelle aponta a direção para Vallaki, onde os PJs podem pegar a Velha Estrada Svalich e ir para o Castelo Ravenloft, mas ela não oferecerá mais ajuda do que isso. Os ciganos não permitem que os PJs fiquem no acampamento com eles; os homens reagem negativamente a qualquer sugestão de interação contínua.



Os PJs descobrem que o tempo passou mais rápido do que imaginavam enquanto estavam com

VALLAKI



Vallaki fica a uma curta caminhada do local onde os PJs encontraram os Vistani. Observe que as criaturas da Tabela de Encontro de Conjunção Menor, ou praticamente qualquer criatura do apêndice RAVENLOFT do COMPÊNDIO MONSTRUOSO, caminham pela terra. Além disso, o sol se põe dentro de uma hora, aumentando o número de monstros errantes (a chance de um encontro aleatório ocorrer aumenta para 80% por hora). O único lugar razoavelmente seguro é dentro de casa, e isso significa que os PJs precisam procurar abrigo em Vallaki.

A cidade é uma versão medieval de uma comunidade hospitaleira. Fica perto do Lago Zarovich, que é usado como lazer para nobres e mercadores. A artéria central é a Velha Estrada Svalich, que passa direto por Vallaki. Esta estrada atravessa toda Baróvia, e os comerciantes de Vallaki geralmente ficam mais do que felizes em atender aos viajantes. A Grande Conjunção assustou consideravelmente os habitantes locais, mas eles não reagirão a estranhos da mesma maneira que os moradores da Baróvia de Ravenloft.

Os PJs entram na Baróvia do Plano Material Primário no outono, então muitas das casas da vila estão desocupadas. Essas casas são mobiliadas, mas desprovidas de comida, lenha ou objetos de valor de qualquer tipo. Em termos de jogo, há apenas 20% de chance de que qualquer residência seja ocupada por 1d6 humanos de nível 0. No entanto, a área é patrulhada pela guarda da cidade. Se os PJs decidirem invadir uma casa desocupada, há 60% de chance de que o guarda os descubra enquanto estão entrando, durante algum ponto da noite (role uma vez para cada hora) ou quando emergirem pela manhã. PJs que são pegos invadindo são presos por uma companhia de 1d4+2 guardas. Se isso acontecer à noite, os PJs podem subornar os guardas por 50 PO cada, mas eles terão que desocupar o local e ir para a pousada (os guardas apontarão o caminho). Caso contrário, eles são levados para a prisão da aldeia e mantidos

até o dia seguinte, quando o juiz de paz ouvirá seu caso. (Esta é uma maneira de obter uma noite de hospedagem em um lugar seguro.)

Os guardas estão compreensivelmente agitados e assustados com o aumento repentino da população de monstros. Eles continuam a desempenhar suas funções patrulhando as ruas, mas ficam o mais escondidos possível, até mesmo se retirando para as sombras ao ver os PJs e permitindo que eles passem, temendo que eles também sejam monstros. A menos que os PJs tentem invadir um prédio, os guardas os evitam.

Por outro lado, a guarda da cidade não tolerará nenhum tipo de problema ou resistência dos PJs. Eles vão apitar ao primeiro sinal de problema, convocando mais 1d4 guardas a cada rodada até que todos os 12 guardas da cidade de plantão cheguem.

Devido à Grande Conjunção e à onda de monstros, os PJs precisarão convencer todos a abrir suas portas para eles - os habitantes locais se sentirão certos de que são monstros até que sejam persuadidos do contrário.

Guardas Vallaki, guerreiros de 3º nível (1-6): Int média (8); CA 5 (cota de malha); MV 9; pv 20; TACO 18; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa); Tam M; ML 12; PM nenhuma; Tend LB; XP 35 cada.

Elementos do Horror

Três elementos de horror são introduzidos nesta seção que existem principalmente para efeito dramático: o fantasma de uma garotinha, três vampiros que perseguem o grupo e um carniçal de aparência horrível na janela.

O Pequeno Fantasma

Quando o grupo chegar à Estrada Velha Svalich e as primeiras casas de Vallaki aparecerem, leia o seguinte.

Vocês chegam em uma cidade sonolenta. Embora não seja tarde, não há sinal de vida nas ruas.

UALLAKI

Ao passarem por alguns negócios fechados e casas trancadas, a trilha de terra que vocês tem seguido termina em uma estrada de tijolos pavimentada que serve como a rua principal para esta grande aldeia.

Parece que o lugar está deserto, mas assim que você começa a pensar que está sozinho, vocês espiam o movimento pelo canto do olho. Uma garotinha pálida olha para vocês do outro lado da esquina de uma casa próxima e depois se afasta, fora de vista.

Se os PJs se deslocarem para a casa onde viram a garota, eles não a encontram. A própria casa está deserta. Enquanto estão ao lado da casa, ouvem algum rangido no alto, como se alguém estivesse no telhado, mas qualquer investigação não resulta em nada.

A garotinha é um fantasma de primeira magnitude (um espírito inofensivo - veja o *Guia Van Richten para os Fantasmas* para mais informações) que foi uma das primeiras vítimas da Grande Conjunção. Ela foi assassinada de repente e não sabe no que se tornou. Como os PJs são em grande parte responsáveis pela Grande Conjunção - e, portanto, sua morte - ela é atraída por eles, mas mantém grande parte de sua timidez humana e agora tem um medo instintivo de criaturas vivas. Ela continua a assombrar os PJs pelo resto da aventura. Ao se aproximarem, ela desaparece nos cantos e até mesmo em becos sem saída, espiando-os de cantos escuros quando menos esperam. Ela não deve aparecer em todos os turnos, mas com frequência suficiente para manter os PJs se perguntando quem ela é.

Fantasma (1ª magnitude): Int média (8); CA nulo; MV 12, Vn 18 (A); DV nulo; pv nulo; TACO nulo; #Ataques 0; Dano 0; Tamanho P; ML 2; Tend CN; XP nulo.

Este fantasma especial não reside no Plano Etéreo como outros espíritos incorpóreos. Os poderes das trevas a sequestraram e a mantêm como refém no Plano das Sombras (no que restou de Ravenloft), através da Borda Etérea. PJs que normalmente podem ver ou atacar criaturas etéreas não serão capazes de fazer isso com esta criatura.

O pequeno fantasma tem duas funções nesta aventura. A primeira é simplesmente deixar os PJs nervosos. O Mestre deve procurar oportunidades para colocá-la em ação sempre que for dramaticamente eficaz fazê-lo. Por exemplo, se os PJs estão se esgueirando por um corredor escuro, tentando permanecer invisível, ela está de repente 3 metros atrás deles, rindo de seu jogo de esconde-esconde. Se o grupo estiver tentando descansar e recuperar magias e pontos de vida, ela farfalha nos arbustos ou na esquina, desaparecendo de vista depois que todo o grupo desperta e a vê. Sua presença será mais eficaz se ela parecer uma garotinha perdida que continua desaparecendo sempre que os PJs se aproximam.

A segunda função do pequeno fantasma é assombrar os PJs com as consequências de suas ações. Ela é um símbolo do sofrimento que eles causaram ao ajudar a causar a Grande Conjunção. Sua aparência recorrente deve servir como um lembrete de que eles devem consertar as coisas. Com o passar do tempo, ela apodrece, ficando cada vez mais grotesca. Se o grupo a ignora, ela começa a chorar suavemente a cada aparição, exibindo um desamparo e medo que a torna trágica de se ver. Os jogadores podem ser instruídos a fazer testes de horror se não responderem adequadamente à sua situação.

Se os PJs tentarem fazer amizade com o fantasma, ela hesita como se quisesse responder, mas depois foge. Oferecer doces, brinquedos ou outros objetos que tentariam uma criança viva pode eventualmente aproximá-la, mas sua mão passará por tudo o que for oferecido e a sairá correndo pela parede mais próxima com um lamento doído.

As Vampiras Sombrias

Quando o grupo chegar a qualquer cruzamento ao longo da estrada, leia o texto a seguir.

Há uma placa neste cruzamento que diz “Vila de Baróvia”, com uma mão apontando para o leste enquanto outra mão aponta para o lado oposto, mostrando a direção para a “Vila de Krezk”. Em cima de ambos os sinais há um

VALLAKI

grande cartaz que diz “VALLAKI” em grandes letras pretas. Fitas brancas e azuis adornam o poste no qual as placas estão penduradas.

Ao olhar em volta, um grito ecoa pelo ar noturno!

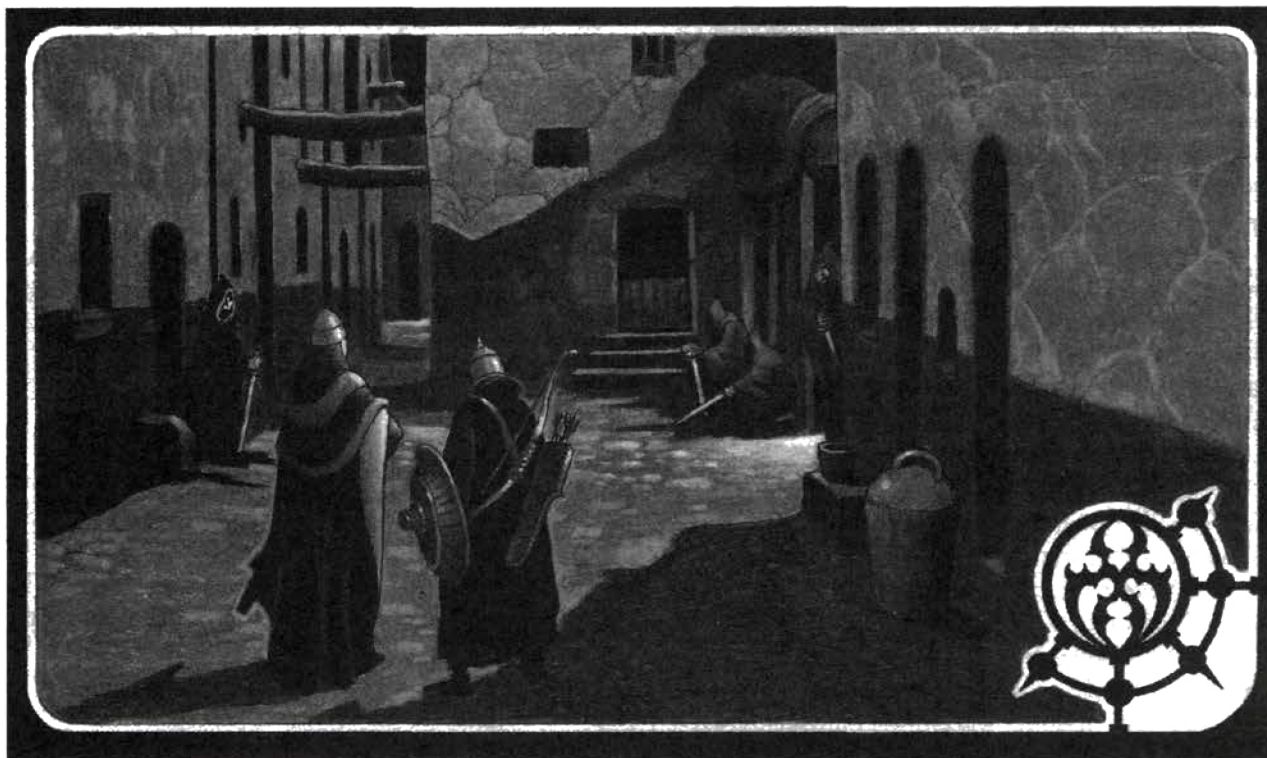
O grito sai da estrada lateral, em uma esquina e fora de vista. Se os PJs forem investigar, eles se deparam com um guarda da cidade deitado no chão com duas **vampiras** (CMI/II) inclinadas sobre ele. Sua garganta está rasgada e os monstros estão lambendo avidamente seu sangue. Uma das vampiras olha para os PJs e sibila com raiva, seu rosto manchado com o sangue do guarda. A menos que os PJs sejam caçadores de vampiros experientes, eles podem fazer testes de medo e horror ao ver essa visão horrível.

Aqueles que fizerem testes bem-sucedidos podem declarar ações e, em seguida, rolar a iniciativa. As vampiras imediatamente procuram escapar, tendo saciado sua fome e não querendo lutar. Elas correm para a parede mais próxima e usam suas

habilidades inatas de *patas de aranha* para sair do alcance. Se forem perseguidas, elas assumem a forma de morcego e voam para longe.

Após este encontro (mesmo que os PJs não busquem a fonte do grito), as vampiras perseguem os PJs à distância enquanto estiverem em Vallaki. À medida que os personagens se movem pelas ruas, eles devem fazer testes periódicos de Sabedoria. Aqueles que conseguem vislumbrar as vampiras saltando de telhado em telhado, entrando e saindo das sombras atrás dos edifícios, ou olhando com olhos vermelhos de lugares escuros profundos. Um teste de Inteligência bem-sucedido para aqueles que tiveram sucesso com o teste de Sabedoria identifica as sombras como as vampiras, mas o PJ deve primeiro anunciar que ele ou ela quer saber se isso é especificamente o que é; caso contrário, está muito escuro para dizer. Sempre que os PJs se movem para investigar, os monstros desaparecem no ar.

Essas vampiras evitam encontros diretos com os PJs. A ideia de incluí-las é fazer com que os PJs se sintam constantemente como se pudessem ser



VALLAKI

atacados a qualquer momento. Não deve haver descanso real, não adiar as coisas até amanhã, não há como simplesmente se afastar da situação - eles estão até o pescoço na Grande Conjunção e devem saber disso.

O Carniçal na Janela

Quando o grupo decidir se abrigar durante a noite, o Mestre deve determinar aleatoriamente a hora da noite em que quem está acordado percebe um ghoul horrivelmente desfigurado (CMI/II) olhando para eles através de uma janela. Se as janelas estiverem todas fechadas, diga aos PJs acordados que eles ouvem algo do lado de fora; se eles espiarem pela persiana, ficarão cara a cara com o monstro, que sorri para eles. Isso leva a um teste de medo e horror.

Localizações Principais

A medida que os aventureiros se movem pela cidade, eles notam alguns edifícios com luz perfurando as rachaduras de persianas bem fechadas. Essas casas são ocupadas pelos humanos de nível 0 mencionados anteriormente. Os residentes não abrirão suas portas para os estranhos, mas dirão aos aventureiros onde encontrar a Pousada Água Azul. Qualquer tentativa de entrada forçada faz com que a guarda da cidade chegue às pressas.

Como mencionado, muitos dos negócios e casas de Vallaki são normais e, portanto, carecem de descrições individuais. O Mestre deve estar preparado para quaisquer encontros aleatórios e para gerenciar qualquer interação com os locais, conforme descrito anteriormente.

1. Estábulos de Nikolai

O tamanho do pé-direito atrás deste edifício indica que os estábulos de Nikolai (como a placa no celeiro o identifica) fazem um bom negócio. No entanto, a cerca está quebrada em vários lugares e não há sinal de animais ou pessoas no local.

Há muito espaço para todo o grupo e seus cavalos dentro do celeiro, e a porta pode ser trancada com uma barra transversal.

2. Fonte Vallaki

Vocês veem uma fonte dominando a pequena praça da aldeia. No centro da fonte há uma estátua de um homem cujo as roupas indicam que ele era um explorador.

O poço da fonte está cheio de moedas de prata. A água é clara e sai de buracos no pedestal da estátua.

Se os PJs pegarem qualquer uma das moedas da fonte, a água borbulha e forma espuma, enviando uma névoa ao redor da estátua, que anima e ataca. Esta é uma conjunção menor - trate a estátua como um **golem de pedra** (CMI/II).

3. Artigos de Aresek

Este grande pátio é cercado por oito armazéns. Uma placa sobre o portão da frente identifica a propriedade como "Artigos de Aresek." - Os currais estão vazios - um quebrado recente na cerca parece ter fornecido fuga para qualquer animal que possa ter estado aqui. Os armazéns de Aresek, no entanto, estão cheios de mercadorias de toda a Baróvia e além; um olhar pela janela de qualquer edifício revela todos os tipos de mercadorias. Parece que este lugar prospera na venda de objetos e itens incomuns de regiões distantes.

Esses prédios estão bem trancados. Um ladrão deve fazer um teste bem-sucedido de abrir fechaduras com uma penalidade de -20% para abrir a porta de qualquer uma delas. Tentar entrar nesses armazéns resulta em 80% de chance de atrair a guarda. Aqueles que arrombarem e entrarem com sucesso encontram qualquer item na seção de equipamentos do *Livro do Jogador*. Não há itens mágicos, e o Mestre pode limitar a disponibilidade de qualquer item.

VALLAKI

4. Igreja Vallaki

Esta é obviamente uma igreja, mas o edifício está em tal estado de degradação que é impossível dizer a que deus foi dedicado. O telhado desabou parcialmente, os vitrais estão quebrados e tapados, e as ervas daninhas entopem todo o terreno. Parece que, apesar de sua localização, a capela está abandonada há pelo menos meio século.

O prédio parece estar abandonado, mas se os PJs entrarem nele, um velho sacerdote chamado Lucian se senta em um banco perto do altar e os cumprimenta. - Bem-vindos, crianças. - ele murmura com o sono em sua voz. - Vocês buscam as bênçãos de Andral?

Andral é um deus da “luz e da vida”, um deus leal e bom, mas uma magia de detecção não revela nada além da tendência legítima do sacerdote (as regras do reino da campanha RAVENLOFT se aplicam). Lucian realmente parece ser um homem gentil, embora um pouco esquecido, e convida os PJs a se abrigarem na igreja durante a noite. Monstros são repelidos pela tendência do prédio, então os PJs podem ter uma boa noite de sono aqui, mas o horrível carniçal ainda pode olhar pelas janelas, potencialmente interrompendo o descanso dos personagens. O pequeno fantasma é de tendência neutra e não repelido pela igreja, para que ela possa aparecer.

Lucian não conversa o terreno fora da igreja desde o dia em que foi abandonada pela aldeia há 50 anos. Lucian era um jovem acólito na época, quando a sacerdotisa sênior teve uma visão da “vinda de um mal supremo que destruirá a terra.” As pessoas prontamente abandonaram a igreja, rejeitando a ideia de condenação em favor de fés menos ameaçadoras. Lucian explica que a sacerdotisa morreu há muitos anos, apedrejada por assaltantes desconhecidos, e a igreja caiu em desuso. Lucian é o único membro remanescente agora, e a aldeia permite que ele viva no local principalmente por um sentimento de vergonha pelo assassinato da sacerdotisa.

Se os PJs tentarem discutir sua situação com Lucian, ele diz a eles o máximo que pode, mas ele

é um homem simples e sabe pouco sobre a Grande Conjunção, mesmo que sua própria superior tenha previsto isso. Ele concorda que “algo muito estranho está acontecendo” com todos os mortos-vivos vagando e que o cemitério em particular está repleto de monstros, mas ele não mostra nenhum senso de reivindicação que se possa esperar de alguém cuja fé foi provada bem fundamentada depois de 50 anos. Lucian recomenda que os PJs busquem o conselho da Rainha Kristiana, “pois ela é uma alta sacerdotisa de grande poder e conhecimento”.

Lucian, clérigo de 4º nível: Int média (8); CA 10; MV 6; pv 24; TAC0 18; #Ataques 1; Dano 1d4; AE magias; DE nenhum; Tam M; ML 10; PM nenhuma; Tend LB; XP 200.

Magias de Lucian (3/2): *benção, curar ferimentos leves (x2); aura de conforto, cochilo.*

Lucian fica feliz em lançar suas magias para o benefício do grupo, e ele não pedirá pagamento, mas ficará muito grato se os PJs o recompensarem de alguma forma por sua hospitalidade.

4A. O Cemitério

Este cemitério contém cerca de 100 sepulturas e uma cripta de 6 por 9 metros.

Os observadores não encontram nada de notável em todo o terreno.

A cripta é na verdade a entrada do covil de Azalin, mas não se espera que os aventureiros explorem neste momento. Mesmo que o façam, eles não detectarão o covil além da muralha sem a ajuda do filactério (consulte a seção de encontro “Cripta de Azalin - Covil”, nível 1, área 8).

O cemitério ao lado da igreja mostra melhor atendimento do que a própria igreja. Parece que os aldeões ainda usam a área para enterrar seus mortos, mesmo que não empreguem os serviços da igreja.

Várias das sepulturas parecem ter sido desenterradas ao acaso recentemente - ou melhor, escavadas de dentro. Na verdade, ao olhar para o campo de montes e lápides, o chão se curva em uma sepultura próxima e uma mão murcha

VALLAKI

rompe a superfície. Azulada e rasgada pelo esforço de se desenterrar, a mão revira e afasta a terra ao seu redor até que uma segunda mão rompe e se junta ao esforço.

O puro mal desencadeado pela Grande Conjuração (para não falar do lich que vive abaixo) animou espontaneamente vários corpos neste cemitério. Um **zumbi de Strahd** (da caixa RAVENLOFT) escava seu caminho para fora de seu lugar de descanso e estará livre do chão em duas rodadas. Qualquer um que veja este espetáculo está sujeito a testes de medo e horror. Então a presença dos PJs tira 2d8 zumbis de Strahd de seus túmulos. Depois de duas rodadas de batalha, mais 2d8 zumbis Strahd emergem. Continue com isso até que 100 zumbis tenham se juntado à batalha ou até que os PJs evacuem o cemitério, momento em que eles só precisam derrotar os zumbis que já estão presentes. Se o filactério de Azalin estiver a menos de 60 metros, então os zumbis tem teste de resistência como lichs, mas eles não têm o ataque de olhar concedido aos lacaios convocados por lichs.

A garotinha fantasma pode aparecer aqui, correndo de lápide em lápide, rindo alegremente. Se os PJs tentarem entrar no mausoléu, ela grita de terror e se dissolve no ar enquanto foge. A critério do Mestre, testes de horror podem ser feitos em resposta ao grito arrepiante.

5. Distrito Residencial

Ao caminhar por esta rua, vocês podem ver que essas casas estão ocupadas. Essas devem ser as casas dos cidadãos de Vallaki. Cada casa é ricamente decorada e muito bem construída e conservada. As pessoas que vivem neste distrito devem ter um bom padrão de vida.

Os habitantes desta área se trancaram em suas casas e recusam a entrada de todos. Ao longo desta rua, há 90% de chance de atrair a guarda da aldeia se os PJs tentarem forçar sua entrada em qualquer casa.

6. Salão da Vila

Este edifício de um andar está marcado como “Salão da Vila.” Ao contrário do resto das estruturas em Vallaki, esta é construída de pedra e vigas grossas de madeira que sugerem uma prisão segura dentro.

A metade da frente deste edifício de 9 por 18 metros contém espaço de escritório e uma grande mesa onde o juiz de paz ouve casos. A seção traseira contém duas fileiras de três celas de granito de 3 por 3 metros com um corredor largo no meio. As celas são divididas por barras de ferro, e há uma janela com barras na parede externa de cada uma. As fechaduras são pesadas, exigindo um teste de abrir fechaduras com uma penalidade de -30% para abri-las. (É claro que os PJs ladinos presos são dispensados de suas ferramentas.) Cada cela contém dois prisioneiros. Se os PJs forem presos e trazidos para cá durante a noite, dois guardas permanecem de plantão na área da frente por metade da noite, e então eles são rendidos por outro par de guardas.

Uma das celas contém um **zumbi de Strahd** (caixa de RAVENLOFT) - um homem que morreu há dois dias e reanimou enquanto ainda estava sem coveiro. Não entendendo o que ele é, os guardas o prenderam por atacar um dos moradores locais e o jogaram na cadeia. Eles tentaram trazê-lo perante o juiz de paz ontem, mas ele apenas atacou qualquer um que se aproximasse dele, então eles optaram por deixá-lo em sua cela até que ele “volte a si”. - Observando sua palidez, eles presumiram que ele ingeriu algo que o deixou doente e, posteriormente, delirante. O médico desapareceu, então eles não tiveram escolha a não ser prendê-lo até que o médico pudesse ser encontrado ou até que ele voltasse. Eles não têm ideia da verdadeira natureza do zumbi.

O Mestre pode ter alguns dos PJs trancados em uma cela adjacente se forem presos. O zumbi se joga contra as barras de sua gaiola a noite toda, tentando alcançar as criaturas de sangue quente nas proximidades. Isso causa deformidade grave durante um período de várias horas. Se os guardas forem alertados sobre o zumbi pelos PJs antes que ele se machuque a ponto de ser inegavelmente

VALLAKI

identificado pelo que é, os guardas zombam dos PJs. Quando o zumbi se torna suficientemente desfigurado, os guardas pedem aos PJs para matá-lo por eles (não é para isso que eles se juntaram à força!). Em troca, eles prometem falar em nome dos PJs quando o juiz de paz chegar.

Pela manhã, os PJs são acusados perante o juiz de paz, Lars Kjurls, também o burgomestre de Vallaki. Sua posição é honorária, pois a cidade é administrada por um conselho da aldeia. Os deveres de Kjurls são em grande parte de natureza cerimonial, mas ele atua como chefe da guarda.

Lars Kjurls (ladino humano de 6º nível): Int baixa (7); CA 8 (bônus de Destreza); MV 12; pv 28; TACO 18; #Ataques 1 (adaga); Dano 1d4; Tam M; ML 6; PM nenhuma; Tend LB; XP 270.

Se os aventureiros forem levados diante de Kjurls, ele age em um assunto extremamente oficioso (afinal, ele não consegue desempenhar esse papel com muita frequência). Ele pede ao guarda para declarar as acusações contra os aventureiros, e o guarda um tanto desajeitadamente tenta copiar o estilo bombástico de Kjurls. O efeito é similar ao ser o de ser levado ao tribunal em uma “cidade de um cavalo”. Kjurls não é malicioso. Ele questiona os aventureiros sobre seus supostos crimes e sobre seu envolvimento em todos os problemas que surgiram ultimamente.

Se os PJs invadirem uma casa, Kjurls os multará em 50 PO cada, palestras sobre lei e ordem, e então graciosamente os convida a visitar a Pousada Água Azul (esta é, afinal, uma cidade turística). O pagamento por danos também pode ser avaliado a critério do Mestre. Se os PJs ajudaram a eliminar o zumbi na cela da prisão, os guardas explicam isso a Kjurls e pedem que ele solte os PJs facilmente por sua ajuda. Kjurls reduz a multa para 25 po para este serviço.

Kjurls não sabe nada sobre a Grande Conjunção. Se os PJs começarem a falar de assuntos tão sérios, ele sugere que eles se reportem ao Rei, no Castelo Ravenloft. Quando todos os negócios estão concluídos, ele adia a audiência e convida os PJs para tomar uma bebida com ele e os guardas da Pousada Água Azul, esquecendo instantaneamente

todas as transgressões. Kjurls fala de Vallaki com o entusiasmo de um guia turístico, e ele não entra em tópicos sérios como regra. O problema atual com os mortos-vivos é uma “fase passageira”, ele tem certeza, e Vallaki continua sendo o local ideal para relaxar e aproveitar a vida.

7. Parque da Aldeia

Esta área com árvores altas e uma pequena quadra pavimentada de tijolos no meio dela fornece um parque tranquilo da aldeia - ou antes da Grande Conjunção reivindicar a terra. Agora as árvores estão cheias de morcegos que ragem e vibram em um tremendo tumulto.

As árvores são ocupadas por 200 **morcegos comuns**, 30 **morcegos gigantes**, 10 **mobats** (CM I/II, todos) e 10 **morcegos esqueléticos** (CM RL). Se os PJs entrarem no parque ou perturbarem os morcegos de alguma forma, eles inundam o ar e atravessam o grupo. Cada PJ é atacado por 1d20+10 morcegos comuns em cada uma das próximas três rodadas. Depois disso, eles voam para longe. Os morcegos gigantes atacam na segunda rodada, os mobats atacam na terceira rodada e os morcegos esqueléticos entram em combate na quarta rodada. Todos os morcegos e monstros maiores lutam até serem mortos.

8. Ferraria de Kierkal

Através das frestas das janelas fechadas neste estabelecimento coberto de fuligem, você pode ver uma grande forja e fole, bem como uma variedade de ferramentas penduradas no teto.

A porta deste edifício tem uma fechadura extra pesada de ferro fundido, exigindo um teste de abrir fechaduras com uma penalidade de -15% para abri-la. Na entressafra, Kierkal fecha a loja e trabalha para o ferreiro na vila de Baróvia. Agora é o lugar de descanso das vampiras que estiveram acompanhando o grupo. Se os PJs invadirem, as vampiras emergem das sombras e atacam.

UALLAKI

9. Hospedaria Água Azul

Este é um edifício muito grande de dois andares. A placa que paira sobre a rua é uma cachoeira de cor azul profundo com névoa branca ondulando no final do outono.

Os PJs devem bater na porta e convencer o estalajadeiro de que eles não querem fazer mal antes que a porta seja aberta para eles. O Mestre deve tratar os PJs com o máximo de suspeita possível, procurando distorcer qualquer coisa que eles digam em uma expressão hostil. Eventualmente, se os aventureiros forem persistentes, a porta se abrirá para eles. No interior, o estalajadeiro ignora os PJs e serve o jantar a três viajantes que são comerciantes de nível 0.

Eles ficam quietos e vão para seus quartos assim que terminam de comer.

Os PJs podem obter uma sala que comporta quatro pessoas por 10 pp ou uma sala que comporta seis por 15 pp. Jantar - carne fria e uma caneca de cerveja - custa 5 pp. Use o *LdJ* para determinar o custo de outras bebidas, que o bar tem em boa oferta.

Se os PJs vierem aqui durante o dia com Kjurls, ele “compra” a primeira rodada (ordenando que o estalajadeiro os sirva de graça). Há meia dúzia de clientes no bar durante o dia. Eles são todos humanos de nível 0 que vivem na aldeia. Eles contam histórias de horror sobre os eventos do último dia, e oferecerão aos PJs até 10 po por herói por dia para ficar e proteger a cidade. Kjurls aumentará o lance para 15 po.



CASTELO RAVENLOFT



Strahd, a essa altura, planejou seu plano para matar o rei Barov e se sentar no trono de Baróvia (consulte a “Introdução”). No entanto, como ele e os PJs já cruzaram as espadas, Strahd quer que o grupo conheça o verdadeiro Barov e estejam convencido de que o rei não é Strahd. Em seguida, o lorde vampiro planeja matar Barov e entrar em seu lugar enquanto os PJs estão recuperando o *Símbolo Sagrado* (e o *Ícone*, se apropriado). Uma vez que os PJs tenham buscado o item e o entregado à legítima e boa “esposa” de Strahd, a Rainha Kristiana, ele se livrará dos PJs e das relíquias sagradas.

A viagem ao castelo leva a maior parte do dia a pé ou de quatro a cinco horas a cavalo. Há 50% de chance de uma conjunção menor para cada hora que os personagens estão na estrada, mas eles recebem uma chance igual de evitar um encontro se escondendo. Se eles optarem por chegar ao castelo por caminho fora da estrada, o tempo de viagem é dobrado, mas a chance de evitar um encontro aumenta para 90%.

Ao longo do caminho, o grupo é seguido por **lobos ancestrais** (CMI/II). Estes são os espões de Strahd, que foram enviados para ficar de olho nos PJs. Eles não atacam, no entanto, a menos que alguém vague a mais de 30 metros de distância do resto do grupo. Nesse ponto, 1d6 lobos ancestrais se movem e atacam. Se algum dos lobos sofrer um acerto de um PJs, ou se qualquer outro membro do grupo vier ao resgate, os lobos fazem um teste de moral em grupo (10) a cada rodada. Quando o teste falha, eles fogem, uivando e gritando freneticamente por todo o caminho.

Não se esqueça da garotinha fantasma que segue o grupo. Ela parece um pouco abatida à medida que a Grande Conjunção ganha impulso. Olheiras aparecem sob seus olhos, seu cabelo está bagunçado e seu vestido pendurado frouxamente nela. Ela não seguirá os PJs até o Castelo Ravenloft, mas esperará do lado de fora até eles surgirem.

Se os PJs seguirem a estrada, leia o seguinte:

A estrada ganha altitude enquanto vocês se dirigem para o leste, e a floresta de carvalhos gradualmente dá lugar a altos pinheiros escuros. A estrada é enlameada com poças negras que não produzem reflexos. Gavinhas de névoa envolvem o chão como se fossem envolver suas pernas e puxá-lo para baixo.

Se os PJs fizerem uma rota fora da estrada:

O caminho é lento pela floresta, mas eles fornecem cobertura contra os monstros que andam pela terra. Por outro lado, há “estalos” misteriosos ocasionais e outros ruídos nas sombras ao seu redor. Quais são as fontes dos ruídos, e se eles ouvem vocês, é difícil dizer.

As nuvens descem para encontrar os PJs à medida que ganham altitude, envolvendo-os em névoa. Se os PJs seguirem uma rota florestal, traga-os de volta para a estrada na Passagem Svalich (veja o mapa da área). Explique que o terreno está se tornando extremamente difícil de percorrer. Diga-lhes que sua taxa de movimento foi reduzida para 1, então deixe-os vir para a estrada. Considerando a espessa cobertura de nuvens, a estrada é quase um lugar tão bom para se esconder quanto qualquer outro.

Os Portões da Baróvia

Um par de figuras gigantes ficam em silêncio no nevoeiro à frente. Eles são dois guardiões de pedra, esculpido em detalhes quase perfeitos, com armaduras completas e martelos de guerra maciços. As estátuas flanqueiam um portão de ferro preto que barra a estrada. Os guardiões parecem examinar seu grupo à medida que ele se aproxima, como se fossem impedi-los de entrar. Os bosques ao redor deles parecem tão impeneetráveis quanto as barras de metal do portão.

Se os PJs se aproximarem a até 15 metros, os portões se abrem silenciosamente e suavemente para ele.

CASTELO RAVENLOFT

Depois de passarem, os portões se fecham com firmeza e não reabrem. Antes da Grande Conjuração, os portões estavam imbuídos de uma magia permanente de *detecção de tendência*, entre outras magias. Contanto que qualquer criatura que se aproximasse deles não fosse má, eles se abriam, não importava para que lado as pessoas estivessem viajando. Agora, a influência maligna de Strahd está sobre os portões. Eles permitem a entrada e saída apenas para aqueles a quem Strahd deseja que passem pelos portões. Ainda é possível atravessar a floresta para contornar os portões - sua operação é apenas uma manifestação do retorno de Strahd.

Os guardiões de pedra são apenas estátuas.

A Carruagem Negra

Além dos portões, os PJs encontram uma bifurcação na estrada. A esquerda leva ao castelo, enquanto a direita leva à vila de Baróvia. Se os PJs continuarem até a aldeia, eles a encontrarão em grande parte deserta e invadida por mortos-vivos. As únicas pessoas que restam estão trancadas atrás das portas e loucas de medo. O Mestre deve continuar a jogar na tabela para conjunções menores até que os PJs sigam em frente.

Também na bifurcação da estrada, os aventureiros encontram a carruagem pessoal de Strahd. Isso pode alarmar alguns personagens, mas Strahd está realmente tentando se acomodar.

Uma carruagem grande e rica fica desacompanhada aqui. Garanhões pretos ondulantes balançam a cabeça e a pata nas pedras sob os cascos como se fossem galopar com toda a velocidade, mas a carruagem permanece parada. O cocheiro não está à vista.

Se os PJs subirem na carruagem, os cavalos os levam até o castelo em um ritmo estrondoso. Os cavalos estão completamente sob o controle de Strahd, então eles ignoram qualquer um que tente tomar as rédeas. Se um personagem tentar pular da carruagem, ele ou ela deve fazer um teste de resistência vs. paralisia ou sofrer 3d6 pontos de dano de queda.

A Chegada ao Castelo

O grupo se depara de repente com o Castelo Ravenloft nas brumas. Alguns ajustes podem ser necessários a seguir para jogadores que não jogaram *Das Sombras* ou que não visitaram o castelo de Strahd.

Vocês estão subindo por uma estrada íngreme e sinuosa, em nuvens ainda mais pesadas. O terreno ficou pedregoso e o chão cai bruscamente nas brumas de um lado da estrada. Formas enormes passam à vista por breves momentos antes de desaparecer atrás da névoa rodopiante ao seu redor, tornando impossível identificá-las.

Então, a estrada balança bruscamente em torno de um penhasco escarpado e algo enorme e preto paira na névoa pesada à sua frente, estendendo-se fora de vista. Enquanto o vento úmido e frio sopra as névoas ao seu redor, as nuvens afinam brevemente entre você e a monstruosidade sombria. Então vocês percebem o que veem: Castelo Ravenloft.

No final da estrada, vocês encontram guaritas gêmeas de pedra em torre. Tochas brilhantes repousam em arandelas em suas paredes, iluminando a área. Além das guaritas, um abismo de 15 metros de largura separa você do castelo. A ponte levadiça fica apertada contra a parede, fechada contra intrusos.

Dois guardas emergem de cada guarita e estão prontos para defenderem seus postos. - Quem vem lá? - grita um deles.

Se os PJs subirem na carruagem de Strahd, eles são recebidos pelos guardas com forte suspeita. Esta é a primeira vez que eles veem o veículo sem motorista e consideram a estranha ocorrência com alarme. Eles não conseguem entender o que aconteceu com suas terras nos últimos dias.

A pessoa responsável, o tenente Valdar, é um homem muito sério que questiona os PJs longamente. Se eles forem dissimulados, Valdar desconfia deles e se recusa a permitir sua entrada no castelo. Por outro lado, se os aventureiros forem próximos e contarem a ele sobre o que passaram,

CASTELO RAUENLOFT

ele fica incrédulo e os questiona com ceticismo. Se os aventureiros pedirem para ver o rei ou a rainha, Valdar os interroga sobre seus negócios com eles. Qualquer menção a Madame Yvonna é recebida com um sorriso de escárnio e mais suspeita. Em suma, Valdar aparentemente não gosta da aparência dos PJs e não está interessado em deixá-los entrar.

“O que quer que esteja acontecendo”, diz Valdar, “você estão obviamente bem no meio disso. Se vocês são pessoas boas, então vocês entenderão por que devo assumir que vocês são exatamente o oposto e respeitar meus esforços para proteger o castelo.”

“O capitão estará aqui em breve com a troca da guarda. Se vocês esperarem pacientemente, então ele pode ouvir seu pedido e permitir que vocês entrem no castelo.”

Os aventureiros podem reagir de uma de três maneiras: pacientemente, impacientemente ou com truques.

Personagens Jogador Paciente

Se os aventureiros concordarem em esperar e não mostrarem nenhum sinal de hostilidade ou truque, então Valdar continua:

“Esperem, viajantes dignos. Estou convencido de sua boa vontade.” Valdar aponta para um cristal no punho de sua espada. “Esta joia me diz se uma criatura é boa ou má quando a encontro, mas ela falhou comigo durante esses dias sombrios. Portanto, sou forçado a testar e julgar com meus olhos. Peço o seu perdão!”

O tenente se vira para a muralha do castelo e grita: “Beixem a ponte levadiça.”

Várias vozes ecoam o grito de Valdar antes de ouvir um ruído estrondoso atrás das muralhas do castelo. Então a porta balança com um tremendo clamor de correntes pesadas e preenche a lacuna entre vocês e o castelo.

Personagens Jogadores Impacientes

Um ataque dos PJs envia o alarme do guarda no alto da muralha do castelo, bem como de Valdar e seus homens. O tenente e seus guardas tentam impedir os infratores enquanto uma dúzia de arqueiros alcançam suas posições nas ameias em 1d3 rodadas. Os PJs que tentam voar pelo abismo são interceptados por dois **elementais do ar** (CMI/II). Se isso acontecer, o Mestre deve pular para a seção “Personagens Jogadores Sorrateiros”, abaixo.

Guardas, guerreiros de 5º nível (3): Int média (8); CA 4 (cota de malha e escudo); MV 9; pv 45; TACO 16; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa); Tam M; ML 12; PM nenhuma; Tend LB; XP 300 cada.

Tenente Valdar, guerreiro de 7º nível: Int muita (11); CA 4 (armadura de placas e cota); MV 9; pv 62; TACO 14; #Ataques 1; Dano 1d10 (espada de duas mãos); Tam M; ML 13; PM nenhuma; Tend LB; XP 675.

A espada de Valdar contém uma joia no pomo que contém a magia *revelar tendência* (utilizável três vezes por dia).

Arqueiros, guerreiros de 5º nível (12): Int média (8); CA 5 (cota de malha); MV 9; pv 45; TACO 13 (com arco longo); #Ataques 2/1; Dano 1d8 (flechas de feixe); Tam M; ML 11; PM zero; Tend LB; XP 300 cada.

Cinco rodadas depois que os arqueiros chegam, uma figura de vestes brancas aparece nas ameias:

“Cessar fogo, todos vocês! Não devemos arrancar nossas próprias gargantas!” A voz é clara, forte e sincera. Uma mulher de cabelos escuros e vestes brancas olha para você e abre os braços em um gesto de paz.

A figura é a rainha Kristiana, que foi informada por seus deuses para esperar o grupo. Ela chama cada personagem pelo nome e os saúda pessoalmente. (Por exemplo, “Haldir, bom guerreiro. Esmerelda, minha digna maga”, etc.)

CASTELO RAVENLOFT

“Vocês são os guardiões da casa do mal, os arautos da profecia, não são?” ela pergunta, sem esperar uma resposta. “Os deuses me disseram que vocês bateriam na minha porta, mas eu não esperava que vocês fizessem isso com suas espadas.” Ela levanta a voz para que todos ouçam. “Abaixem a ponte levadiça por ordem da rainha! Tragam os feridos!”

Várias vozes ecoam a ordem da rainha antes de ouvir um ruído estrondoso atrás das muralhas do castelo. Então a porta balança com um tremendo clamor de correntes pesadas.

Os arqueiros se retiram e vários jovens clérigos correm para cuidar dos moribundos e levar os feridos para dentro do castelo onde serão tratados, incluindo PJs feridos.

Personagens Jogadores Sorrateiros

Se os PJs deixarem a área e tentarem atravessar o abismo de 90 metros de profundidade furtivamente, eles o encontrarão protegido por dois **elementais do ar** (CMI/II). Eles foram *atarefados* por um mago maligno para realizar 1.001 anos de serviço no Plano do Material Primário, mas ele perdeu momentaneamente o controle deles e eles o mataram. Os efeitos da *tarefa* permanecem sobre eles, no entanto, então eles servem Kristiana, reconhecendo um mestre benevolente quando veem um. Eles permanecem a 15 metros do castelo o tempo todo e atacam qualquer um que não atravesse o abismo pela ponte levadiça.

Três rodadas após a batalha com os elementais, leia o seguinte.

“Cimbilis, Arius, retirem-se!” grita uma voz feminina clara e forte da muralha do castelo. Os ataques das criaturas do ar cessam instantaneamente.

“Eu sabia que exigiria determinação para cumprir a profecia”, diz uma mulher de cabelos escuros de cima, “mas ainda estou surpresa com sua tenacidade, bravos aventureiros.”

Mais uma vez, a figura é a rainha Kristiana, que estava esperando o grupo. Ela chama cada PJ pelo nome e os saúda pessoalmente.

“Por favor, subam. Temos muito a discutir. Abaixem a ponte levadiça por ordem da rainha!”

Várias vozes ecoam a ordem da rainha antes de ouvir um ruído estrondoso atrás das muralhas do castelo. Então a porta balança com um tremendo clamor de correntes pesadas.

Castelo Ravenloft

Leia o seguinte quando os aventureiros entrarem no terreno do castelo.

Embora os céus acima estejam perdidos em um alvejante nevoeiro que desce e se enrola ao longo do solo úmido, o pátio dentro da parede externa é brilhante com flores, e a hera exuberante veste as paredes do castelo propriamente dito. O caminho da carruagem circula em torno de uma grande fonte no centro do pátio, levando à entrada maciça e arqueada da fortaleza interna.

Enormes portas duplas, grandes demais para uma pessoa mover, são esculpidas e decoradas com ouro. Abertas agora, elas revelam que 6 metros além do limiar há outro par de portas menores, e elas estão fechadas. Acima delas, quatro estátuas de dragões olham para você. Valdar leva vocês por essas portas e sob os dragões.

As áreas mostradas são as únicas que os PJs devem ver durante esta aventura (veja o mapa do castelo para todas as referências de área nesta seção de encontro). No caso de o grupo se desviar para outras partes do castelo, o Mestre precisará gerar uma planta genérica e guiar o grupo de volta aos níveis mais baixos. (No outono de 1993, o módulo de aventura *A Casa de Strahd* será lançado, fornecendo plantas completas do Castelo Ravenloft

CASTELO RAVENLOFT



Embora a Baróvia do Plano Material Primário tenha caído sob a sombra da Grande Conjunção, o Castelo Ravenloft agora é governado pelo leal e bom Rei Barov von Zarovich VI e sua consorte Rainha Kristiana. Mesmo que Strahd se esconda abaixo em seu santuário secreto, o mal ainda não contaminou o castelo. Se descrições espontâneas forem solicitadas, o Mestre deve descrever cada parte da fortaleza como rica, elegante e limpa.

Os PJs são escoltados para o salão de audiências por Valdar, que os leva pelo pátio (Área 1), pela entrada (Área 2), pela grande escada (Área 3) e pelo salão de audiências (Área 4). Se os jogadores experimentaram a aventura em *Das Sombras*, eles reconhecem claramente o andar principal do castelo e devem identificar as portas de latão na extremidade leste do salão de entrada como aquelas que levam à capela. Diga aos jogadores que o castelo parece ter todo o frescor e majestade do castelo que visitaram há 350 anos, mas o edifício parece ter envelhecido um pouco.

Há muitos servos, guardas, cortesãos e outros PNJs cuidando de seus negócios por todo o castelo. Eles estão um pouco tensos com os acontecimentos estranhos, mas estão acostumados a todos os tipos de viajantes na corte, e não ficam curiosos com os PJs.

Vocês entram em uma enorme sala de entrada e veem afrescos requintados no teto abobadado, iluminados por tochas acesas em arandelas de ferro em grandes colunas de mármore. À sua frente, por um amplo corredor, jazem duas pesadas portas de bronze. Outra sala ricamente decorada fica à sua direita.

À esquerda, há um amplo conjunto de degraus, e Valdar os leva a um amplo patamar, onde um afresco impressionante chega ao teto alto. Ele retrata uma montanha sendo atacada por forças a cavalo. Curiosamente, há um não-humano na base da montanha observando os procedimentos - um humanoide com a cabeça de um chacal.

CASTELO RAVENLOFT

Talvez seja um símbolo da guerra.

A partir do patamar, os degraus se dividem em escadas gêmeas escalando paredes opostas, de volta ao centro do castelo. Valdar continua até o topo e o acompanha até o salão de audiências.

A Audiência Real

O salão de audiências (Área 4) é uma sala grande, ricamente decorada e bem iluminada. Os PJs são levados a frente a 9 metros do estrado real, que tem 6 metros por 6 metros por 30 centímetros de altura.

No trono à direita está o rei Barov. Ele tem cerca de 50 anos e, como mencionado anteriormente, ele se parece muito com Strahd. Alguns cabelos grisalhos em suas têmporas, mais algumas rugas e uma pele avermelhada são as únicas diferenças físicas entre os dois homens.

Sua expressão é benevolente, embora triste.

O rei usa uma luxuosa capa azul, bordada com bordas brancas e azuis claras, sobre uma túnica de veludo azul. Ele também usa um medalhão de prata com um grande topázio azul (no valor de 1.000 PO) e vários anéis de prata em suas mãos (no valor de 800 PO adicionais). Nenhuma de suas joias é mágica. Finalmente, Barov usa uma coroa de prata com safiras e toques de ouro, que combina com o cetro que ele segura.

Seu comportamento é da realeza. Ele subiu ao nível dos guerreiros mais respeitados através de treinamento constante e do favor dos deuses, mas agora ele raramente usa armadura, mesmo para fins cerimoniais. Barov valoriza a paz além de todo prêmio, então ele comanda seus generais para lutar suas batalhas enquanto negocia com os representantes de seus adversários. Isso não quer dizer que ele seja covarde, como qualquer pessoa de renome suficiente para desafiá-lo em combate pode aprender.

Barov se casou com Kristiana porque queria consolidar uma relação entre igreja e estado, mas também ama devotamente sua esposa. Mal ele suspeita da ligação histórica entre eles - ou

melhor, as pessoas com quem eles se assemelham tão de perto.

Rei Barov von Zarovich VI, guerreiro de 15º nível: Int excepcional (15); CA 9; MV 12; pv 86; TACO 6; #Ataques 2; Dano por arma; Tam M; ML 16; PM nenhuma; Tend LB; XP 5.000.

No trono à esquerda está a rainha Kristiana. Ela parece ter entre 25 e 30 anos, mas na verdade tem 40. Ela se veste com vestes brancas puras que ondulam ao seu redor enquanto ela se move. A rainha é uma reencarnação do amor perdido de Strahd, a Tatyana de cabelos negros, mas ela não tem consciência da semelhança.

Kristiana não é apenas a rainha, mas também a alta sacerdotisa de Ravenloft. Em uma sociedade leal e boa, isso funciona muito bem. Ela é uma líder sábia que tem mais força de vontade do que seu marido; enquanto ele prefere simplesmente chefiar o estado, ela busca constantemente melhorar o padrão de vida de todos os seus súditos. Suas estatísticas estão listadas no resumo do PNJ (pág. 6).

À direita do rei está uma maga, com cerca de 70 anos de idade, chamada Anebroun. Ela serviu Barov como sua usuária de magia pessoal desde que ele era um jovem príncipe, e ela foi sua principal tutora. Ela deu a ele um respeito saudável pelo poder e a capacidade de exercê-lo também. No entanto, ela tenta permanecer nos bastidores de seus assuntos. Cuidadosa para não contradizer a vontade e os decretos da rainha, ela só fala quando lhe falam e guarda a maioria de seus pensamentos para consultas privadas com seu soberano.

Anebroun tem uma motivação secreta que a torna uma grande PNJ. Ela está envelhecendo, mas sua ambição de adquirir mais magia não desapareceu com a idade. Portanto, ela tem buscado silenciosamente os segredos de se tornar um lich. Qualquer discussão sobre Azalin a fascina, e a visão do próprio crânio é suficiente para fazê-la se virar contra o rei Barov e roubá-lo na hora. As estatísticas de Anebroun estão no resumo do PNJ.

Os dois sacerdotes seguidores de Kristiana, chamados Lynrich e Thomurray, permanecem perpetuamente admirados por sua rainha. Eles a

CASTELO RAUENLOFT

percebem como a coisa mais próxima da perfeição em um mortal, e sua única esperança é permanecer ao seu lado por toda a vida. O que ela pensa, eles pensam. O que ela diz, eles consideram como Verdade literal. Onde ela vai, eles seguem cegamente. Eles parecem ter cerca de 80 anos. Suas estatísticas estão listadas no resumo do PNJ. As pessoas restantes na sala consistem em 12 guardas de elite.

Guardas de elite, guerreiros de 8º nível (12): Int média (9); CA 2; MV 6; pv 65; TAC0 13; #Ataques 1; Dano 1d8; ML 15; PM nenhuma; Tend LB; XP 700 cada.

O rei e a rainha sentam-se, à direita e à esquerda, respectivamente, enquanto vocês os encara, em tronos no topo de um estrado. Um guarda de elite vestido com uma armadura brilhante está em cada canto da plataforma. Eles seguram escudos azuis e brancos e carregam longas espadas cerimoniais reluzentes.

Mais oito guardas com vestimentas parecidas estão posicionados uniformemente ao redor da sala, perto das paredes.

À esquerda do rei, uma mulher idosa com vestes verde-escura e bordô se apoia em um cajado de metal polido. Um aro brilhante repousa em sua testa, e seus longos cabelos grisalhos são trançados com pequenas bugigangas de metal.

À direita da rainha estão dois velhos em vestes brancas lisas. Cada um carrega um símbolo sagrado de prata brilhante em uma corda trançada que também serve como um cinto.

Ao se aproximarem do estrado, o rei se levanta para cumprimentá-los. Para seu alarme, Rei Barov parece ser o monstro que os atacaram quando vocês chegaram aqui na Baróvia - Strahd von Zarovich!

Obviamente, a hostilidade em relação ao rei ou rainha é recebida com reação imediata e forte da guarda. Se essa for a reação dos PJs à aparência de Barov, assuma que o grupo está com uma *concha antimagia* de 54 metros de diâmetro, criada para tal emergência por Anebroun. Em seguida,

inunde a sala com 1d4+3 guardas adicionais por rodada até que os PJs estejam completamente em menor número.

Enquanto isso, o rei se levanta e grita:

“Levantando suas armas contra o rei? Nós não somos seus inimigos! Somos a única esperança um do outro!” grita Barov com raiva.

Os guardas inundam a câmara de audiência e gritos de “Traição!” e “Ao rei!” ecoam por todo o castelo. Sobre o estrado, a mulher de manto pega uma varinha e a acena em um padrão de magia - a ponta deixa um rastro de chamas atrás dela, formando uma pequena esfera de fogo pairando no ar diante dela.

“Clamem por ‘Trégua’ e eu não vou ter que executá-los imediatamente!” ordena o rei.

Se os PJs resistirem, eles são cercados e atacados por até 100 guardas do castelo. O tempo todo, o rei e a rainha pedem o fim das hostilidades. Anebroun mantém sua varinha pronta para paralisar qualquer um que se afaste da briga e ataque o rei.

O Mestre deve impressionar os jogadores com a relativa desesperança de vencer tal batalha. Ele ou ela terá que julgar se e quando o grupo cruzou a linha e destruiu qualquer esperança de uma aliança com Barov e Kristiana. Tal decisão representa uma missão fracassada, a menos que os PJs desistam. Se os PJs lutarem para sair do castelo, eles serão caçados por Azalin e Strahd até serem destruídos.

Se o grupo cessar as ações hostis, o rei ordena que eles coloquem suas armas a seus pés, pergunta com raiva à rainha se ela tem certeza de que “são eles” e depois retorna ao seu trono. Duas dúzias de guardas permanecem na sala, prontos para retomar a batalha se os PJs se tornarem hostis novamente.

Possíveis Conversas e Ações

Esta parte da seção de encontro cita vários assuntos e ações, em vez de tentar direcionar o grupo de aventureiros ao longo de uma linha específica de conversa. O Mestre deve estar preparado para

CASTELO RAVENLOFT

selecionar e usar essas informações conforme necessário e para interpretar todos os PNJs.

Strahd

O rei e a rainha sabem bem de Strahd - mas ele desapareceu há 385 anos quando a “maldição da Baróvia” roubou quase toda a família real da face da terra, bem como o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* (e o *Ícone* também, se os PJs o pegaram em *Das Sombras*). Para a atual família real, Strahd é um herói e mártir, pois foi o primeiro rei da Baróvia - um homem que conquistou a terra e trouxe a civilização para ela. Barov se orgulha de sua semelhança com o grande líder.

Lendas locais afirmam que Strahd foi abatido por deuses ciumentos que invocaram “a maldição da Baróvia.” Nem Kristiana nem Barov sabem nada sobre o verdadeiro destino de Strahd e ficarão surpresos se souberem que ele caminha pela terra novamente. Ambos verão o retorno de Strahd como um bom sinal, mesmo que lhes digam que Strahd é mau ou um vampiro. Eles o vêem como uma figura trágica, e estão inclinados a acreditar que ele abraçou o mal para o bem de Baróvia, como suas lendas da maldição confirmam.

A Maldição da Baróvia

Barov fala em tons assombrosos, contando a lenda. Observe que Barov afirma que o *Ícone de Ravenloft* também desapareceu. Se o *Ícone* não foi removido do castelo com o *Símbolo Sagrado de Ravenkind*, omita a linha em negrito do texto na passagem a seguir.

“Outrora, a terra em que vivemos era governada por deuses malignos da guerra e da morte. Sob seu reinado de sede de sangue sem fim, o povo lutou por incontáveis anos de caos e carnificina que nenhum mortal poderia controlar ou deter. Contra nossa vontade, guerreamos contra nossos irmãos pelo prazer dos ímpios.”

“Veio o maior general de todos os tempos! Strahd von Zarovich desafiou a vontade dos deuses malignos tirando a terra de suas mãos. Seus exércitos cresceram em força e números que

confundiram os deuses, e todas as pessoas se reuniram sob sua bandeira. O general capturou os corações dos conquistados tão rapidamente quanto capturou suas armas, pois seu legado era prosperidade e paz. Os servos do mal foram derrotados e a terra se tornou unificada.”

“O grande Strahd cuidava de toda a terra como se fosse uma parte dele, como se ele fosse a própria terra!”

Então a voz de Barov se abaixa para que o resto do salão não possa ouvi-lo. “No entanto, ele pagou um preço pela nação que roubou do caos, pois diz-se que, no meio de uma batalha de extrema importância, o general von Zarovich convocou poderes sombrios para ajudá-lo contra o mal. Strahd usou esses poderes para alcançar o bem, mas trouxe uma maldição sobre sua própria família.”

“No dia do casamento de seu belo irmão, uma névoa negra caiu sobre este castelo, e todos os seus ocupantes desapareceram da face da terra! Ladrões, servos dos deuses malignos chegaram ao castelo no meio do caos e roubaram o *Símbolo Sagrado de Ravenkind*, o coração de nossa pureza, e o ***Ícone de Ravenloft*, a fonte de nossa força para nos opormos ao mal.**”

“Há uma profecia que diz que todos os membros da família von Zarovich serão vítimas do mal até que o *Símbolo Sagrado* seja devolvido ao altar da capela. Mas a profecia promete o fim da maldição, e a rainha me diz que vocês são os instrumentos da vontade dos deuses.”

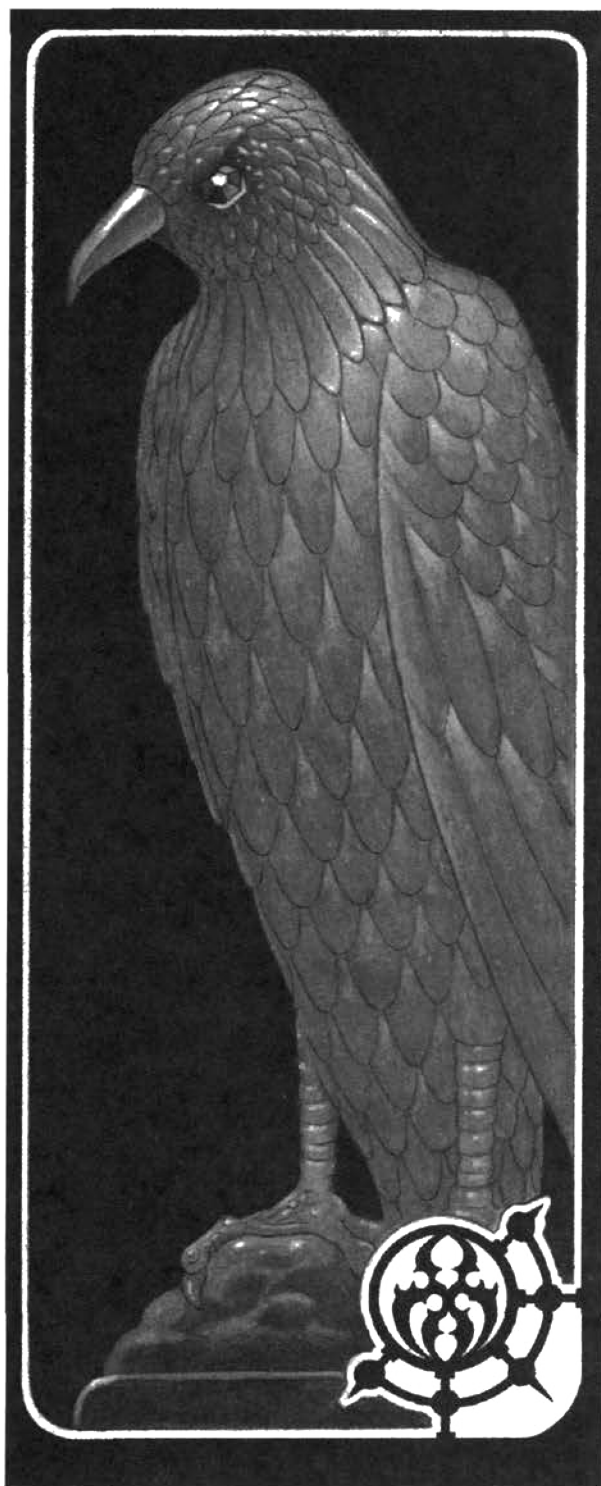
A Profecia

Este assunto não deve ser abordado se os PJs não jogaram *Das Sombras*.

Kristiana explica que a profecia diz que “os ladrões voltarão à cena do crime, corrigindo o que uma vez fizeram de errado.” Ela não sabe exatamente o que isso significa, mas ela tem se comunicado com seus deuses desde o início da Grande Conjunção, e ela foi informada de que os PJs viriam - Kristiana diz a eles que *eles* são aqueles ladrões.

Se os PJs não contarem livremente a história de como roubaram o *Símbolo Sagrado*, a rainha

CASTELO RAUENLOFT



tentará fazê-los falar sobre isso. Ela lhes assegurará que não os culparão por transgressões passadas, e lhes dirá que sua presença prova que eles pretendem consertar as coisas. Ao fornecer o máximo de informações possível, ela pode ajudá-los melhor. Como a rainha tem se comunicado com seus deuses, ela pode “sugerir” o filactério de Azalin e outros assuntos, não sabendo os detalhes, mas tendo uma ideia geral das coisas.

A Grande Conjunção

Os deuses de Kristiana disseram a ela que não sabem o que aconteceu, mas alguns bolsões desconhecidos de maldade foram abertos pelos aventureiros. Os deuses dizem que isso tem algo a ver com um “crânio vivo”. Se os aventureiros já revelaram o filactério de Azalin, então ela acredita que este é o objeto ao qual os deuses se referem. Se o filactério não tiver sido discutido, Kristiana questiona os PJs e os solicita a contar a ela sobre isso.

Ao trazer Azalin através das névoas para Baróvia, os PJs criaram uma “conjunção planar de algum tipo”, desencadeando uma quantidade indescritível de mal no multiverso. Os deuses disseram à rainha que eles devem considerar este ato um crime de magnitude *divina* e que os mortais que criaram tal destruição devem ser “devidamente punidos.” Os PJs literalmente ganharam a ira dos deuses e devem agir se quiserem se salvar!

A rainha acredita que os deuses justos estão reservando julgamento e dando aos PJs a chance de corrigir o que fizeram de errado. Se não agirem, a morte será a menor de suas preocupações - **a rainha deve frisar esse fato com toda a gravidade que puder reunir.**

O Símbolo Sagrado e o Ícone

Kristiana sabe que o *Símbolo Sagrado* está nas mãos do mal, mas ela não tem ideia de onde está. Se os PJs removeram o *Ícone* do Castelo Ravenloft em *Das Sombras*, então ele compartilha o destino seguro como o *Símbolo Sagrado*. Caso contrário, o *Ícone* reapareceu misteriosamente

CASTELO RAVENLOFT

com a chegada da Grande Conjunção. Isso causou uma grande sensação no castelo, e a rainha tem se comunicado com seus deuses para aprender o significado por trás de seu retorno.

Madame Yvonna

Os Vistani são considerados pelos moradores de Baróvia do Plano Material Primário como nada mais do que ciganos comuns. Kristiana conhece Madame Yvonna pela reputação e está ciente de que ela tem alguns poderes interessantes, mas Yvonna não é conhecida por ser aliada a nenhum poder maligno.

Sextilha de Hyskosa

Ninguém sabe de Hyskosa ou de sua profecia, mas se os PJs falarem sobre isso, Kristiana se oferece para consultar seus deuses sobre isso.

Azalin

O lich não tem história neste período de tempo, já que ele nunca apareceu na Baróvia do Plano Material Primário. Barov e Kristiana questionam os PJs longamente sobre os eventos de *Das Sombras*, eventualmente deduzindo que Azalin é o engenheiro da Grande Conjunção e o possuidor do *Símbolo Sagrado* (e do *Ícone*, se aplicável). Se os PJs relacionarem os eventos de *Das Sombras* a eles, então a rainha tem certeza de que Azalin detém o *Símbolo Sagrado*.

Anebroun sabe o suficiente sobre liches para teorizar que Azalin permanecerá fraco e incapaz de usar magia por três dias após a animação de um corpo.

O Filactério

Kristiana identifica o filactério imediatamente como um objeto de intenso mal. Ela declara que vai orar aos seus deuses para obter mais informações sobre ele.

Anebroun pede para examinar o objeto e confirma que uma magia extremamente poderosa foi lançada sobre ele. Se os PJs não lançaram, *dissipar magia* no filactério e o reduziram a um pequeno crânio, Anebroun o faz agora, sugerindo que isso pode tornar o objeto vulnerável à destruição (não o torna).

Para determinar como destruí-lo, ela afirma que precisa de várias semanas para experimentá-lo. Anebroun pede urgentemente para mantê-lo para estudo, e ela promete mantê-lo muito seguro. Ela também jura que pode descobrir um método para destruí-lo, mas Kristiana insiste que os PJs devem carregar o filactério até que a sorte dite seu destino.

“Mas, Vossa Alteza”, insiste Anebroun, “minha magia é quase tão poderosa quanto a do lich, se não mais. Quem melhor para mantê-lo seguro ou destruí-lo?”

“O filactério está ligado ao destino dessas pessoas”, responde a rainha, gesticulando para vocês. “Não sejamos muito apressados em usá-lo. Devemos deixar os deuses nos guiarem antes de agirmos. Tenha paciência, minha velha.”

“Devo insistir em nome do rei”, responde Anebroun. “Temo que este crânio seja um símbolo da maldição. Por favor, deixe-me destruí-lo!”

“Sua preocupação me toca profundamente”, diz Barov, “mas vamos esperar até que os deuses falem. Talvez eles concordem com você.”

Anebroun relutantemente se curva e se retira. Ela percebe que deve ser sutil e não revelar seu intenso interesse em se tornar um lich, mas é difícil esconder seu desejo.

A Capela

Quando o rei, a rainha e os PJs esgotarem os assuntos acima, leia a caixa de texto a seguir. Mais uma vez, omita o texto em negrito se o *Ícone de Ravenloft* não foi removido do altar na capela.

Barov franze a testa e acaricia o queixo pensativo por um momento antes de dizer: “Vocês nos trouxeram muitas respostas, mas levantaram ainda mais perguntas. Esta Grande

CASTELO RAUENLOFT

Conjunção pode ser a desgraça da Baróvia e de outros mundos também, mas minha rainha me diz que nem tudo ainda está perdido.”

“Exatamente”, diz Kristiana. “Continuo confiante nos poderes da bondade e da luz. Seja qual for o mal que vocês possam ter causado, os deuses estão dispostos a esperar antes de julgá-los, então deve haver uma maneira de reverter o que aconteceu.”

“Devemos saber a localização de Azalin, pois certamente ele está com o *Símbolo Sagrado* e o *Ícone*. Vamos descer para a capela imediatamente, e eu comungarei com os deuses e pedirei sua orientação.”

O rei e a rainha se levantam e descem do estrado. Anebroun, Lynrich e Thomurray assumem suas posições habituais atrás de seus soberanos. Quatro dos guardas de honra marcham atrás da comitiva. Kristiana lidera o caminho.

O grupo desce a grande escada, passa pelo salão da fé (Área 5) e entra na capela (Área 6). Kristiana aponta distraidamente várias pinturas, estátuas e outros itens de interesse ao longo do caminho - ela é orgulhosa de sua casa real. Se o grupo jogou *Das Sombras*, então eles reconhecem os arredores de sua visita há 385 anos.

Se os PJs perguntarem, ninguém sabe quem é o não-humano no afresco na grande escada. A família real sempre pensou que era um dos deuses malignos que Strahd superou.

A rainha Kristiana leva vocês a um grande santuário que se estende por toda a largura do castelo. Diante de vocês, os bancos estão dispostos em três blocos, formando dois corredores atravessando a capela até a área do altar.

Kristiana vira para a direita e se move em direção ao corredor daquele lado da sala.

Vocês percebem uma alcova na parede direita e uma enorme escada circular além.

“Aquela escadaria sobe a torre alta”, observa a rainha enquanto observa vocês olhando para lá. “Tem 115 metros de altura da ponta da torre até a cripta real abaixo.”

Belos vitrais chegam ao teto atrás do altar e lançam uma miríade de luzes e sombras sobre a mesa elevada. Um pano vermelho-sangue cobre aquele altar, e vários objetos de prata repousam sobre sua superfície.

A referência de Kristiana à torre alta (Área 7) é uma pista significativa. Mais tarde, os jogadores precisarão lembrar que as escadas levam à cripta real. A rainha instrui todos a se sentarem nos bancos perto do altar enquanto ela sobe e se ajoelha.

No altar, há um par de grandes castiçais de prata segurando grossas velas brancas, uma estola de prata trançada, um queimador de incenso de prata e um livro de orações. Se o *Ícone* estiver presente, os aventureiros certamente notarão a estatueta brilhante de um corvo no centro do altar.

Supondo que o *Ícone* esteja presente, leia o seguinte. Caso contrário, pule para a próxima caixa de diálogo.

Kristiana reverentemente pega uma estátua de prata de um corvo e a segura para que todos vejam. “Contemplem, o *Ícone de Ravenloft* - perdido há três séculos! - reapareceu além de toda esperança. Nem os deuses sabem onde esteve!”

“Este é o símbolo de nossa força, e devo acreditar que seu retorno simboliza uma nova esperança para a linhagem von Zarovich. Se pudermos reunir o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* com o *Ícone* aqui no altar do Castelo Ravenloft, talvez o grande mal que atormentou nossa linhagem falhe e governaremos felizes como temos governado com justiça!”

Pule para esta caixa de diálogo se os PJs não pegaram o *Ícone* em *Das Sombras*.

A rainha diz: “Por favor, fiquem em silêncio agora, e eu chamarei os deuses e implorarei por sua sabedoria.” Ela se vira e se ajoelha diante do altar e começa a orar.

Além dos vitrais, os céus permanecem sombrios, não lançando luz através do vidro

CASTELO RAVENLOFT

colorido, mas a capela parece brilhar como se o sol tivesse acabado de sair. Kristiana é a fonte da luz.

A alta sacerdotisa sussurra para si mesma por vários minutos, parando ocasionalmente para gesticular sobre o altar. Finalmente, ela inclina a cabeça, depois se levanta e os encara.

“Abençoados sejam os deuses da luz”, ela proclama, seu rosto radiante com a felicidade da comunicação divina. “Eles falaram e enviaram esperança para todos nós!”

Uma nuvem de ira escurece seu rosto. “Não importa quais eram suas intenções - vocês libertaram a casa do mal de sua prisão legítima e trouxeram escuridão sobre o universo. Por essa ofensa, vocês estão condenado pelos deuses! Se vocês não tomarem medidas para corrigir o que fizeram, a morte será a menor de suas preocupações!”

Kristiana faz uma pausa para respirar e diz em um tom mais indulgente: “Há apenas uma esperança para vocês. Vocês devem expiar seus erros e empreenderem uma missão para recuperar a esperança que nos foi roubada. Devolvam para mim o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* e o *Ícone de Ravenloft*. Os deuses ordenaram que a Grande Conjunção entre em colapso se o maior bem se juntar ao maior mal sobre o altar. O maior bem é o *Símbolo Sagrado*. O maior mal que os deuses identificam é o filactério do lich, Azalin.”

Os olhos da rainha piscam quando ela faz uma pausa e pergunta: “Vocês aceitam essa missão sagrada?”

Dadas as apostas, é improvável que os PJs recusem tal tarefa. Se eles pedirem pagamento por concluir a tarefa, a rainha os lembra do preço se não tiverem sucesso.

Se eles perguntarem como encontrar Azalin, Kristiana responde: “Os deuses não sabem onde encontrar o ser que se chama Azalin, pois esse não é seu verdadeiro nome. Mas não tenham medo! O filactério será seu guia, pois o lich e seu recipiente estão tão intimamente conectados

quanto seu próprio corpo e espírito.” A rainha não sabe exatamente como o filactério os guiará; ela só foi informada pelos deuses de que esse é o caso. Os PJs precisam descobrir como usar o crânio como um dispositivo de rastreamento (consulte a “Introdução”).

Se os PJs se voluntariarem para o nome de Firan Zal’honan, Kristiana lhes diz que os deuses já lhes deram todas as informações de que precisam para completar sua tarefa e que seria imprudente testar a paciência dos deuses com repetidas comunhões. “Não se entra em contato com os deuses e os questiona por lazer, e sua posição com eles é tênue o suficiente!”, diz ela. Em suma, ela os convida a realizarem sua missão com o conhecimento que têm. (Se os PJs já mencionaram o nome de Firan Zal’honan, o Mestre não deve ler a linha sobre os deuses não saberem o verdadeiro nome de Azalin.)

Durante essa discussão, Anebroun fica cada vez mais ansiosa. Quando os PJs concordarem em buscar o *Símbolo Sagrado*, leia o seguinte.

Anebroun grita: “Vossa Alteza, devo protestar! Se essas boas pessoas usarem o filactério do lich para encontrar seu dono, ele certamente o tirará deles quando tiverem sucesso. Permitir que uma arma tão poderosa seja colocada diretamente nas mãos do inimigo representa um risco não apenas para esses bravos heróis, mas para o rei Barov e toda a Baróvia!”

A velha feiticeira se ajoelha diante do rei Barov e implora a ele. “Por favor, Vossa Graça. Sou quase tão poderosa quanto o lich. Com a causa do bem do meu lado, sou ainda mais poderosa do que ele. Eu sei que posso destruir o filactério se tiver tempo suficiente para estudá-lo. Deixe-me tentar...”

Mas a rainha interrompe: “Anebroun, enquanto o lich segura o *Símbolo Sagrado*, ele é o mais mortal que pode ser. Os heróis terão que encontrar uma maneira de manter o filactério seguro, mas é seu guia para o que eles procuram, e eles devem levá-lo.”

CASTELO RAVENLOFT

Anebroun começa a discutir novamente, mas depois olha para o rei, que balança a cabeça. Ela se curva de má vontade e recua.

A rainha ordena que os PJs se ajoelhem no altar e recebam “o comando dos deuses.” Esta é, na verdade, uma magia de missão, exigindo que os PJs recuperem o *Símbolo Sagrado* (e o *Ícone*) e os devolvam ao Castelo Ravenloft. Quando os PJs se ajoelham diante de Kristiana:

A rainha acende uma vareta de incenso no altar e sussurra uma oração. Ela se vira para vocês e fala com um brilho azulado nos olhos. “Em nome de todos os deuses da luz e da pureza, comprometo-me a devolver o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* e o *Ícone de Ravenloft* para este lugar, ou falhar e morrer na busca por ele!”

Ela junta as mãos e depois as separa lentamente, revelando um brilho de luz flutuando entre elas. Ela queima cada vez mais intensamente até que vocês precisem fechar os olhos para ela ou ficarem cegos. Quando vocês fecham os olhos, veem um medalhão circular com um cristal branco no centro tão claramente como se estivesse bem na sua frente. É uma imagem do *Símbolo Sagrado*, brilhando como o sol, e queima indelevelmente em suas mentes e permanece lá.

De repente, vocês sentem um desejo irresistível de ver o item real. Qualquer pensamento que não seja o de encontrá-lo é quase fisicamente doentio para vocês.

O rei está visivelmente aliviado por os PJs terem aceitado a missão. Ele acredita que eles podem quebrar a antiga maldição de quatro séculos e, assim, permitir-lhe uma vida longa e feliz, e ele promete-lhes uma “recompensa real” por seus esforços. Ele se move para o altar, se ajoelha e começa a orar pelo sucesso dos PJs.

Enquanto isso, Kristiana, Lynrich e Thomurray oferecem seus serviços para curar o grupo de quaisquer feridas que tenha sofrido. Os clérigos

são convidados a orar no altar e os magos podem se sentar e estudar seus grimórios. Se alguém desejar, Kristiana lançará uma magia de *cochilo* sobre eles.

Se o grupo precisar de tempo para memorização de magia, calcule o tempo necessário para recuperar todos os níveis de magia e, em seguida, role os dados de percentil, atribuindo uma chance de 5% por turno em que Inajira apareça antes que o grupo termine seu trabalho. Durante esse tempo, o rei, a rainha, Lynrich e Thomurray continuam a realizar uma vigília de oração para abençoar a missão, mas Anebroun se retira para seus aposentos.

Entra Inajira

Se o grupo não optar por memorizar nenhuma magia ou se um teste de percentil determinar que Inajira chegou:

Fora do castelo, uma tempestade irrompe com um súbito e brilhante clarão de luz, respondendo quase imediatamente com um estalo de trovão. Através dos altos vitrais, o céu se ilumina com repetidos flashes de luz. Outro raio atinge ainda mais perto, e o estrondo de uma torre quebrada pode ser ouvido pela parede externa.

Atrás do trovão ecoando pela fortaleza surge um gemido estridente. No começo, você acha que seus ouvidos estão apenas zumbindo após aqueles relâmpagos, mas depois fica mais alto. Em segundos, o gemido fica tão dolorosamente alto que você deve prender as mãos sobre os ouvidos e fechar os olhos com força.

Diga aos jogadores para fazer um teste de Constituição para seus personagens. Aqueles que falham em seus testes caem de joelhos de dor e ficam desorientados por 1d4 rodadas. Mesmo aqueles que são bem-sucedidos não podem lançar magias ou executar qualquer ação envolvendo suas mãos por uma rodada. Se eles tentarem se mover, seu MV é 3. A critério do Mestre, um teste de Destreza

CASTELO RAVENLOFT



CASTELO RAUENLOFT

pode ser necessário, com uma penalidade de -4, para cada 3 metros de movimento (considerando os obstáculos que o PJ pode tropeçar - 1d6 de dano por queda). Depois que essa situação for resolvida, leia o seguinte texto.

Quase tão rápido quanto o zumbido penetrante aumentou, ele fica baixo até parecer o rosnado cruel de um cachorro louco. O volume diminui e vocês percebem que está vindo de dentro da sala!

No altar, ao lado do rei Barov, está uma besta com corpo de um homem grande e a cabeça de um chacal com olhos negros, cercada por um brilho cintilante.

Sem aviso, o monstro agarra o rei, levantando-o do chão e rosna: “Por mais de três séculos eu procurei por você, mas eu sabia que você voltaria aqui!”

“Onde está o livro, Strahd von Zarovich! Onde está meu livro, quebrador de promessas?”

O rei Barov, chocado demais para reagir, apenas olha para vocês com uma expressão vítrea, as pernas balançando impotentes para frente e para trás a cerca de trinta centímetros do chão. Kristiana grita.

O monstro ruga com uma voz que sacode as paredes, “Eu vou arrastá-lo de volta para Gehenna e você vai responder aos meus mestres lá!” ele rosna e, em seguida, a besta afunda seus dentes longos e pontiagudos no pescoço do rei. Os olhos de Barov se reviram e suas pernas ficam moles enquanto sua túnica azul mancha de púrpura com sangue.

Se necessário, instrua os jogadores a fazer testes de medo e horror. Kristiana, Anebroun, Lynrich e Thomurray falham automaticamente em seus testes ao verem seu rei ser brutalmente assassinado; eles ficam em choque. Os quatro guardas de elite correm em pânico, gritando, “Assassinato, assassinato, o rei está morto!”

Peça a todos os jogadores que possam declararem sua próxima ação e joguem a iniciativa. Inajira voa para o teto com sua presa e praticamente

ignora todos os ataques feitos contra ele, concentrando-se em seu aperto na garganta de Barov.

Permita que os PJs realizem sua rodada de ações. Observe que os yugoloths tem uma proteção mágica natural (60%), mas o Mestre pode optar por fazer com que qualquer magia lançada pelos Pjs com dano significativamente prejudicial falhe automaticamente.

Quando chegar na iniciativa de Inajira, ele solta o aperto na garganta de Barov e coloca a mão a alguns centímetros da boca do rei, como se fosse pegar algo que o rei cuspiu. A boca de Barov se abre e uma névoa esbranquiçada se espalha na mão do demônio.

Jogue a iniciativa para a próxima rodada. A ação de Inajira nesta rodada é largar o corpo de Barov e rugir de novo com fúria. Todos os personagens na sala devem fazer um teste de resistência bem-sucedido vs. paralisia ou serão forçados a colocar as mãos sobre os ouvidos novamente. Aqueles que falham em seus testes e ainda não realizaram sua ação para a rodada são incapazes de fazê-lo. Este rugido também interrompe e desperdiça as magias daqueles que falham em seus testes de resistência enquanto estão no processo de lançar a magia.

“Não é Strahd!” Inajira grita. “É uma falsificação!” Então ele olha para Kristiana e diz: “Mas você não é uma falsificação!” e desce até ela. Diga aos PJs que o som de muitos pés correndo se aproxima do Salão da Fé - o guarda do castelo está chegando - mas as portas da capela se fecham antes que os reforços possam chegar, e eles batem impotentes na porta.

Jogue a iniciativa novamente. Lynrich tenta se colocar entre a rainha e o yugoloth quando ele se aproxima dela, mas Inajira empurra o sacerdote para o lado e agarra Kristiana. O sacerdote literalmente voa pelo ar e bate em uma parede. Inajira continua ignorando todos os ataques de PJs.

Jogue mais uma vez para a iniciativa. Quando a ação de Inajira surge, ele olha para os PJs, range os dentes e e um portal se abre com dois outros yugoloths - dergholoths neste caso (veja abaixo). Inajira então voa pelo vitral com Kristiana para fora do local. Se algum dos PJs tiver os meios e a intenção de segui-los, Inajira invoca seu

CASTELO RAUENLOFT

poder inato de *teleportação exata* e desaparece com uma piscadela sádica e uma risada dos PJs.

Inajira lançou um *globo de invulnerabilidade* sobre si mesmo antes de entrar, então ele deve ser quase impossível de ferir significativamente nesta batalha, e é uma sorte para os PJs que ele não esteja interessado neles neste momento. No entanto, se os PJs conseguirem privá-lo de 50% ou mais de seu total de pontos de vida antes que ele conclua as tarefas acima, ele usará uma ação para convocar imediatamente com os dergholoths e comandá-los a atacar os PJs. Então ele continua com suas outras ações.

As estatísticas de Inajira estão listadas no resumo do PNJ, e informações detalhadas sobre sua espécie estão perfiladas na página 96. Para obter informações completas sobre o dergholoth, o Mestre deve consultar o apêndice dos *Planos Exteriores* do COMPÊNDIO MONSTRUOSO, mas os dados abaixo são suficientes para os propósitos desta batalha. Os Dergholoths não carregam armas, atacando em vez disso com cada uma de suas cinco mãos atarracadas de quatro garras. Se os dois primeiros ataques de garra atingirem, o oponente foi agarrado e o infero recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque sucessivas para esse personagem; um teste de metade da Força é necessário para se libertar.

Dergholoths (2): Int baixa; CA -3 (veja abaixo); MV 12; DV 8+16; pv 51; TAC0 13; #Ataques 5; Dano (1d4+8)x5; AE veja abaixo; DE +1 ou melhor arma necessária para acertar; Tam L; ML 14; PM 40%; Tend NM; XP 25.500 cada.

Dergholoths podem usar as seguintes habilidades similares a magias à vontade: *alterar-se*, *causar doenças* (reverso da *curar doenças*), *enfeitiçar pessoa*, *escuridão*, *4,5 m*, *medo*, *criação fantasmagórica*, *criar chamas*, *sono* (duas vezes por dia) e *teleportação exata*.

Entra Strahd

Assim que Inajira voa com Kristiana, Strahd emerge da grande escadaria (Area 7). Os PJs que perguntarem de onde ele veio

exatamente podem fazer um teste de Inteligência para perceberem que Strahd *subiu* os degraus. Instrua os PJs a fazer testes de medo ao vê-lo, com -2 penalidades se Strahd lutou com eles no início desta aventura e -4 penalidades se ele infligiu dano igual a 50% ou mais de seus pontos de vida totais. (Veja o resumo dos PNJs para as estatísticas de Strahd.)

Provavelmente surpreenderá os aventureiros, mas Strahd ataca os dergholoths, gritando de raiva enquanto o faz. - Inajira! Volte, seu covarde, seu demônio inútil!

Se algum dos PJs atacar Strahd, ele grita: “Mal-ditos, me ajudem a destruir essas coisas antes que eles invoquem mais de sua espécie!” e então continua seus ataques. Se os PJs persistirem em seus ataques contra Strahd, ele muda para a forma de morcego e voa pela janela. Caso contrário, ele continua a lutar até que um dos dergholoths seja destruído e o outro esteja a um ou dois acertos de morrer também.

Nesse ponto, Strahd diz ao grupo: “Acabem com isso! Eu vou atrás da rainha!” Ele assume a forma de morcego e voa pela janela.

Quando os PJs terminam o último dergholoth, os guardas do castelo entram pela porta. Vinte deles invadiram a sala, olharam horrorizados para o corpo do rei no chão e, em seguida, olharam acusadoramente para os PJs e levantaram suas armas. Instrua os jogadores a declarar suas próximas ações e fazer a jogada de iniciativa. Se eles atacarem os guardas, eles terão que lutar para sair do castelo. Eles encontram 1d10+10 guardas no Salão da Fé (Área 5), 1d4+10 guardas no salão de entrada (Área 2), e são alvejados por 12 arqueiros enquanto atravessam o pátio e até que se movam para fora do alcance.

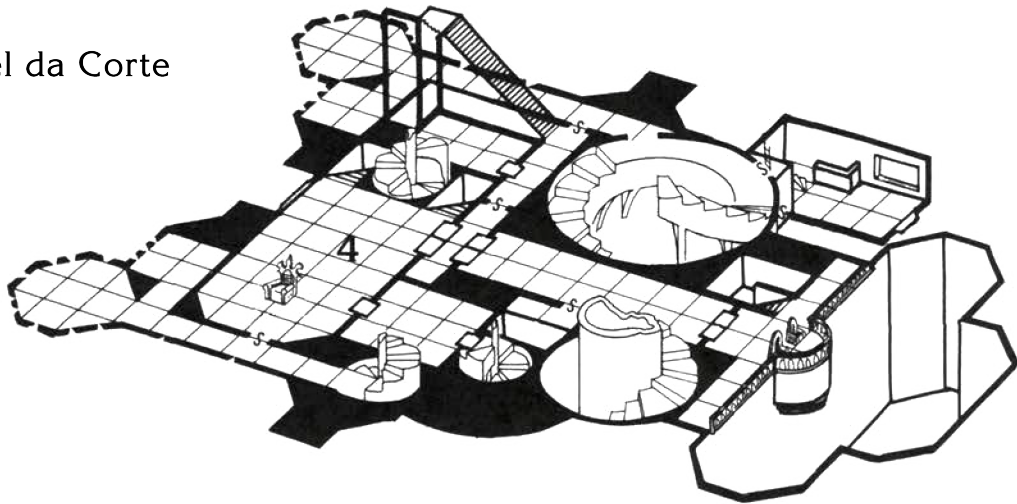
Guardas de elite, guerreiros de 8º nível (12): Int média (9); CA 2; MV 6; pv 65; TAC0 13; #Ataques 1; Dano 1d8; ML 15; PM nenhuma; Tend LB; XP 700 cada.

CASTELO RAVENLOFT

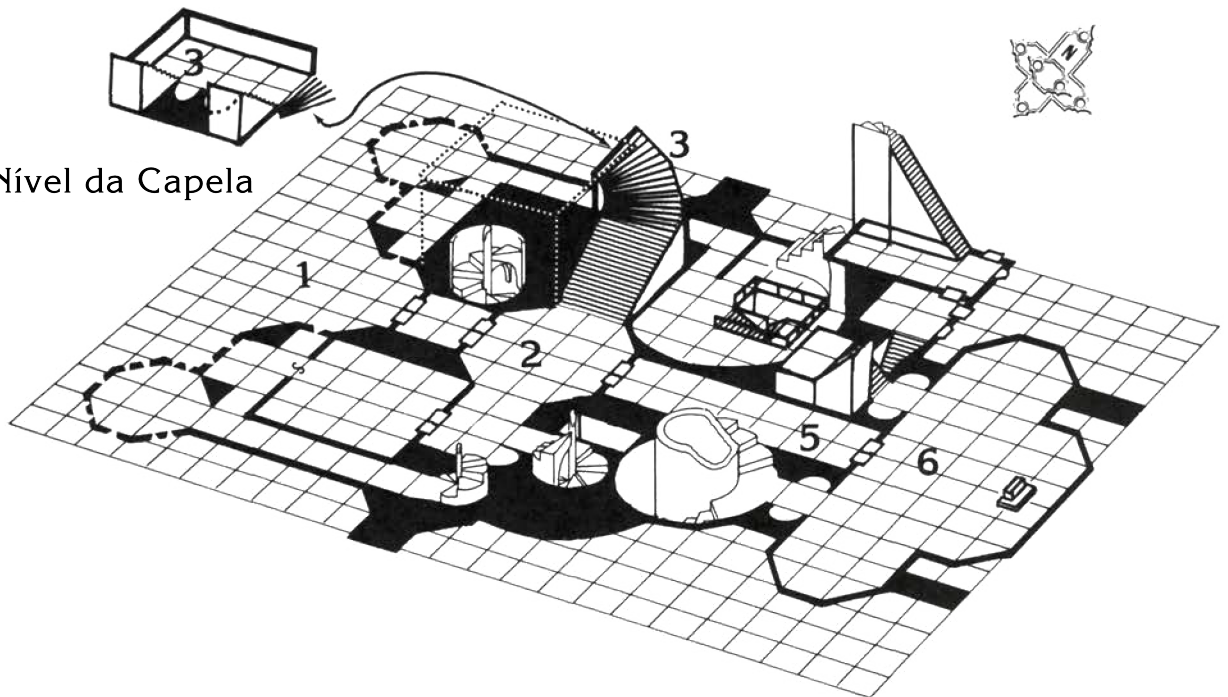
CASTELO RAVENLOFT

Escala: 1 quadrado = 3 m

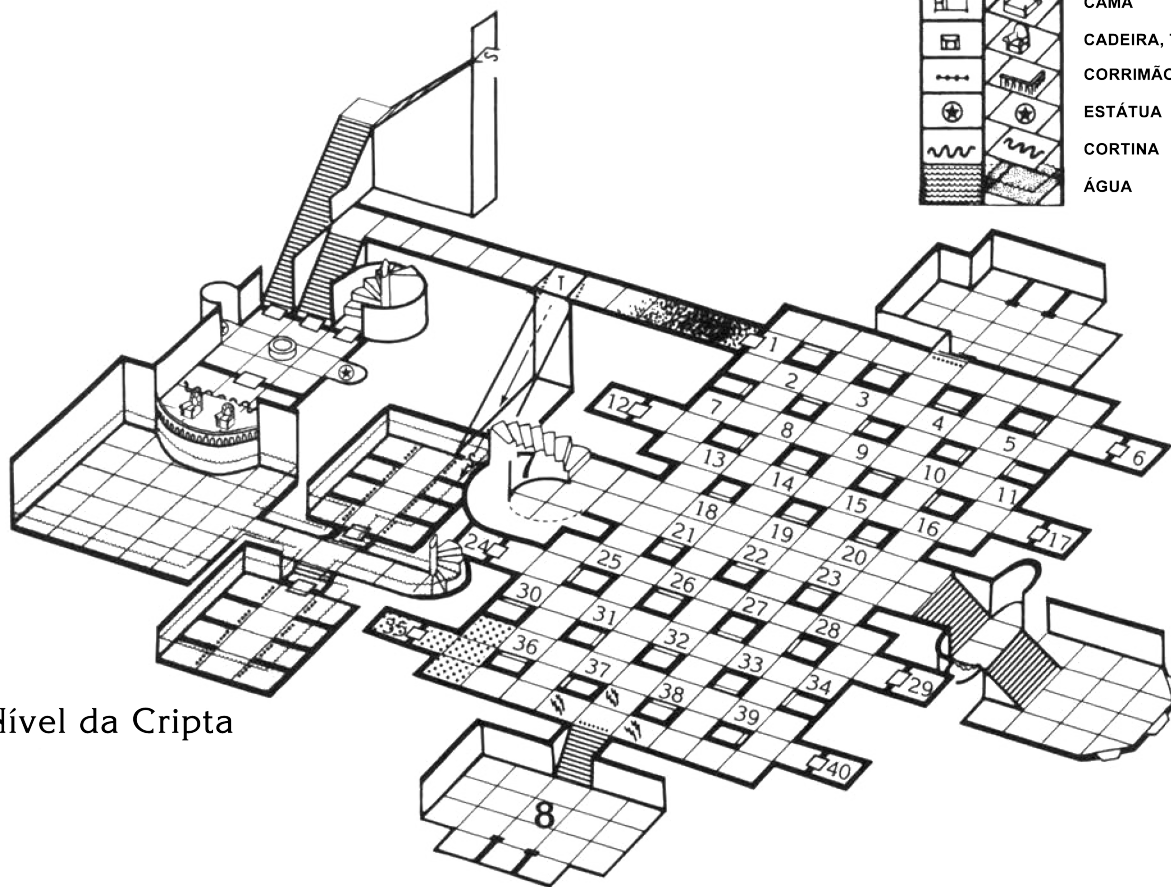
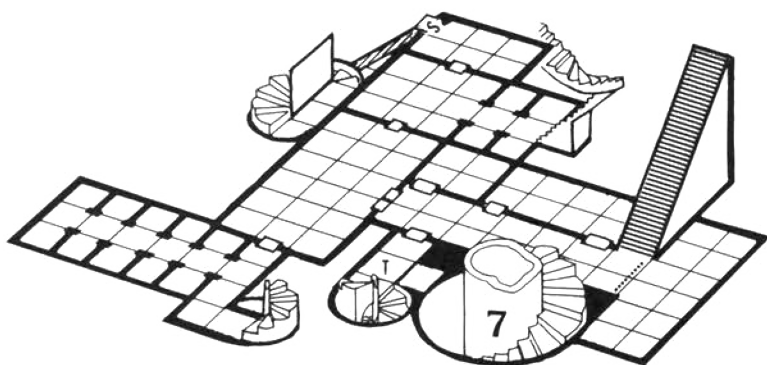
Nível da Corte



Nível da Capela



CASTELO RAVENLOFT



Nível da Cripta

	PORTA
	PORTA DUPLA
	PORTA PADRÃO E SECRETA
	PORTA SECRETA
	PORTA DE MÃO ÚNICA
	ARMADILHA DE TELEPORTAÇÃO
	ALÇAPÃO DE ARMADILHA NO CHÃO
	ALÇAPÃO DE ARMADILHA NO TETO
	JANELA
	SETEIRA
	BARRAS, PÓRTICOS
	BRASEIROS
	ESCALA
	ESCADARIA
	ESCALA ESPIRAL
	CAMA
	CADEIRA, TRONO
	CORRIMÃO
	ESTÁTUA
	CORTINA
	ÁGUA

CASTELO RAVENLOFT

Arqueiros, guerreiros de 5º nível (12): Int média (8); CA 5 (corrente); MV 9; pv 45; TAC0 13 (com arco longo); #Ataques 2/1; Dano 1d8 (aljava de flechas); Tam M; ML 11; PM nenhuma; Tend LB; XP 300 cada.

Se os PJs tentarem argumentar com os guardas, eles são ordenados a largar suas armas antes de serem ouvidos. Thomurray pode confirmar sua inocência, mas ele é incoerente até que qualquer forma de magia de controle de emoção seja lançada sobre ele. Afinal, ele viu seu rei brutalmente assassinado, sua amada rainha tomada por um monstro e, em seguida, Strahd (que parece ser o rei) aparece em cena. Isso seria demais para quase qualquer um. Se nenhum dos PJs puder lançar a magia, Anebroun aparece e usa magia para acalmá-lo e tirar a história dele.

Se Thomurray recuperou e absolveu os PJs, leia o texto a seguir.

Anebroun se ajoelha ao lado da forma sem vida do rei Barov e beija sua mão mole.

“A maldição da Baróvia reivindica outro espírito real”, diz ela em voz baixa. Então ela se vira para vocês. “O *Símbolo Sagrado de Ravenkind* não pode ajudar meu rei agora. Por que não me dão o filactério e me deixam destruí-lo?”

“Não!” responde Thomurray. “Por que você ignora as palavras da rainha, Anebroun? Os heróis *devem* completar sua missão se houver algo de bom por vir dessa farsa.” O clérigo se vira para vocês. “Irei com vocês, se quiserem, e ajudarei a proteger o filactério do lich com quaisquer meios que eu possua. Pelo bem da rainha, vocês aceitarão minha ajuda?”

As intenções de Thomurray são puras. Se o grupo considerar entregar o filactério a Anebroun, lembre aos PJs que o desejo de ver e tocar o *Símbolo Sagrado* queima em seus corações e mentes e que o filactério parece ser seu único meio de encontrá-lo.

“Tudo bem”, diz Anebroun. “A vontade da rainha será cumprida! Mas vocês estão em grande perigo mantendo um prêmio ainda mais perigoso. A ajuda de Thomurray será inestimável para vocês, e a minha também. Vou ajudá-los a buscar o lich e tirar o *Símbolo Sagrado* de sua mão murcha! Que os deuses nos protejam melhor do que eles têm protegido o rei e a rainha.”

Se os PJs recusarem a ajuda de Thomurray, o sacerdote se joga a seus pés e implora que o deixem participar do resgate de sua amada rainha. Ele simplesmente não aceita “não” como resposta. Faça qualquer coisa para convencer os PJs a levá-lo junto. No final, se eles recusarem absolutamente, o Mestre terá que fazer ajustes no texto para explicar a ausência de Thomurray; a aventura é jogável sem ele.

Anebroun também insiste em acompanhar o grupo. Se os aventureiros rejeitarem sua companhia, ela argumenta mais logicamente que eles poderiam usar um mago poderoso ao enfrentar um lich. Novamente, com o personagem da maga, o Mestre deve convencer os aventureiros de que eles a levam para proteção. Se os aventureiros forem inflexíveis em rejeitá-la, Anebroun acabará balançando a cabeça e dizendo: “Heróis tão teimosos e tolos! Se toda a glória deve ser sua, então vão! Só espero que Baróvia possa ser resgatada se vocês falharem.” Com isso, ela sai furiosa da sala.

Lembre ao grupo novamente quanto tempo eles têm antes que Azalin recupere suas magias.



VOLTANDO A VALLAKI



Agora que os PJs sabem que o filactério de Azalin é a chave para encontrar o lich, eles devem ter pouca dificuldade em descobrir como o recurso de rastreamento funciona (consulte a “Introdução”). O lich não está mais em movimento, então os olhos brilham constantemente se os PJs o segurarem quando o crânio apontar para o oeste, de volta para Vallaki.

A incidência de conjunções menores está aumentando. Uma vez

que os PJs estejam fora dos portões de Baróvia, a chance de uma conjunção é de 75% por hora.

A garotinha fantasma estava esperando o grupo emergir do castelo para que ela pudesse segui-los novamente, e ela parece pior do que nunca. Ela parece sangrar pela boca, olhos e unhas agora, e está ficando muito ossuda. Ela não está tão risonha quanto quando eles a encontraram pela primeira vez; em vez disso, ela os encara morosamente agora e geme com pena. O Mestre pode pedir testes de horror à primeira vista dela nessa condição.

Sombras nas Sombras

Quando os PJs deixarem o Castelo Ravenloft, leia o texto a seguir.

A floresta parece mais escura do que nunca. Tudo o que vocês ouvem soa antinatural - e anormalmente alto - enquanto vocês se movem para as árvores. As próprias sombras parecem mudar e observá-los enquanto vocês andam pela floresta. As névoas flutuando através das árvores se formam em rostos nos recessos escuros, mas os rostos se torcem e desaparecem quando vocês os procuram.

Os portões de Ravenloft se abrem quando vocês se aproximam. Uma vez passado os portões e na estrada, vocês ocasionalmente ouvem um ofegar vindo da floresta e o estalo de um galho de vez em quando.

A carruagem de Strahd se foi quando os PJs emergiram do castelo, mas os **lobos ancestrais** de Strahd (CM I/II) estão acompanhando o grupo novamente. Conforme declarado na seção de último encontro, eles não atacam o grupo, a menos que um dos PJs vaguem a mais de 30 metros do resto do grupo, momento em que 1d6 lobos terríveis se movem para atacar. Claro, as bestas fazem testes de moral em grupo (10) a cada rodada assim que um deles é atingido ou se outros PJs vierem ao resgate.

Se Anebroun não foi aceita no grupo, ela se *metamorfoseia* em um pequeno pássaro e segue os PJs. Mesmo se lançarem *detectar invisibilidade* ou *visão da verdade*, os personagens afetados ainda têm apenas 5% de chance de detectar Anebroun; ela está concentrada ativamente em permanecer invisível.

Thomurray reza ao longo de todo o caminho. Ele é amigável o suficiente, mas um pouco reservado. O clérigo está acostumado à vida na corte, e ele não participa de uma “missão” desde que era jovem. Ele chama cada aventureiro de “jovem” com uma leve inclinação da cabeça. Seu assunto favorito é, claro, a rainha Kristiana. Ele se preocupa com o destino dela constantemente; na verdade, ele está quase com ciúmes de Lynrich, que morreu protegendo-a.

O Mestre deve representar este PNJ como um personagem ultra leal e bom e um pouco excêntrico. Os deuses definiram uma missão para o grupo, através dos lábios da amada rainha de Thomurray, e ele resiste a desvios com protestos extenuantes. Caso contrário, ele é tão útil quanto os PJs poderiam querer. O Mestre deve fazer o máximo possível para fazer o grupo gostar de Thomurray. Quando surgirem problemas, ele deve ser o primeiro a entrar na briga. Se um PJ tiver problemas, Thomurray se encarrega de ajudá-lo. O Mestre pode até trapacear em algumas das jogadas de dados do sacerdote, para fazê-lo parecer muito poderoso e

VOLTANDO A VALLAKI

até mesmo indispensável para o grupo. Se os aventureiros gostarem e respeitarem esse personagem, será ainda mais chocante quando ele for morto diante de seus olhos na próxima seção de encontro.

Thomurray e Anebroun conhecem muito bem a geografia da Baróvia, então eles podem identificar qualquer local no mapa da área.

Passagem Svalich

Aqui os PJs têm um encontro com Inajira e Strahd von Zarovich. Inajira aparece e procura a ajuda dos PJs para recuperar seu *Livro de Contratos* de uma câmara na cripta da família no Castelo Ravenloft. Então Strahd aparece e implora pela ajuda dos PJs. Como ambos os seres coincidem com a missão dos PJs de recuperar o *Símbolo Sagrado* (e o *Ícone*), eles terão pouco motivo para negar qualquer um deles, e aprenderão algumas informações valiosas no processo. À medida que os PJs se aproximam da Passagem Svalich, leia o texto a seguir.

Os céus estão cinzentos e enevoados desde que vocês chegaram na Baróvia. Parece que o sol nunca brilha neste país, mas vocês não podem deixar de sentir que são os culpados pelo desaparecimento da luz dos céus. A menos que vocês localizem o *Símbolo Sagrado* (e o *Ícone*), vocês podem nunca mais verem o sol.

Vocês chegam na Passagem Svalich, que fica no topo de uma dúzia de caminhos serpenteantes no lado leste da divisão e desce em vales sufocados pela névoa no lado oeste. No cume, a estrada cruza uma ampla encosta cercada por penhascos estéreis e pedregosos que caem ao norte e se erguem em penhascos íngremes em direção ao Monte Ghakis, ao sul. Em um dia claro, a vista pode ser longa e bonita, mas agora a vista está perdida na sombra coberta pela névoa.

Uma tempestade se forma sobre o Monte Ghakis, enviando um estrondo sinistro pelas encostas em sua direção como o som de uma avalanche. Suas peles começam a formigar e o cabelo na parte de trás do pescoço se eriça. O

estrondo do sul está ficando mais alto, mais perto. Estranhamente, o chão começa a amolecer e tremer abaixo de seus pés. Através da névoa espessa, as pedras gigantescas acima de vocês parecem estar se movendo. Um gemido lamentável começa a sussurrar, depois se eleva em um grito. Algo maligno está prestes a acontecer...

Uma *grande* conjunção está ocorrendo: ao redor dos PJs, pedras se abrem, liberando dez **heucuva**, oito **múmias**, três **espectros** e um **espírito gemedor** (CMI/II, todos). Além disso, a conjunção fez com que a montanha se *tornasse fofo* à medida que dois planos se cruzam, de modo que os pés dos aventureiros afundam cerca de 5 centímetros no chão. As taxas de movimento são reduzidas para 3 por duas rodadas até que o portão se feche e o solo se firme novamente. Nesse momento, os jogadores devem fazer um teste de resistência vs. paralisação; o fracasso indica que o chão endurece muito de rápido e os prendem exatamente onde estão.

Os monstros se aproximam dos PJs de todas as direções. Lembre-se de que todos os mortos-vivos são expulsos como se fossem liches quando o filactério de Azalin está presente. No entanto, essas criaturas não são asseclas de Azalin, então elas não recebem o ataque visual que os asseclas de lich empregam. Após cinco rodadas de luta terem decorrido (três se os PJs estiverem bem), leia o seguinte.

No alto, há um súbito e ofuscante relâmpago e um estrondo de trovão sacudindo a terra. O próprio ar parece rasgar-se em dois, e a fumaça negra sai da névoa cinzenta acima de vocês. A nuvem escura retumba e fâisca como se chovesse lágrimas de ébano em suas cabeças, mas depois flutua até o chão nas proximidades e desaparece. Em seu lugar está a besta que assassinou o rei Barov - Inajira!

Um dos guerreiros esqueléticos se desvenilha da batalha e ataca o homem-fera, mas quando ele se move a 3 metros de Inajira, o esqueleto fica sem vida. O yugoloth olha para ele e ri, então inala profundamente e uiva tão alto que

VOLTANDO A VALLAKI

o chão treme novamente. Quando os uivos dele terminam, todos os monstros ao seu redor ficam caem sem vida.

Então ele olha para vocês e diz: “Façam uma pausa, bravos e doces aventureiros...façam uma pausa e falem com este humilde servo de senhores poderosos e prósperos.”

Sua voz é sedutora e musical; ele está tentando *enfeitiçar* o grupo. Mesmo que consigam passar em seus testes de resistência, diga a eles: “A criatura parece realmente querer ser sua amiga.” Para aqueles que falham em seus testes, digam: “Vocês são capazes de olhar por trás das palavras desta criatura, e podem dizer que ele fala a verdade.”

Inajira veio negociar com os PJs. Ele, como Azalin e Strahd, não pode tocar no *Símbolo Sagrado*, então precisa que eles façam o trabalho por ele. Sua tentativa de *enfeitiçar* só serve para facilitar o caminho para ele.

Thomurray fica horrorizado com a aparição do monstro que matou seu rei e sequestrou sua amada rainha. Ele imediatamente ataca Inajira, amaldiçoando-o veementemente. Inajira usa sua habilidade de *teleportação exata* e se move para trás do grupo, onde diz: “Vocês precisam acreditar em mim, eu vim para conversar.”

Anebroun (se presente) também não confia nele. “Esta é uma criatura do mais maligno dos planos inferiores de existência”, adverte ela. “Não confiem nele!”

Se os PJs tentarem atacá-lo também, ele continua a se esquivar e falar educadamente até que concordem em falar com ele. Thomurray deve estar quase fisicamente contido. Quando a paz for restaurada, leia o seguinte.

A criatura coloca a mão no peito e diz: “Minhas sinceras desculpas por nossa apresentação rude em nosso último encontro, mas acho que vocês vão sentir pena de mim em seus corações se apenas ouvirem minha história. Não estou aqui na Baróvia por minha própria escolha, nem tomei a boa rainha sob minha custódia com prazer - não duvidem!”

“Fui escravizado e arruinado pela besta chamada Strahd von Zarovich, e fui exilado de

minha amada terra natal por sua crueldade. Certamente pessoas nobres e boas como vocês não podem ser amigas dele! Vocês não vão ouvir minha história?”

Inajira faz o que pode para convencer os PJs de sua boa vontade. Thomurray (e Anebroun) continuam desconfiados. Quando puder, o yugoloth conta sua história.

“Eu sou uma criatura que negocia contratos para outros que só chegariam a golpes durante a mediação, então você vê que eu sou um portador de paz. Como devo lidar com seres em vários planos, os contratos que forjo são altamente mágicos. Tais documentos são inseridos em um tomo chamado *Livro de Contratos*, o que os torna legais e vinculativos em todos os planos do multiverso.”

“Quase quatro dos seus séculos atrás, fui chamado para negociar um pacto entre um de meus mestres e o humano chamado Strahd von Zarovich - cumpri meu dever, mas fui traído. Strahd von Zarovich pegou meu *Livro* sob o pretexto de assiná-lo e o trancou em uma câmara que não posso penetrar, prometendo devolvê-lo apenas quando os termos do contrato fossem honrados. Então, quando Strahd von Zarovich se tornou senhor da Baróvia, ele desapareceu da face do multiverso - e com meu livro!”

“Vocês devem entender, este livro contém todas as palavras que definem meu próprio ser. Tudo o que sou, tudo o que meus pares e os deuses me percebem como sendo, é julgado pelo conteúdo do meu *Livro de Contratos*. Sem isso, nunca poderei ir para casa, a menos que seja para abraçar a humilhação e a perseguição eternas.”

“Agora, finalmente, o quebrador de promessas ressurgiu, e pretendo levar ele e meu livro de volta para minha casa!”

“Por isso, volto-me para vocês, nobres. Vocês me ajudam? Podemos ajudar uns aos outros?”

O Mestre pode responder a quaisquer perguntas do PJ com base na seção Raízes do Mal na

VOLTANDO A VALLAKI

“Introdução” e na entrada yugoloth (pág. 96). Inajira é orgulhoso, então ele se retrata como alguém que mantém a paz nos planos inferiores, em vez de uma criatura que joga os dois lados um contra o outro. Ele não divulgará mais fraquezas do que o necessário - admitir a importância do *Livro de Contratos* para meros mortais é doloroso o suficiente.

Peça testes de Sabedoria e informe aqueles que tiverem sucesso que os lobos que estiveram acompanhando o grupo saíram de repente.

Se os aventureiros não perguntarem o que aconteceu com Kristiana, Inajira responde da forma mais apologetica possível.

“Vocês não devem pensar mal de mim por sequestrá-la. Estou bastante desesperado - a culpa não é minha! Desejo apenas conduzir negócios com certeza razoável de que ambas as partes negociarão de boa-fé. Sem meu livro, não tenho meios de garantir que *qualquer* acordo será honrado. Mas a rainha Kristiana está segura comigo, fiquem tranquilos.”

“Proponho uma troca entre nós. Quando recuperarem meu *Livro de Contratos*, irei até vocês com a rainha. O que acham?”

Se os PJs perguntarem onde encontrar o Livro de Contratos, leia o texto a seguir.

“Meu livro está em algum lugar na cripta abaixo do Castelo Ravenloft, em uma câmara sem nome sobre ele. Dentro dessa câmara está uma caixa com uma fechadura que só pode ser aberta por aquela coisa que vocês chamam de *Símbolo Sagrado de Ravenkind*. Esse objeto está me cegando, e quando eu tento ver onde ele está, eu fico queimado pelo brilho dele. Pensar nisso é tortura, mas não penso em mais nada!”

“Eu ficarei *muito grato* à pessoa que recuperar meu *Livro!*”

Se os PJs pedirem a Inajira para ajudá-los a recuperar o *Símbolo Sagrado*, leia o texto a seguir.

“Receio ter que voltar para o lado da rainha. Eu a deixei com alguns - servos - e é muito difícil conseguir uma boa ajuda de onde eu venho. Francamente, ela precisa da minha proteção constante mais do que vocês, mas posso ajudá-los de outra maneira...”

Esta confissão enfurece Thomurray, que ataca Inajira novamente, gritando: “Voe para o lado dela, *demônio!* Você é incapaz de proteger os cães dela, mas se você falhar com ela, eu o enviarei pessoalmente para seus mestres e os deixarei fazer o que quiserem!”

Inajira, por sua vez, é insultado. Ele rosna violentamente e usa sua habilidade inata para por *medo* no grupo. Thomurray falha automaticamente em sua jogada de proteção e foge, escondendo-se atrás de uma rocha próxima. Faça com que os PJs façam um teste de resistência vs. magia para evitar a mesma reação. Para aqueles que tiverem sucesso, Inajira pergunta: “Vocês querem minha ajuda ou não?”

Com garantias de que os PJs cooperarão, ele continua com o texto da próxima caixa.

“Se vocês procuram dar um golpe contra um lich, então vocês devem saber que o conhecimento é a chave para o sucesso. Um pouco de conhecimento de uma pequena coisa pode ser a queda de um lich.”

“O que é que um lich esconde de todo o mundo, uma coisa mais sacrossanta do que até mesmo seu filactério? Quebre isso e você terá uma arma de grande poder.”

O segredo de Azalin é seu verdadeiro nome, Firan Zal'honan, que os PJs podem saber se jogaram *Das Sombras*. Deixe-os imaginar que o verdadeiro nome de Azalin é a chave, mesmo que não consigam se lembrar exatamente do que era. Se chegarem tão longe, o Mestre pode pedir um teste de Inteligência para recuperá-lo.

VOLTANDO A VALLAKI

Entra Strahd

Quando os PJs e Inajira concluírem seus negócios, leia o texto a seguir.

Inajira diz: “Se tudo correr bem, logo irei embora! Sejam fortes e resolutos, e tomem cuidado com Strahd von Zarovich. E andem rápido! Até que esse livro esteja em minhas mãos, estamos todos à mercê dele, mas assim que vocês o devolverem para mim...”

“Você os destruiria, Inajira”, afirma uma voz à esquerda. “É Strahd!”

“Matem-no”, grita Inajira, “ou estamos perdidos!”

“Não!” rebate Strahd, sua mão formando um punho. “Eu sou o único que pode nos salvar a todos! Juntos, devemos destruir esse demônio dos planos inferiores!”

Três ações são descritas abaixo. Todas resultam em Strahd gravemente ferido, momento em que o próximo texto deve ser lido. De qualquer forma, se Anebroun não estiver no grupo, ela desce das árvores e assume sua forma natural. De qualquer forma, ela grita: “Strahd é nosso aliado, heróis dignos! Destruam o demônio!”

Ação 1: Se os PJs atacarem o yugoloth, então Strahd, Anebroun e Thomurray se juntam a eles. (Veja o resumo dos PNJs para estatísticas.) Inajira concentra seu ataque exclusivamente em Strahd, ignorando os PJs. Ele lança um *globo de invulnerabilidade* antes dele aparecer, então ele deve ser capaz de suportar uma grande quantidade de dano. O Mestre deve manipular a batalha para que Strahd seja ferido muito gravemente e muito rapidamente pelo demônio. Quando o vampiro estiver perto de 0 pontos de vida, leia o próximo texto.

Ação 2: Se os PJs atacarem Strahd, Inajira se junta a eles, mas Anebroun insiste: “Espere! O demônio é nosso inimigo! Não se deixem enganar por ele!” Strahd dirige seus ataques a Inajira, assim como Anebroun. Quando Strahd estiver gravemente ferido, leia o texto a seguir.

Ação 3: Se os PJs não fizerem nada, Inajira ataca Strahd, ferindo-o seriamente. Anebroun ataca Inajira, mas ela é incapaz de machucá-lo significativamente. Quando Strahd tiver sofrido danos graves:

O corpo de Strahd não sangra, mas está muito ferido pela intensa batalha. Seu braço esquerdo está quebrado em dois lugares, e sua roupa está rasgada por cortes profundos que cortaram também sua pele. O medo substitui sua expressão normal de autoridade enquanto Inajira continua a bater nele sem piedade. Finalmente, o lorde vampiro cai de volta ao chão e Inajira se eleva sobre ele. O demônio ruga em vitória, sacudindo o chão sob seus pés. Ele mostra seus dentes terríveis e então se agacha alegremente sobre Strahd, preparando-se para esmagar a garganta de Strahd.

Com um último suspiro fraco, Strahd solta uma palavra estranha: - *Arcanalothatum!*- Inajira congela, então começa a tremer violentamente. O demônio uiva em agonia e cai de joelhos quando uma luz cintilante o envolve. A iluminação brilha em uma luz ofuscante, e então ele se vai.

Se os PJs tentarem acabar com ele, Strahd assume a forma gasosa. Uma *lufada de vento* o reduz a 0 pontos de vida e o teletransporta de volta para seu caixão sob o Castelo Ravenloft. Se este for o caso, então o texto a seguir deve ser adiado até pouco antes dos PJs chegarem a Vallaki, quando Strahd os interceptará e continuará o encontro.

Se os PJs não atacarem Strahd (Anebroun vai implorar por isso), Strahd pega uma *poção de cura* e a bebe antes de continuar.

“Eu sei que cruzamos espadas no passado”, diz Strahd, “mas devemos deixar de lado nossas diferenças, pois agora nossas causas estão ligadas.”

“Ouçam-no”, diz Anebroun. “Lembrem-se, ele veio em nosso auxílio no castelo, e somos fortes

VOLTANDO A VALLAKI

o suficiente para derrotá-lo agora se ele tentar alguma traição. Vamos ouvir o que ele tem a dizer!”

“Eu não quero fazer mal a vocês”, promete o vampiro. “Na verdade, quero apenas ajudá-los a completar sua missão. Devemos reverter a Grande Conjunção. Devo retornar ao lugar onde reino sem contestação, e Azalin deve ser enviado de volta para onde ele pertence. Na verdade, vocês libertaram muitos lordes da terra das brumas, e mesmo agora eles estão causando terror em muitos mundos.”

Este é outro encontro no qual os PJs devem assumir a liderança ao fazer perguntas. O Mestre deve estar preparado para responder às perguntas na ordem em que forem abordadas. As perguntas prováveis estão listadas abaixo.

Por que você está nos ajudando?

“Na terra das brumas, sou senhor de tudo o que observo, mas aqui no... mundo real, estou vulnerável, como vocês podem ver.” Strahd gesticula para suas feridas. “Mais cedo ou mais tarde, Inajira retornará, e sua ira será dobrada sobre todos nós. Devemos unir forças para derrotá-lo.”

A verdade: Strahd quer que os PJs tragam as relíquias sagradas para ele, para que ele possa destruí-las. Ele também quer que os PJs viajem para o passado e cumpram a Sextilha de Hyskosa, garantindo a integridade da Grande Conjunção.

Por que devemos ajudar você?

“Porque eu sou a única coisa que fica entre vocês e a ira de Azalin. Quando ele terminar seus preparativos, ele virá atrás de todos nós. Aqui Azalin pode ser mais poderoso do que eu, então devemos nos unir para derrotá-lo.”

Como você derrotou Inajira?

“Fui forçado a usar sua palavra de banimento sobre ele. Infelizmente, só funciona uma vez. Como eu disse, ele voltará.”

Onde está o Livro de Contratos?

“Está trancado com segurança em uma câmara na cripta da minha família, abaixo do Castelo Ravenloft. Se vocês recuperarem o *Símbolo Sagrado* (e o

Ícone) de Azalin e levá-los ao castelo, eu os levarei à câmara. Vamos recuperar o livro e depois forçar Inajira a nos devolver a rainha. Ele vai obedecer - esse livro significa tudo para ele.”

Por que não nos ajuda a atacar Azalin?

“Precisamos da cooperação dele, e minha presença só inspirará o oposto em Azalin.”

Esta afirmação é verdadeira, mas Strahd tem planos para outras coisas enquanto os PJs estão ocupados.

Para que precisamos da cooperação de Azalin?

“Para enviá-los de volta no tempo para mudar a história, como o lich já fez uma vez, e para acertar as coisas novamente. Essa é a única solução, a única maneira de parar a Grande Conjunção.”

Esta é uma mentira parcial; mudar a história endireitará as coisas *para Strahd*. Os PJs que lançarem *detectar mentira* receberão sinais confusos dessa afirmação e serão incapazes de dizer se Strahd está mentindo ou não.

Como faremos Azalin cooperar?

“Diga a ele que eu os ensinei a esconder seu filactério para sempre - isso deve chamar a atenção dele. Em seguida, exija o *Símbolo Sagrado* (e o *Ícone*) dele em troca do segredo de sua localização. Ele concordará porque acha que pode levar as relíquias sagradas de volta depois de ter seu filactério. Ele está certo, mas dependerá de sua nobre inocência para enganá-los com isso.”

“Exija de que ele mande vocês de volta no tempo também. Diga a ele que desejam me matar enquanto eu ainda sou humano - ele vai gostar muito disso.”

O que devemos fazer no passado?

“Vocês não podem voltar para a véspera do casamento do meu irmão e impedir que o *Símbolo Sagrado* saia do castelo. Azalin nunca concordará com isso. Em vez disso, vocês devem voltar para o dia em que fiz meu pacto com Inajira e romper nosso acordo. Espero que isso atinja dois objetivos: primeiro, se o pacto nunca for feito, então Inajira não terá direito sobre mim. Em segundo lugar, cumprirá o quinto verso da Sextilha de Hyskosa, completando a profecia fora de ordem e fazendo com que a Grande Conjunção entre em colapso.

VOLTANDO A VALLAKI

“Com sorte, quando vocês voltarem ao presente, Azalin e eu estaremos de volta ao nosso lugar e vocês permanecerão aqui, no mundo ‘real’. Ou, talvez, eu esteja morto há muito tempo, pois o pacto do demônio ajudou a me tornar o que sou.

Como evitamos que o pacto seja selado?

“Vocês me ouviram usar a palavra de banimento de Inajira: ‘Arcanalothatum’. Embora funcione apenas uma vez, ainda não a terei usado no passado, então Inajira estará vulnerável a ela.”

“Vocês devem usá-la em sua presença direta - não é suficiente gritar ao alcance da voz. E isso pode ser difícil, pois coloquei guardas em volta da minha tenda quando conduzi negócios com o demônio.

O que aconteceu no passado?

“É uma longa história, mas vou te contar um pouco. Quando eu era um general humano lutando pela liberdade da Baróvia, eu...eu sofria de momentos de dúvida. Uma noite, antes de uma batalha particularmente desesperada, um conjurador veio até mim com o *Livro de Contratos* e me disse que eu poderia alcançar a vitória fácil com ele. Estupidamente, concordei em usar o livro. Inajira veio, e eu concordei em servir seus mestres se eles me concedessem o trono da Baróvia.”

“Mais tarde, quando eu me tornei rei, renunciei ao pacto. Inajira teria vindo atrás de mim, mas escapei para a terra das brumas, que está escondida até mesmo dos olhos dos deuses, então o demônio nunca poderia me encontrar.”

“Agora, eu desejo voltar para minha casa ou estar morto e ir embora, mas não quero que meu espírito caia nas mãos daquele demônio!”

Como protegemos o filactério?

“Vocês não podem, realmente... não por muito tempo, de qualquer maneira. Mas um bom blefe é melhor do que nada, e vocês podem fazer o filactério desaparecer de seus sentidos com a ajuda da bruxa.” Ele aponta para Anebroun. “Seu poder é quase igual ao de Azalin. Tenho um pergaminho que contém uma magia que não posso utilizar, mas que ela pode. Quando ela ler o pergaminho e tocar no filactério, ele será colocado em um bolsão

mágico muito abaixo da superfície da terra. Para os sentidos de Azalin, ele terá desaparecido.”

“No entanto, como ele não morrerá abruptamente, ele saberá que ele ainda existe em algum lugar, e ele acabará encontrando. Espero que vocês tenham cumprido sua missão antes que isso aconteça.”

Strahd entrega o pergaminho a Anebroun, que o lê em voz baixa para identificá-lo. “Ahh, excelente magia”, conclui ela. “Eu acredito que vai funcionar.”

Quando os PJs pedirem e receberem todas as informações importantes:

Strahd olha para vocês com o ar de um comandante enviando suas tropas para a batalha.

“Estou confiante em sua capacidade de cumprir esta missão”, diz ele.

“Para me encontrar no passado, concentrem-se em Inajira e nas terras que cercam o Castelo Ravenloft. Há apenas um momento no tempo em que essas duas coisas se cruzam, e esse pensamento os levarão a esse ponto.”

Strahd olha ao seu redor, para a névoa que esconde o mundo da vista, e então diz: “Quando vocês voltarem do passado, espero que vejam o sol novamente. Azalin e eu estaremos de volta às terras das sombras, ou completamente desaparecidos. A rainha Kristiana e o rei Barov voltarão a sentar-se em seus tronos, pois nada disso terá acontecido. E vocês estarão livres da maldição que foi colocada sobre seus ombros.”

“Boa sorte! Devo retornar ao castelo. Estou cansado e a luz do dia está me sobrecarregando.” O vampiro se transforma em um morcego e voa.

Usando o filactério de Azalin, os PJs encontrarão o caminho para Vallaki e depois para o cemitério. O Mestre deve continuar a verificar se há conjunções menores à medida que avançam (80% de chance por hora).

CRIPTA DE AZALIN - COVIL



covil da cripta de Azalin consiste em vários cômodos em três níveis e deve ser executado como uma típica exploração de masmorra. Obviamente, o Mestre deve manter a sensação de desgraça iminente durante todo o encontro.

A garotinha fantasma faz uma breve aparição antes que o grupo desça ao covil. Ela os espia por trás de uma lápide próxima. Ela definitivamente não os seguirá até o covil. A essa altura, sua pele parece irregular e enrugada, seus olhos escuros e seu cabelo tem aspecto seco e quebradiço.

Mesmo que Azalin tenha chegado à Baróvia do Plano Material Primário com os PJs, seus asseclas estão trabalhando há quase quatro séculos. Em *Das Sombras*, a mulher que conheceu os PJs fora do Castelo Ravenloft (na noite em que removeram o *Símbolo Sagrado* das instalações, 385 anos no passado) foi uma das muitas recrutas de Azalin. Assim, o covil estava esperando quando Azalin chegou à Baróvia do Plano Material Primário. Séculos depois, quando Azalin encontrou os PJs na batalha em Fontes de Nevuchar, ele tinha um pequeno exército de asseclas escondidos na floresta, carregando muitos *móveis* para sua nova casa. Quando os PJs levaram seu filactério para as névoas, os asseclas os seguiram. Então, quando Azalin tomou posse de um corpo e fugiu dos PJs no início desta aventura, ele foi direto se encontrar com aqueles lacaios que o levaram para a cripta.

Chegada na Cena

Não há sinal de Lucian (consulte a seção “Vallaki”, Área 4) quando os PJs chegam. A maior parte do cemitério agora foi desenterrada de baixo para cima, mas algumas sepulturas permanecem intactas, e o Mestre pode optar por introduzir 1d6+5 **zumbis de Strahd** (caixa RAVENLOFT) antes que o grupo entre no mausoléu. Os olhos do filactério queimam furiosamente quando os personagens se aproximam do prédio.

Todos os mortos-vivos no covil são expulsos como se fossem liches porque estão no território de Azalin. Além disso, todos os mortos-vivos têm olhos brilhantes, provocando testes de medo no início de cada rodada para todos os PJs que os observam. É possível evitar um teste não olhando nos olhos de um lacaios, mas o PJ deve declarar tal intenção. Mesmo assim, há 20% de chance de chamar a atenção do lacaios. Jogadas de ataque dos PJs que evitam contato visual são feitas com -2 de penalidade.

Condição de Azalin

Quando os aventureiros chegarem às portas da cripta, eles devem ser lembrados de quanto tempo se passou desde que Azalin tomou posse de um novo corpo. Na verdade, não importa se o chamado “prazo de três dias” expirou; Azalin estará completamente pronto para os PJs quando o encontrarem. Lembrar os aventureiros do prazo exerce pressão sobre eles se estiverem ficando sem tempo e coloca medo neles se o tempo já se esgotou.

Normalmente, um lich precisaria descansar três dias após a habitação, mas Azalin ganhou conhecimento significativo, embora não pudesse ganhar mais poder em Ravenloft. Quando Azalin escapou do semiplano do pavor, ele experimentou uma corrida de poder incompreensível que o restaurou à potência total após algumas horas de desorientação.

Em termos de jogo, ele recuperou seu repertório completo de magias quase imediatamente.

O desaparecimento do filactério com o pergaminho de Anebroun intrigará Azalin, mas ele sabe que deve estar seguro (ou ele estaria morto). O lich entende que os PJs tentarão trazer seu filactério junto com as relíquias sagradas no altar do Castelo Ravenloft. Ele também sabe que Strahd tentará interceptá-los. Portanto, Azalin permitirá que os PJs “matem” seu corpo, o que colocará seu espírito de volta no filactério (consulte o “De volta ao Castelo Ravenloft”). Quando Strahd confrontar os PJs, Azalin planeja tentar tomar posse do corpo de Strahd e prender o lorde vampiro em seu filactério. Então Azalin matará os PJs usando qualquer meio necessário e destruirá as relíquias sagradas, trancando para sempre os portões de Ravenloft.

CRIPTA DE AZALIN - CÖVIL



Nível I

Há uma chance de 5% por hora de uma conjunção menor ocorrer em qualquer lugar do cövil, mas se os PJs tentarem descansar em qualquer lugar que não seja a Área 16 no Nível 2, atribua uma chance de 1 em 6 por turno para uma conjunção menor (monstro errante).

O mausoléu que desafia os PJs tem 4,5 metros de altura, 9 metros de diâmetro e 6 metros de profundidade. O clima e o tempo tomaram conta da cripta, desgastando suas quinas em curvas suaves.

1. Porta da Cripta.

A porta está trancada, mas a fechadura é simples, qualquer personagem ladino terá um bônus de +20% na chance de arrombá-la.

2. Câmara de Entrada e Escadas

Esta área serve como abrigo para as escadas que levam à cripta abaixo. As paredes da sala de entrada

têm muitos nomes, aparentemente daqueles que estão enterrados aqui. Há 18 nomes ao todo, e nenhum é familiar aos PJs. No ápice do arco sobre os degraus há uma placa com palavras que você mal consegue distinguir: “Na Escuridão, a Luz é Sempre Mais Brilhante”.

A escada, em frente à entrada, se estende por 9 metros na escuridão. Há tochas apagadas flanqueando o arco da escada. A área é bastante empoeirada e há muitos conjuntos de pegadas no chão. A maioria é humanoide, mas algumas não são identificáveis.

As escadas são feitas de pedra. Ao longo das paredes há grades de bronze, projetadas para apoiar um caixão, colocadas um pé acima dos degraus. Há também várias tiras de couro e um grande arnês na primeira escada, provavelmente para apoiar os caixões à medida que são baixados pelas escadas.

Quando os PJs iluminam os degraus, Lucian sobe os degraus para atacar. Ele é um **carneçal** (CMI/II) agora, parcialmente devorado por outros mortos-vivos antes de se tornar um. Se os PJs o encontrarem na seção “Vallaki” e não responderem

CRIPTA DE AZALIN - COVIL

adequadamente à visão, peça-lhes que façam testes de horror com -2 de penalidade com a visão horrível de seu velho conhecido.

3. Porta Interna da Cripta

Esta porta dupla é feita de bronze e tem 2 metros de altura e largura. A tranca tem dois buracos de fechadura; um em cada porta, exigindo chaves diferentes. As dobradiças estão do outro lado da porta. Avalie uma penalidade de -30% para tentativas de arrombamento. Dois sucesso em entortar barras/levantar portões dobrarão as portas o suficiente para forçá-las a abrir. Se uma fechadura for arrombada, então apenas um sucesso de entortar barras/levantar portões é necessário para abrir as portas.

4. Sala da Cripta das Crianças

Sete caixões de pedra do tamanho de crianças estão aqui. O nome de cada criança está gravado no pé dos caixões - nenhum é familiar, exceto que eles aparecem entre os nomes na sala de entrada.

Se algum dos caixões for perturbado, o grito lamentável de uma criança sobe dos caixões, provocando um teste de horror com uma penalidade de -2. O efeito é apenas uma ilusão audível colocada na sala por Azalin, projetada para assustar qualquer um que se intrometa em seu covil. O choro cessa quando todos os personagens saem da sala. Não há nada de valor em nenhum dos caixões.

5 e 6. Salas de Cripta

Há alguns caixões de madeira aqui que foram construídos com despesas e cuidados excepcionais, mas não há nada de especial em ninguém enterrado nessas duas salas. A critério do Mestre, qualquer habitante dos caixões pode se levantar como um **zumbi de Strahd** (caixa RAVENLOFT) e atacar o grupo.

7. Cripta Assombrada

Ao entrar nesta área que contém sete tumbas de pedra, um tremendo frio toma conta do grupo. As tochas brilham mais, mas o calor que elas fornecem

diminui. Há um cheiro de fumaça no ar que carrega uma pitada de incenso. Quando os PJs entrarem, leia o próximo texto.

Um rangido no fundo desta sala chama sua atenção, onde a tampa do caixão de pedra contra a parede norte se ergue lentamente diante de seus olhos. Quando abre apenas uma fresta, uma névoa sobe da fresta e assume a forma de um homem idoso em vestes sacerdotais. Sua forma é cinza e esfumaçada, mas seus olhos vermelhos penetrantes parecem bastante reais.

Instrua os PJs a fazer um teste de medo em resposta aos olhos e, em seguida, permita que aqueles que tiverem sucesso reajam. Se eles atacarem, jogue por iniciativa e prossiga com uma batalha. A criatura é um **fantasma** (CM I/II). Se os PJs esperarem ou tentarem falar com o fantasma, leia o seguinte. Se os PJs abrirem o caixão, o fantasma se reforma

A boca do fantasma se abre e palavras sedosas flutuam em seus ouvidos. Sílabas profundas ecoam no ar quando ele diz: "Ordene a profecia e a porta estará aberta para você." Ele se dissipa e a tampa do caixão se fecha.

e ataca. Se o derrotarem, encontrarão o esqueleto empoeirado de um humano com vestes de sacerdote dentro do caixão. Também está presente uma pedra plana com cerca de 10 cm de diâmetro, com uma escrita intrincada em sua superfície. É um *peripato do apodrecimento*.

8. Salão da Profecia

Esta área fica atrás de uma parede sólida. Não é uma porta secreta - não há trava escondida para abri-la. Os PJs devem romper a parede. Os olhos do filactério ficam vermelhos e quentes quando apontados para a Área 8.

Quando a parede for quebrada, leia o texto a seguir.

Se os PJs se recusarem a deixar Anebroun pegar o crânio, ela fica com o grupo até que surja uma

CRIPTA DE AZALIN - COVIL

Um fedor mofado entra na sala a partir da câmara além. O puro mal interior irradia para fora e pressiona como mãos frias contra sua garganta. Através da poeira espessa de argamassa quebrada, uma luz de fogo azul-esverdeada opaca queima do outro lado da parede, desafiando vocês a entrarem ...

Thomurray olha para todos vocês. “Como a rainha disse, o filactério nos levou ao covil do lich. Agora devemos esconder o item amaldiçoado até que o lich atenda às nossas demandas.”

Anebroun diz: “Vou ler o pergaminho agora. Levá-lo adiante é colocar o filactério nas mãos do lich. Segurem-no diante de mim.”

chance de emboscar o personagem que carrega o item. Então ela o pega e se *teleporta* para fora do covil.

Se eles resistirem a desistir do crânio, Thomurray e Anebroun tentam convencer os PJs de que levar o filactério para o covil de Azalin é uma ideia tão tola quanto possível.

Leia o seguinte se e quando os PJs mostrarem o filactério para Anebroun.

As pedras são, na verdade, vidro inútil, sem magia. Anebroun deseja apenas garantir que os PJs não a

Anebroun desenrola o pergaminho e pronuncia palavras complexas que confundem seus ouvidos, soando muito difícil de entender. Com uma faísca, o pergaminho desaparece em uma nuvem de fumaça branca, deixando um brilho perceptível nas mãos de Anebroun. Rapidamente, ela toca o crânio e ele desaparece com outro lampejo.

Então ela entrega a cada um de vocês um pequeno topázio. “Eu os encantei com uma magia que o trará até mim se você os segurarem e pronunciarem meu nome. Se vocês caírem em perigo, usem-os para escapar. No entanto, sua missão é clara. Usem-os apenas se não tiverem outra esperança.”

“Vou esperar por vocês na igreja lá em cima. Não tenham pressa e permaneçam vivos! Boa sorte!” Com um último olhar, ela se vira e sai.

façam vir com eles. Se eles insistirem em que ela se junte a eles, ela concordará com relutância e então se teletransportará para fora do covil assim que os PJs estiverem ocupados.

A Área 8 contém seis caixões, cada um dos quais contém um sexto de um disco que se parece com o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* quando montado. Cada peça do disco é inscrita com um verso da Sextilha de Hyskosa, e cada caixão contém um monstro que representa a aventura em que o verso foi cumprido. Azalin lançou *estase temporal* sobre cada monstro e definiu a magia para terminar no momento em que cada tampa do caixão é aberta. Os monstros dentro foram todos pegos no meio de um ataque quando Azalin os aprisionou, então eles saíram do caixão prontos para lutar. Os PJs podem evitar um teste de surpresa se declararem a intenção de estarem preparados, mas todos os monstros ainda têm direito a suas jogadas de iniciativa.

O centro da área contém seis tochas acesas com chamas frias. Remover as tochas de suas arandelas faz com que as chamas se apaguem, mas elas se acendem novamente se forem recolocadas em seus suportes.

O **caixão A** contém um **lobo metamorfo** (CMRL) na forma de uma bela mulher humana. Ela imediatamente agradece aos PJs por libertá-la, se apresenta como Talasha, a barda, e começa a cantar uma canção de *letargia*. Quando o grupo é desacelerado ou se a ataca, ela se transforma em meio lobo e ataca.

A parte do disco neste caixão diz:

Na casa de Daegon, o feiticeiro nasceu. A vida, a não-vida não-vivida recebeu.

O **caixão B** contém um **marinheiro espectral** (CMRL). O pedaço de disco contido neste caixão diz:

O filho sem vida que uma austera mãe proclama, arautos de um tempo, uma noite do mal nesta terra profana .

O **caixão C** contém uma **múmia maior** (CMRL). Sua parte do disco diz:

Pela sétima vez o Filho dos Sóis há de se levantar, para a eternidade de sofrimento, seus humildes servos condenar.

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

O **caixão D** contém um **lorde zumbi** (CMRL), e seu disco diz:

A luz do céu que brilha sobre os que morreram, irá se dissipar e falhar, tornando tudo rubro o mundo que conheceram.

O **caixão E** contém um **vampiro** (CMI/II) que foi alterado por Azalin para se parecer com Strahd. No entanto, é apenas um vampiro comum. O segmento de disco naquele caixão diz:

A viagem dos desencarnados aos tempos de outrora, onde felicidade e ódio criam lendas a cada aurora.

O **caixão F** não tem nenhum monstro, pois este versículo da profecia não foi cumprido. A caixa contém apenas a parte do disco, que diz:

Inajira sua sorte mudará, e a todos os que vivem, de uma forma horrenda condenará.

No extremo oeste desta câmara há uma grande tumba (3 metros de largura por 4,5 metros de comprimento) esculpida em mármore da mais alta qualidade. Há muitos símbolos arcanos esculpidos na tampa do túmulo, bem como uma inscrição que diz: “Um descanso eterno produz vida eterna. - Qualquer sacerdote pode identificar as marcas como malignas. Levantar a tampa requer uma Força combinada de 40. Também pode suportar 125 pontos de dano de armas contundentes. Thomurray ajuda a abrir a cripta de qualquer maneira que os PJs tentem.

Leia o seguinte quando o túmulo for aberto.

Dentro da cripta de pedra encontra-se um caixão feito de madeira preta brilhante, com alças de ouro ao lado e rosas cinzentas murchas na tampa. A caixa é imaculada e brilhante; vocês podem ver claramente o veio fino da madeira.

De repente, uma mão atravessa a tampa e agarra Thomurray pela garganta! Então Azalin passa pela tampa e sobe no ar, carregando o sacerdote com ele e olhando para vocês. Thomurray estremece violentamente ao alcance de Azalin, incapaz de gritar. Sua pele começa a secar e apertar sobre seus ossos, rachando e depois descascando. Suas mãos, penduradas e mancas, encolhem em garras esqueléticas. Seus

olhos se reviram para o interior de suas orbes. Então seus sapatos caem e atingem o chão de pedra com um “baque” audível que ecoa em seus ouvidos.

Com a outra mão, o lich estende o *Símbolo Sagrado da Ravenkind*, provocando vocês com ele. Ele diz: “Saudações, escravos! Procurando por isso? Bem, venham pegar!”

Azalin deixa cair a casca do corpo de Thomurray no chão e começa a balançar as mãos.

Faça testes de medo e horror, depois surpresa e iniciativa. Isso é na verdade uma ilusão de Azalin. Enquanto os PJs acreditarem que ele é real, o ilusório Azalin luta e inflige danos reais. Pode até invocar lacaios para ajudar a defendê-lo. Se algum dos PJs gritar o nome Firan Zal’honan, a ilusão não é afetada (ele não sabe que tem um nome secreto). Se alguém do grupo duvidar da veracidade da ilusão, a imagem se dissipa com uma gargalhada, dizendo: “Entre e conheçam o *verdadeiro* eu...”

Veja o resumo dos PNJs para as estatísticas de Azalin. Derrotar um Azalin ilusório vale apenas 3.000 pontos de experiência.

Depois que o Azalin ilusório é derrotado ou descreditado, os pedaços do disco devem ser colocados em um depressão circular no fundo do caixão, em ordem (sentido horário A a F), enquanto recita o verso esculpido em cada um à medida que são colocados. Fazer isso faz as peças brilharem. Se os PJs parecerem incapazes de encontrar a solução, permita que eles façam testes de Sabedoria em busca de uma pequena pista para enviá-los na direção certa, como um lembrete das palavras do fantasma na Área 7.

Quando o quebra-cabeça for resolvido e a chave montada na depressão no fundo do caixão, a porta secreta na parede sul desliza para baixo, revelando os degraus que levam ao Nível 2. Esta é uma seção inteira da parede e não parece ser uma porta, mesmo sob o escrutínio mais próximo.

Os PJs podem descobrir a porta secreta no lado oeste da câmara, levando à Área 9, que se abre simplesmente aplicando força à parede. A porta gira em uma haste central.

CRIPTA DE AZALIN - CQVIL

9. Sala de Armadilhas

Esta câmara contém cinco baús de madeira e cinco de metal. Todos eles parecem bastante velhos e têm uma espessa camada de poeira sobre eles. Cada baú é ajustado com uma trava presa - devem ser feitos testes apropriados para encontrá-las e removê-las para cada um. Se qualquer teste falhar, o Mestre deve ir para a Tabela 51: Força de Veneno, no *LdMe*. Rolagem 1d4: Em uma rolagem de 1, a classe de veneno é A-D; em uma rolagem de 2, a classe é E-H; em uma rolagem de 3, a classe é I-L; e em uma rolagem de 4, a classe é M-P. Em seguida, role 1d4 uma segunda vez: Em uma rolagem de 1, a classe é A, E, I ou M, dependendo da primeira rolagem do dado; uma rolagem de 2 indica B, F, J ou N; e assim por diante. Se o método for “ingestão”, uma pequena agulha perfura o dedo do personagem; se o método for “ingerido”, um pó pulveriza e qualquer pessoa dentro de 1,5 metro deve fazer um teste de resistência; se o método for de contato, um líquido viscoso vaza na pele de quem abriu o baú.

Cada baú contém 1d100 PO, 1d4 joias no valor de 200 PO cada, e uma mensagem rabiscada no fundo. Assim que o grupo abrir cada baú, leia as seguintes mensagens em ordem (independentemente de qual baú está realmente aberto):

1. “Esta não é a grande descoberta.”
2. “Continue procurando.”
3. “Errou de novo!”
4. “Você está chegando perto.”
5. “Este também não é o premiado.”
6. “Continue procurando a grande recompensa.”
7. “Não é esse.”
8. “Quase acertou dessa vez.”
9. “Ainda não morreu? Tente de novo!”
10. “Tolo ganancioso!”

Se o 10º baú for aberto, a porta secreta se fecha e se torna uma *fechadura arcana*. Azalin lançou uma magia de lich especial na sala, chamada de *cripta de Knoslira* (consulte o *Guia de Van Richten para os Lich*); Nas próximas cinco rodadas, todas as fontes de luz na sala - mágicas e não mágicas - escurecem em uma escuridão completa, e um cheiro mofado de morte permeia o ar. Todos os personagens devem fazer testes de medo e horror. Se falharem se tornam irracionais, atacando qualquer ruído na escuridão.

10. Túnel Emaranhado

Três metros abaixo da escada, uma massa emaranhada de videiras obscurece completamente o túnel. As videiras e raízes começam como simples esculturas em relevo de pedra contra a parede imediatamente atrás da porta. A 1,5 metro abaixo do túnel, as videiras e raízes parte de pedra e parte de planta começam a se projetar para fora da parede. A 3 metros da porta, as raízes e videiras de todas as plantas formaram uma massa impenetrável que bloqueia o que resta do túnel.

Descendo o centro dos degraus estão runas que irradiam uma tonalidade dourada. Eles infligem 10 pontos de dano no início de cada rodada a qualquer pessoa nas escadas. O indivíduo afetado sente uma dor forte em todo o corpo que não tem fonte aparente ao entrar no túnel. Lançar *dissipar magia* anula os efeitos das runas por 1d4 rodadas.

É possível fazer cortes vigorosos nas videiras com uma arma afiada limpando 1,5 metro do túnel por rodada (há 6 metros de passagem bloqueada), mas os cortadores deve fazer um teste de resistência bem-sucedido contra paralisação a cada rodada ou serão incapazes de suportar a dor e fugir do túnel. Lançar uma magia de *esconderijo vegetal* separa as videiras.

II. Câmara de Golem

Quando seus pés atingem o chão desta sala úmida, um arrepio sobe por suas pernas como dedos gelados tentando puxá-lo para baixo. Está frio aqui embaixo - frio como a morte - e escuro. As paredes parecem liberar a luz de quatro tochas diante de vocês que queimam com uma névoa azulada. As tochas cercam uma estátua branca de ossos de uma mulher esculpida em detalhes requintados, vestida com malha de prata. Ela se ajoelha e olha friamente para sua entrada.

Se a estátua estivesse de pé, mediria 1,8 metro de altura. Está situada em um pedestal quadrado de 30 cm de altura que ocupa o centro da área. Símbolos malignos, todos dourados brilhantes, adornam as laterais do pedestal. Em cada canto do pedestal há

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

uma tocha na parte superior de uma haste de 1,5 metro de altura. As tochas queimam silenciosamente e sem calor, lançando uma chama azul-verde.

A estátua é um **golem de osso** especial (CMRL) vestindo uma armadura de cota de malha (CA -1). Se alguém colocar os pés no pedestal, o golem ganha vida e ataca.

Há uma porta nas paredes leste, sul e oeste desta câmara. Veja a Área 1 do mapa do Nível 2 para mais detalhes.

Nível 2

Muitas das câmaras neste nível têm um ponto fraco no chão que leva a uma rede de túneis estreitos cheios de água morna e turva. Os pontos fracos se movem em um padrão hipnótico que chama a atenção de qualquer um que chegue a 1,5 metro deles. Se uma vítima falhar em um teste de resistência vs. magia, ela se move para o local e pisa nele.

As manchas funcionam como areia movediça, então qualquer um que pise em uma imediatamente cai no chão, até a cintura, e depois continua a afundar a uma taxa de 30 centímetros por rodada (três rodadas para completar o envoltório). Os personagens que vierem em auxílio de um indivíduo preso devem primeiro fazer um teste de resistência para evitar o padrão hipnótico e depois fazer um teste de Destreza com uma penalidade de -2 para evitar escorregar e cair na armadilha enquanto puxa a vítima para fora.

Os túneis são habitados por três **morkoths** (MC I/II) que vivem na Área 21. Um PJ que cai em uma armadilha é atacado em 1d4 rodadas. Aqueles que não podem sobreviver sem ar têm 50% de chance de encontrar uma bolsa de ar ao longo do teto do túnel que pode sustentar um PJ por 1d6 rodadas. (Consulte "Prendendo a respiração" no *LdJ*.)

1. Câmara de Entrada

Este espaço é o mesmo da Área 11 no mapa do Nível 1. As paredes de pedra cortada são inexpressivas e toda a área está coberta de poeira. Azalin lançou a magia *abandono* para fazer o espaço de 6 por 6 metros parecer assim.

2. Colônia de Musgo

Quando a porta desta câmara é aberta, um mau cheiro de vegetais apodrecidos enche a Área 1 e um lodo acastanhado escorre pela abertura. Quanto mais isso sai, maior o fedor. Qualquer um que toque o lodo com a pele nua sofre 1d10 pontos de dano por rodada por exposição a uma bactéria volátil dentro do lodo. É bastante pegajoso e se agarra a qualquer coisa que o toque. O Mestre deve verificar se há possível contato com os PJs que andam no lodo e, em seguida, tentar removê-lo de sua pessoa. A substância pode ser limpa ou lavada, mas seu odor permanece como o de um gambá por 1d4 dias. Entrar na sala requer um teste de Constituição com uma penalidade de -1 para evitar náuseas, que duram 1d6 turnos. Os personagens afetados sofrem uma penalidade de -2 em todas as jogadas de dados.

O lodo dentro da câmara tem 5 cm de profundidade. Enterradas sob o lodo por toda a sala estão pedras preciosas e joias. Cada seção de 3 metros quadrados da sala contém 5.000 po desse tesouro. Uma tocha trazida para a sala dá 50% de chance de notar o tesouro, e uma fonte de luz mágica aumenta a chance para 75%.

3. Sala de Armadilhas

Da porta, uma mesa pode ser vista contra a parede sul. Na mesa estão três grandes livros dispostos em uma fileira organizada. Dois castiçais de prata vazios flanqueiam os livros.

A mesa e os itens são feitos para atrair os aventureiros para a sala. Há um **caçador** especial (espreitador acima - CM I/II) localizado no chão, alterado ligeiramente por magia de lich para tornar a criatura mais agressiva. Com essa criatura em particular, uma pessoa não precisa caminhar até o centro da sala para que a criatura aja, mas apenas colocar os pés dentro da área. O caçador imediatamente agarra o pé e a perna de quem pisou nele e não o solta. Em seguida, o monstro puxa o resto de sua vítima até que todo o corpo esteja ao seu alcance e, em seguida, se fecha sobre ele ou ela. Se libertar do caçador requer uma Força combinada de 30, mas a vítima deve fazer um teste de Destreza com

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

uma penalidade de -2 na primeira rodada para evitar cair nas mãos da criatura. Na segunda rodada, a penalidade aumenta para -3; continua a aumentar 1 por rodada até que a vítima seja libertada ou caia. Enquanto isso, o caçador sobe pela perna da vítima, fortalecendo seu domínio. Para cada rodada de puxão contra o caçador, a vítima sofre 1d10 pontos de dano de estresse do puxão violento necessário para se afastar. Se a vítima for puxada, todos os outros personagens que estavam tentando libertá-la devem fazer seus próprios testes de Destreza para manter o equilíbrio.

Assim que um personagem for pego pelo caçador, mantenha qualquer ação adicional até que o

Do outro lado da sala, sobre a mesa, uma chama ganha vida acima de cada castiçal, como se velas invisíveis tivessem sido acesas magicamente. O livro central se abre e as páginas giram por conta própria para o meio do tomo. Então, um espectro horrivelmente desfigurado se ergue do livro e olha para vocês com um sorriso distorcido. Ele levanta sua garra branca leitosa em sua direção e começa a flutuar pela sala!

seguinte seja lido.

A critério do Mestre, testes de medo e horror podem ser solicitados. Se a vítima pega falhar no teste, ela entra em pânico e cai no caçador. O fantasma é apenas uma ilusão, mas a crise em questão impede que os PJs o detectem como tal, mesmo que declarem a intenção de fazê-lo. O fantasma atinge os PJs em duas rodadas, passa por eles com um ar gélido, depois flutua pela Área 1, sobe as escadas e se dissipa.

Os livros são volumes inúteis. A critério do DM, eles podem ser os grimórios de três magos mortos por Azalin no passado. Cada um contém 2d4 magias dos Níveis 1 a 3. Os candelabros de prata valem 100 pp cada.

4. Tapeçarias Vivas

Existem duas tapeçarias nesta área. A da parede norte retrata uma torre solitária situada em um

ambiente desolado de neve e gelo. A torre é preta profunda e contrasta nitidamente com a paisagem.

As tapeçarias do chão ao teto estão cobertas de poeira, mas suas cores permanecem brilhantes, tão intrincada é a sua trama. A metade da sala mais próxima da tapeçaria da torre parece fria, como se a neve saísse da cena e caísse no chão, e a metade da sala mais próxima do pântano está quente e cheira mal. Se você desviar o olhar e depois voltar, as folhas da vegetação rasteira até parecem mudar como se uma brisa úmida estivesse soprando através delas.

A tapeçaria sul retrata um pântano espesso.

Estas são *tapeçarias vivas*, uma variação da *murralha viva* que aparece no *Livro das Criptas* (9336). O lich prendeu um mago, que desde então ficou louco, na torre da tapeçaria da parede norte. Na tapeçaria da parede sul estão quatro **algas estranguladoras** (planta, carnívora - CMI/II).

Se algum personagem andar a até 1,5 metro da tapeçaria do pântano, as algas estranguladoras atacam, tentando atrair as vítimas para a tapeçaria com elas. A menos que os PJs declarem a intenção de tomar cuidado com os ataques das tapeçarias, suas jogadas de surpresa recebem uma penalidade de -2. Uma rodada depois, uma tempestade de gelo atinge a sala, atingindo os personagens com pedras de granizo. Um mago pode ser visto em uma janela alta na torre negra, olhando para o grupo com olhos brilhantes.

Aqueles que são puxados para a tapeçaria estão presos para sempre, exceto por um *desejo*. Os PJs não podem lutar ou derrotar os monstros, eles mesmos, mas devem derrotar as tapeçarias. Armas contundentes não danificam o tecido, mas armas cortantes e magia sim. Destruir as tapeçarias mata PJs presos.

Tapeçarias vivas (2): Int nenhuma (0); CA 8; MV 0; DV 15; pv 120; TACO 14 (plantas); #Ataques 4; Dano veja abaixo; AE magias (arcanas); DE nenhum; Tam G; ML 20; PM 20%; Tend CM; XP 5.000 cada.

CRIPTA DE AZALIN - CÔVIL



As plantas atacam e infligem danos conforme detalhado no *Compêndio Monstruoso*. O mago inflige dano como um mago de 12º nível; ele pode usar as seguintes magias uma vez por dia: *dardos místicos(x2)*; *tempestade glacial*; *muralha de gelo*; *cone glacial*; *esfera de congelamento de Otiluke*.

5. Desafio de Azalin

Há outro fantasma de Azalin nesta área, sentado em um trono contra a parede oeste. Uma tocha acesa em cada lado do trono ilumina toda a área. No entanto, o lich colocou lá uma segunda ilusão, está atrás uma parede branca a 6 metros através da sala da porta entre as Áreas 1 e 4, para que os PJs que olham pela porta antes de entrar simplesmente vejam uma sala de 6 por 9 metros. Se os PJs detectarem a ilusão e lançarem *dissipar magia* derrubam a parede, revelando o falso Azalin por trás dela, mas desperdiçam sua magia - a parede se dissipa quando alguém passa a até 1,5 metro dela.

De repente, a parede oeste brilha e desaparece, revelando um trono ladeado por tochas - e Azalin está sentado lá!

“Eu os desafio!” ele sibila para vocês, seus lábios secos repuxados em um sorriso sinistro. “Eu desafio vocês a me pegarem! Se um de vocês sobreviver - uma ideia divertida - eu reviverei todos vocês e lhes darei o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* (e o *Ícone*)!”

“Agora, para usar uma frase mortal pitoresca, está com vocês!”

Com isso, ele levanta sua garra atrofiada e dispara uma rajada de raios de luz

Azalin lança uma saraivada de *dardos místicos*, direcionando pelo menos um para cada PJ. Essa ilusão é tão real que os personagens devem fazer um teste de resistência bem-sucedido vs. magia com uma penalidade de -4 para detectá-la. Aqueles que falham têm permissão para uma segunda defesa sem penalidade após uma rodada se outros que forem bem-sucedidos anunciarem sua descoberta, mas se falharem nesse teste, ninguém poderá convencê-los de que lutam contra uma ilusão.

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

Novamente, este Azalin não responderá ao nome Firan Zal'honan.

O falso Azalin não deixará a Área 5, então é possível fugir. Se os PJs fugirem de volta para a Área 4, a ilusão ainda estará lá quando eles retornarem, esperando para retomar a batalha. (Veja o resumo do PNJ, pág. 6, para as estatísticas e magias de Azalin - a ilusão de Azalin vale 3.000 pontos de experiência.)

6. Corredores

Leia o seguinte para os PJs quando abrirem a porta para a Área 6 (ou depois que eles passarem por ela se estiverem fugindo de Azalin).

Um vento frio e mofado sopra das cavernas escuras abaixo. As paredes dos túneis, esculpidas em rocha sólida, têm um leve brilho. Vocês veem que as superfícies estão cobertas com uma fina camada de lodo que puxa seus pés enquanto vocês andam, relutantemente soltando suas botas com um barulho espesso de sucção.

Todos os corredores deste nível possuem as características acima. O lodo não é prejudicial nem escorregadio. Os PJs não terão problemas para atravessar o complexo por causa disso, mas farão muito barulho enquanto caminham.

7. Casa de Balipur

Balipur é um mago de Darkon que cometeu atos malignos o suficiente para chamar a atenção e aprovação de Azalin. O lorde lich recompensou Balipur transformando-o em um *vassalich*, um lich menor. Azalin preparou uma poção de transformação para Balipur e depois aprisionou seu espírito em um grande rubi (que Azalin mantém). Balipur se veste como Azalin, o que seu mestre permite porque torna o vassalo um chamariz, então há 75% de chance de que os PJs pensem que Balipur é Azalin.

Balipur age como um mago de 10º nível, mas ele gosta das seguintes habilidades de lich: Ele é imune a magias de *enfeitiçar*, *frio*, *morte*,

eletricidade, *enfraquecimento*, *insanidade*, *metamorfose* e *sono*. Ele se transformou em um lich. Seus olhos brilham vermelhos, como seu mestre, provocando testes de medo naqueles que o olham (trate como um ataque visual). Ele também exala uma área de 1,5 metros de *medo* (teste de resistência vs. magia ou foge por 5d4 rodadas). Finalmente, seu toque frio inflige 1d4 pontos de dano (teste de resistência vs. paralisia ou fica com *lentidão* por 1d10 rodadas). Se Balipur for derrotado, ele retorna ao seu filactério, assim como um lich de verdade. (Mais informações sobre vassaliches podem ser encontradas no *Guia de Van Richten para o Lich* [9412].)

A câmara de Balipur não está coberta de lodo. É um pequeno laboratório onde o vassalich experimenta a dissecação de animais. Ele lamenta sua transformação em uma criatura morta-viva, o que estimulou o interesse pela biologia. Atualmente, ele está tentando criar animais inteiros a partir das partes mortas dos outros. Ele começou praticando controle de comportamento em pequenos animais para poder controlar suas criações posteriores - as aranhas em suas gaiolas são excepcionalmente agressivas. Balipur joga seus “experimentos fracassados” na Área 8.

Há 85% de chance de Balipur saber que os PJs estão se aproximando de seus aposentos, devido ao barulho dos corredores viscosos. Nesse caso, ele lança *invisibilidade* e um *globo menor de invulnerabilidade* em si mesmo e, em seguida, abre suas gaiolas de aranha antes que os PJs entrem na sala. Sua tática favorita é lançar *névoa fétida* ao seu redor para manter os guerreiros à distância (ele não respira, então o gás não é problema para ele).

Balipur (vassalich, mago de 10º nível): Int excepcional (16); CA 10 (+3 de des bônus); MV 12; DV 5; pv35; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d4; AE magias, toque frio, olhar; PM nenhuma; Tend LM; XP 1.500.

Magias de Balipur (4/4/3/2/2): *mãos flamejantes*, *dardos místicos*, *proteção ao bem*, *muralha de névoas*; *invisibilidade*, *reflexos*, *névoa fétida*, *teia*; *dissipar magia*, *relâmpago*, *lentidão*; *os tentáculos negros de Evard*, *pequeno globo de invulnerabilidade*; *recipiente arcano*, *criar passagens*.

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

Aranhas de Balipur (20): Int animal (1); CA 6; MV 12; DV 1; pv 8; #Ataques 5; Dano 1d4; AE mordida venenosa (classe F); DE nenhum; PM nenhuma; Tend nenhuma; Tam D (30 cm de comprimento); ML 20; XP 35 cada.

8. Sala de Rejeitos

Esta área coberta de lodo contém as partes de animais sobressalentes e o lixo biológico que Balipur gera durante seus experimentos. A sala possui um fedor incrível, pois há muitas partes que apodreceram e agora estão servindo de lar para vários vermes. Os PJs que entrarem nesta sala devem fazer um teste de Constituição com uma penalidade de -2. Aqueles que falham ficam enjoados por 2d6 rodadas, sofrendo -2 penalidades em todas as jogadas de ataque e dano.

Há um **neo-otyugh** (CMI/II) nesta sala.

9. Jardim da Morte

Em vez de lodo, esta câmara tem uma cobertura espessa de vegetação no chão, paredes e teto. No canto noroeste da área há um monte de vegetação de 1,2 m de altura. Embutida no monte está uma longa espada com um cabo turquesa ornamentadamente esculpido, um cabo dourado e uma lâmina prateada.

A espada irradia magia se detectada, pois foi encantada para nunca enferrujar ou se desgastar. Embora seja feita de metais preciosos, a lâmina é mal feita. Seus oito quilos de peso (duas vezes o normal) são consideravelmente desequilibrados e a espada está ligeiramente torta.

Qualquer um que empunhar a espada sofre uma penalidade de -2 para acertar e causar dano.

O monte em que a espada repousa é uma enorme vagem de esporos. Mover a lâmina rompe a membrana que segura os esporos e os envia para o ar com um “estalo” audível. Todos os personagens na área sentem seu nariz e boca sendo preenchidos com poeira ardente, e eles devem fazer um teste de resistência com sucesso vs. morte com um bônus de +2 ou serão mortos em 1d4 rodadas pelas secreções ácidas dos esporos. Um teste de resistência bem-sucedido ainda significa 1d20 pontos de dano

e perda permanente de olfato e paladar, a menos que o dano seja curado com uma poção.

Todos os que estão expostos aos esporos notarão um crescimento esverdeado se espalhando por seus corpos em 1d4 rodadas. A substância semelhante a algas cobre um corpo de tamanho humano durante o período de 1d6 horas e depois engrossa para cerca de 5 cm nas próximas 24 horas. Indivíduos afetados notam o crescimento devido a uma coceira persistente que surge com ele, momento em que os PJs devem fazer um teste de horror ao avistar. Esta coceira inflige uma penalidade de -2 em todas as jogadas de dados até que o crescimento cubra todo o corpo, momento em que a vítima não pode fazer nada além de arranhar. A tentativa de lavar a vegetação duplica a taxa de sua propagação. Uma magia *curar doenças* destrói o crescimento.

Há oito vítimas anteriores dos esporos caídos no chão nesta área, envoltos em vegetação, que se levantam e atacam os PJs. Eles são **vultos** cobertos de musgo (CMI/II).

10. Sala do Inimigo Comum

Os aventureiros são recebidos por uma visão curiosa no canto norte desta área de cobertura de gosma: Azalin capturou um **carneçal** (CMI/II) e o transformou à semelhança de Strahd. No chão, aos pés da criatura indefesa, encontra-se um medalhão brilhante que se parece com o *Símbolo Sagrado de Ravenkind*. Na verdade, Azalin usou o poder de uma magia de *controlar mortos-vivos* para convencer o carneçal de que o medalhão é um símbolo sagrado, mesmo que não tenha tais poderes. O monstro morto-vivo sibila e se pressiona contra a parede norte da caverna, incapaz de passar pelo medalhão e escapar.

Como o grupo está sob o efeito da magia *missão*, eles saberão que o símbolo não é o artigo genuíno, porque segurar o disco não lhes dá alívio. Se e quando qualquer PJ entrar na área e pegar o símbolo sagrado, leia o seguinte.

Quando vocês pegam o disco prateado, o rosto de Strahd muda de medo para terror

CRIPTA DE AZALIN - COVIL

abjeto. Ele balança a cabeça de um lado para o outro e se pressiona contra a parede atrás dele como se fosse se forçar a atravessá-la.

Os personagens do jogador podem render o carneçal completamente indefeso, apresentando o medalhão com ousadia e mantendo o monstro encurralado enquanto o atacam. Se um PJ decidir pressionar o símbolo contra o falso Strahd, ele grita de dor enquanto exala uma fumaça pútrida no ponto de contato. O símbolo inflige 1d6 pontos de dano por rodada ao carneçal, que é afetado como se uma *força fantasmagórica* fosse lançada sobre ele.

Observe o buraco morkoth no canto com o carneçal, o que pode afetar um personagem que ataca o carneçal. Quando a criatura for derrotada, leia o seguinte.

Esta é apenas mais uma imagem do lich. Ele

Strahd enegrece e encolhe diante de você como se o disco prateado fosse uma estrela ardente em suas mãos, mas seu brilho se desvanece com o vampiro. Agora é óbvio que o medalhão não passa de chumbo sem valor. Da mesma forma, o rosto de Strahd escorrega do corpo, revelando ser uma coisa morta-viva comum. Este é outro dos truques do lich.

Então vocês ouvem uma risada familiar vinda do canto da sala à direita. Azalin fica lá, acenando com a cabeça com aprovação. - Estão vendo? - ele pergunta. "Há algumas coisas com as quais concordamos."

se dissipa com qualquer tentativa de tocá-lo ou golpeá-lo.

Se os personagens jogadores matarem o carneçal sem usar o símbolo, ou se simplesmente deixarem a área sem matá-lo, Azalin aparece para eles e diz: "Mortais suspeitos! Não sabeis que é uma matança fácil quando vedes uma? O *Símbolo* é poder, e é melhor vocês aprenderem a usá-lo se esperam viver!"

Se o medalhão for retirado da área sem usá-lo no carneçal, seu brilho se desvanece imediatamente, revelando ser chumbo liso.



CRIPTA DE AZALIN - COUIL

II. Fonte

Nesta área coberta de lodo, um fio de água cintilante derrama de uma fissura minúscula na parede e forma uma piscina sobre uma armadilha morkoth. A piscina é absolutamente clara e reflete a luz com um brilho surpreendente. A água é um veneno de classe I (consulte a Tabela 51 no *LdMe*). Cheira a frescor e tem gosto de água de nascente pura, embora seja estranhamente fria. Se um pouco dessa água for derramada no fogo na Área 12, as chamas morrem por uma rodada onde a água as tocou.

12. Teto Esmagador

O calor intenso flui desta área iluminada por fogo mágico que quase não lança luz - pode-se sentir o calor a mais de 3 metros de distância, mas não ver as chamas até menos de 1,5 metro de distância. As chamas dançam pelo chão, visíveis abaixo. Um PJ cruzando as chamas desprotegido está sujeito a 4d10 pontos de dano por rodada.

Aproximadamente no centro da sala há uma ilha de pedra natural, cujo topo fica a 1,5 metro acima do fogo. Diretamente acima da ilha há um grande buraco que parece ser uma chaminé. Na ilha há um grande livro em uma gaiola de prata em um pequeno suporte de metal. A gaiola é presa com um cadeado de prata. O livro irradia magia se detectado; é uma lista de sacerdotes que serviram a igreja na superfície. O tomo irradia magia, pois é encantado para nunca se degradar, embora o papel queime como qualquer outro. O livro tem cerca de 15 centímetros de espessura, mas apenas as primeiras dez páginas contêm uma lista de nomes. As outras páginas estão em branco.

Se um personagem atravessar para a ilha e mexer no cadeado de alguma forma, todo o teto da Área 12 cairá como um bloco sólido. Não há chance de fugir para o corredor sem ser pego sob a pedra caindo; qualquer um que tente fazer isso sofre dano esmagador letal, a menos que um teste de resistência bem-sucedido vs. morte seja rolado, indicando que o personagem percebeu seu perigo e recuou de volta para a ilha antes que o teto o prendesse embaixo.

Um personagem está relativamente seguro, pois o buraco no teto tem 3 metros de altura, permitindo espaço mais do que suficiente para um humano de tamanho médio ficar confortavelmente em pé. No entanto, não há como elevar o teto, nem há uma saída do buraco. Qualquer um lá dentro fica preso para sempre, a menos que encontre algum meio de atravessar a pedra. Existem 1d8+2 rodadas de ar dentro da área selada. Além disso, uma magia de *escuridão contínua* neutraliza todas as fontes de luz.

Uma vez que um personagem esteja preso dentro, leia o texto a seguir.

Está escuro como breu e totalmente silencioso dentro desta armadilha, mas o ar está esfriando um pouco. Do chão, para cima e para fora do alcance, as paredes te cercaram com força. Depois de alguns momentos, você detecta um leve som acima - a respiração de algo muito grande, e está ficando mais alta. Algo faz cócegas na sua bochecha, como um filamento leve passando por ela.

Você sente de novo - e de novo!

Azalin lançou uma magia *som ilusório* que dispara quando a armadilha cai. As cócegas que o personagem sente são cinzas leves caindo com o resfriamento do ar. Faça um teste de medo do personagem preso a cada rodada com uma penalidade cumulativa de -1 (até um máximo de -4) até que o teste falhe. O resultado de um teste fracassado é choque e claustrofobia, exigindo uma magia de controle de emoção para que o personagem permaneça no subsolo. (O poder psíquico *cirurgia psíquica* efetua uma cura imediata.)

13. Passarela Deslizante

Esta passarela está a 30 centímetros acima da superfície do fogo abaixo. O calor queimou o lodo da superfície desta área. O patamar é muito irregular, desmoronando e tem muitas pedras soltas. Se três aventureiros estiverem em qualquer uma das áreas adjacentes à Área 12, a plataforma cede e a borda mais próxima do fogo de repente cai 60 cm, transformando o patamar em um escorregador. Os

CRIPTA DE AZALIN - CQUIL

personagens que estiverem na superfície do seixo devem fazer um teste de resistência bem-sucedido vs. paralisia com uma penalidade de -2 ou cair do patamar e no fogo, onde sofrem 4d10 pontos de dano ardente por rodada de exposição.

14. Passos Infinitos

Esta área coberta de lodo contém uma escada em espiral que desce mais longe do que os PJs podem ver. A cada terceiro passo, agacha-se uma gárgula de pedra cujos olhos parecem seguir os aventureiros enquanto eles passam. Há uma brisa leve e fresca vindo de baixo.

A escada é na verdade uma armadilha de ilusão que não leva a lugar nenhum: os degraus descem cerca de 15 metros, onde uma armadilha de teleporte envia um personagem a 7,5 metros de volta pelos degraus. O teleporte é tão instantâneo que os PJs não percebem que foram teleportados; para eles, os passos duram para sempre. A armadilha funciona em ambas as direções, então, uma vez que os PJs tenham tropeçado na armadilha em seu caminho para baixo, eles são teleportados de volta para o fundo se tentarem retornar ao topo - fazendo parecer que também não há topo nos degraus. Curiosamente, se eles charem alguém no topo dos degraus, ele ou ela pode respondê-los e até descer para encontrá-los. Mas se essa pessoa não tropeçar no teleportador, ela pode subir de volta ao topo, parecendo desaparecer para os personagens presos quando eles são mais uma vez enviados de volta para o fundo. A única maneira de sair da armadilha é subir os degraus de costa.

O lançamento de *detectar magia* identifica a presença das armadilhas de teleporte. No entanto, Azalin se preparou contra os grupos que o fariam: Se um mago tentar dissipar os teleportadores (contra Azalin, um mago de 18º nível), a escada se torna uma tumba fechada, selando esses PJs em um trecho de 6 metros de degraus, 7 metros abaixo do topo.

As duas das gárgulas são **golens gárgula** (CM RL) que ganham vida apenas se os PJs se fecharem no subsolo. Nesse ponto, leia o texto a seguir. Observe se os PJs estão na parte inferior ou superior da armadilha ao ler.

Vocês ouvem um barulho que lembra pedras trituradas vindas de baixo (acima) - o som é ao redor da espiral, fora de vista. O barulho ecoa na câmara, cercado por vocês. O barulho é seguido por um pesado “clomp, clomp, clomp” - algo grande está subindo (descendo) as escadas.

Os PJs ouvem um dos golens se aproximando. O outro está bem ao lado deles. Peça aos jogadores para jogar um d10. Este é um teste surpresa, e aqueles que rolam acima de 1, 2 ou 3 (depois que o Mestre avalia uma penalidade de -4) percebem que a gárgula mais próxima a eles está olhando para eles. A critério do Mestre, testes de medo podem ser solicitados; caso contrário, prossiga para a iniciativa. Se as gárgulas forem derrotadas, a armadilha reabre e os PJs podem escapar se descobrirem como o sistema de teleporte funciona.

15. Perfuradores

Esta câmara coberta de lodo parece uma caverna natural. Na outra extremidade da sala há uma porta de madeira que parece fora do lugar em seus arredores. Estalagmites e estalactites adornam a câmara, e o ar é agradavelmente frio.

Há um grupo de 30 **perfuradores** (CMI/II) pendurados no teto perto da porta. Eles esperam até sentirem as vibrações da porta sendo mexidas, então todos caem juntos naquela área de 9 por 3 metros.

A fechadura da porta requer uma chance normal de abri-la, mas há uma parede de pedra natural atrás, fazendo com que a porta pareça ser falsa. A parede é na verdade uma porta secreta, levando à Área 16. A parede atrás da porta conduz para dentro. Existem alças no lado oposto, para que possa ser abertas por dentro.

16. Santuário

Esta área sem lama é seca e silenciosa. A porta secreta conduz para dentro da sala, para que possa ser fechada, mas nada vai perturbar os PJs aqui. O lugar parece e é seguro.

CRIPTA DE AZALIN - CÔVIL

17. Invocação de Morkoth

Há uma caixa de madeira simples nesta área coberta de lodo, sobre a qual repousa um grande sino. Azalin e Balipur usam o sino para invocar os morkoths. No canto sudoeste, um buraco no chão é inundado com água morna e turva. Leva ao labirinto dos morkoths.

Se um PJ tocar a campainha e os morkoths não tiverem sido mortos até este ponto, as criaturas chegam em 1d4 rodadas. Eles emergem, espiam os aventureiros e depois fogem de volta para a água. Os morkoths só querem conhecer os aventureiros em seus próprios termos.

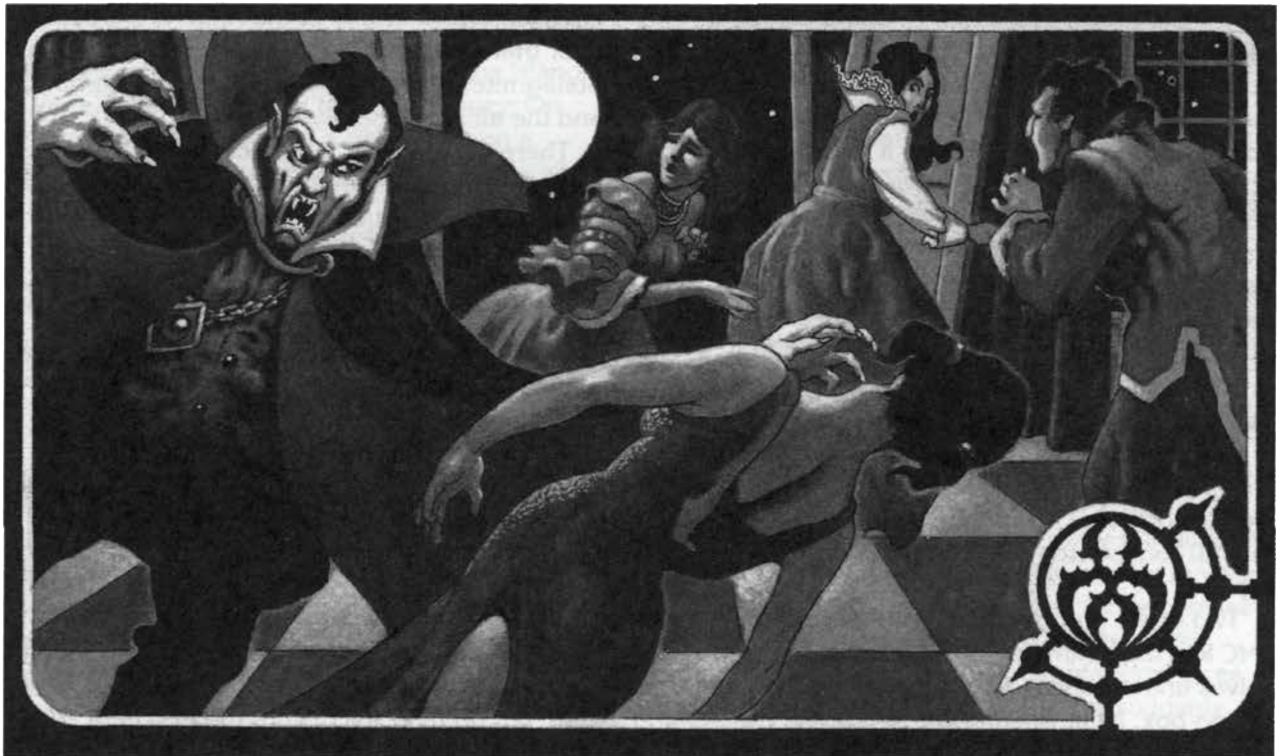
18. Ilusão

Nesta área coberta de lodo, os PJs são recebidos pela seguinte ilusão, que Azalin espera que condicione os aventureiros a pensar em Strahd como seu verdadeiro adversário. Além de solicitar testes de horror, a cena não representa perigo para o grupo. Leia o seguinte quando os PJs entrarem na área.

É uma cena horrível nesta câmara - várias pessoas estão algemadas às paredes. Marcas de garras cruzam seus corpos e sangram livremente, enchendo a sala com o cheiro de carne fresca. As cabeças das pessoas caem em exaustão absoluta, e uma pessoa geme fracamente. Em um canto, um homem vestido de preto segura um prisioneiro pelos cabelos, puxando a cabeça para o lado. Ele está mordendo o homem que geme no pescoço.

Na sua entrada, ele se vira e olha para vocês; o sangue escorre do queixo e ele sibila ameaçadoramente - é Strahd von Zarovich! De repente, como se sentissem sua presença, os prisioneiros levantam a cabeça cansada e olham para vocês - são todos clones sorridentes de vocês e seus companheiros.

A ilusão desaparece quando qualquer PJ entra na área. O Mestre deve pedir testes de horror.



CRIPTA DE AZALIN - COVIL

19. Descendo

Como o mapa indica, o labirinto morkoth se abre para uma ampla piscina que cobre grande parte desta câmara. Há uma borda estreita ao redor da piscina que um PJ pode utilizar, mas cada aventureiro deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza para evitar escorregar e cair.

Se os morkoths ainda estiverem vivos, de baixo da água eles pegam alguns dos PJs e os puxam para dentro. Role para determinar qual PJ foi agarrado. Os morkoths lutam até a morte, primeiro tentando afogar as vítimas.

O chão da área de 3 metros por 3 metros no canto noroeste é coberto com pontas curtas de cerca de 2,5 centímetros de altura. Eles são bastante seguros e podem ser pisados sem nenhum problema. Para cada pessoa que anda sobre os espinhos, há uma chance de 25% de que um botão de liberação seja pisado, derrubando assim um bloco de pedra do teto. O PJ deve fazer um teste de resistência vs. paralisção com sucesso para saltar para longe da pedra que cai. Aqueles que falham sofrem 3d8 pontos de dano por serem esmagados contra os espinhos. Mesmo que um personagem mergulhe longe dos espinhos, há uma chance de 10% de que ele ou ela instintivamente salte para o alçapão e caia 15 metros para o próximo nível abaixo, sofrendo 5d6 pontos de dano.

No canto sudoeste da área há um alçapão aberto com uma escada que leva ao Nível 3. Os personagens devem entrar na área da armadilha do teto para subir nela. Quando os PJs olharem pelo alçapão na Área 19 do Nível 2:

O odor rançoso da morte sobe deste buraco e agarra seus corações e pulmões, apertando-os como um punho frio e ósseo em torno de um ovo cozido. Aqui está um lugar que apenas os mortos-vivos poderiam chamar de lar.

Em algum lugar abaixo, uma risada ameaçadora ecoa pelo complexo, dando-lhe as boas-vindas a um lugar sem retorno. O lich está lá embaixo...em algum lugar.

20. Azalin

Azalin está esperando por você nesta câmara, sentada em um trono de ossos fundidos. “Entrem, entrem”, ele diz. “Vocês parecem um pouco cansados”, ele comenta com uma risada. “Eu poderia resolver isso para que vocês nunca mais se sintam assim...”

Como os PJs devem “derrotar” Azalin, presume-se que um ou mais deles tentarão tocá-lo neste momento. No entanto, essa ilusão é completamente incorpórea, então os PJs passam por ela. Portanto, nem o toque frio do lich nem seu ataque visual ardente funcionam aqui. Novamente, falar o nome Firan Zal'honan não tem efeito sobre a ilusão.

Assim que um PJ tentar tocar Azalin ou detectar a ilusão, leia o texto a seguir.

Azalin ri e diz: “É tão difícil saber o que é real quando você o vê. Bem, me diga se isso parece real para você.” O punho do lich se abre e a sala explode com fogo!

A ilusão lançou uma *bola de fogo*. Permita que os PJs que desejam descrever da ilusão façam um teste de resistência. Se todos os membros do grupo tiverem sucesso, a imagem desaparece, dizendo: “Ah, bem, talvez da próxima vez.”

21. Covil dos Morkoth

Este é o covil central e subaquático dos morkoths. Há aproximadamente 15.000 po de tesouro aqui, consistindo de várias jóias e moedas espalhadas entre os corpos em decomposição. A menos que o Mestre queira rolar aleatoriamente para determinar a presença de itens mágicos, não há nenhum aqui.

22. Porta Traseira

Este é um túnel que leva ao Lago Zarovich, a 1,6 km de distância. É um acesso que permite que os morkoths entrem e saiam quando quiserem.

CRIPTA DE AZALIN - CÔVIL

Nível 3

1. Esfera de Pedra Viva

A escada leva a uma câmara incomum que parece ser feita de formações rochosas salientes. Leia o seguinte quando o primeiro personagem entrar na área.

Cada metro quadrado desta câmara é coberto por projeções de pedra, incluindo as paredes, que apontam para a escada. Um estranho som de gemido lentamente se torna perceptível. Então você percebe que a própria pedra grita para você! As pontas da rocha se contorcem como dedos que se projetam de uma sepultura, e o gemido de agonia aprisionada enche vocês de pavor.

O movimento das pedras confundem suas mentes, o parâmetro de cima e baixo escapa de vocês e a sala começa a girar!

Azalin criou esta sala com algumas magias de *moldar rochas*, mas depois acrescentou seu próprio toque. Ele lançou *pedra em carne* nas paredes e depois as encantou com uma versão especial de *padrão hipnótico*. Os pontos de pedra balançam para frente e para trás em um padrão vertiginoso; estando vivas, as pedras gemem de uma dor não natural.

Os personagens deve fazer duas jogadas de d20 enquanto descem - um teste de horror ao ver a pedra escorregadia e um teste de resistência vs. magia para evitar o padrão hipnótico. Um PJ que falhar no último teste perde o controle e cai tomando 2d6 pontos de dano. Cair entre as estalagmites emborrachadas e no chão pode levar a um teste de horror - a pedra carnuda é nojenta!

PJs que se seguem podem fazer um teste de resistência vs. magia se falarem que fecharão seus olhos enquanto descem a escada, mas eles têm que fazer um teste de Destreza em vez disso, para evitar a queda. Eles também fazem um teste de horror com uma penalidade de -2, pois o som da pedra gemendo é perturbador com os olhos fechados.

2. Pilares de Absorção

Este salão contém dez pilares decorados em mármore, mas com veios de prata e ouro. Ao redor dos pilares estão pendurados ornamentos brilhantes feitos de metais e gemas preciosas. Um exame mais detalhado revela que são espadas em miniatura, escudos, armaduras e afins. Os próprios pilares são lisos e têm bases e capitéis simples.

Quando um PJ passa a 1,5 metro do último par de pilares (na extremidade norte da sala) ou quando alguém toca em qualquer um dos pilares, os fios que seguram os ornamentos animam e tentam enganar qualquer pessoa a até 3 metros. Cada pilar tem oito tentáculos e é capaz de atacar até 4 personagens ao mesmo tempo.

Os fios, que parecem ser suportes reluzentes de vidro e metal esmagados, têm cerca de 4 cm de diâmetro e não podem ser cortados por armas não mágicas. Eles atacam como *trepadeiras* (ver “planta, carnívora” - CM I/II). Eles têm Força 16, então um personagem de Força igual ou maior pode se libertar fazendo um teste bem-sucedido de dobrar barras/suspender portões.

Personagens que morrem nas garras de um pilar estrangulador são absorvidos pela coluna uma rodada após a morte. Os corpos dentro estão perdidos para sempre, impedindo um *desejo*, tendo também se tornado parte da estrutura do pilar. O equipamento também é puxado, após os seus pertences na forma de cada peça aparece ao longo do fio.

3. Túnel Apodrecido

Este túnel tem um fedor que aumenta drasticamente quando um personagem vira a esquina; o odor atinge o pico no ponto onde a passagem cruza a Área 12. O túnel cheira a cadáveres podres.

Azalin lançou *escuridão*, 4,5 m, a cada 3 metros, começando no segundo quadrado do túnel, e tornou as magias magicamente permanentes. Os magos que desejam cancelar o efeito devem primeiro remover a magia *permanência* antes que a escuridão possa ser dissipada.

É possível prender a respiração e seguir a parede esquerda até chegar à Área 4, mas o

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

personagem não deve fazer uma pausa ao longo do caminho. Caso contrário, o tempo gasto no escuro força o personagem a respirar novamente. Qualquer pessoa que respire dentro do túnel deve ter sucesso em um teste de resistência vs. arma de sopro ou ser afetada como se fosse por uma magia de *névoa fétida*. Uma *lufada de vento* anula o efeito pela duração da magia.

6. Sala de Estar de Azalin

Esta sala é uma câmara ricamente decorada, com grandes retratos nas paredes, um tapete grosso no chão e cadeiras macias emparelhadas com mesas de apoio. Contra a parede sul repousa uma mesa com taças e três decantadores embrulhados em couro - um vermelho, um marrom, um preto. As lâmpadas iluminam confortavelmente a sala e o odor da Área 3 não penetra aqui.

Vários dos quadros são pintados em detalhes minuciosos e retratam várias cenas de tortura. Qualquer personagem que olhe para um deve fazer um teste de resistência bem-sucedido vs. magia ou se ver como o alvo da tortura, provocando um teste de horror. Também estão presentes retratos de uma mulher e uma criança, ambas rasgadas em pedaços e costuradas novamente. Os PJs que exploraram o Castelo Avernus em *Das Sombras* reconhecem as pinturas como os mesmos retratos que encontraram no quarto de Azalin em Darkon.

Erasmus, o mordomo espiritual de Azalin, também está aqui. Como explicado em *Das Sombras*, o mordomo de aparência típica atende às necessidades domésticas de Azalin. Ele parece ser sólido, mas objetos físicos passam por ele; ele manipula objetos concentrando-se. Erasmus não ajuda nem atrapalha os PJs de forma alguma, além de dizer a eles para se servirem de uma bebida.

Os três decantadores são *frascos de muitas poções*, cada uma contendo três poções. São elas, de cima para baixo, da seguinte forma:

- **Vermelho:** *Poção de cura, elixir de saúde, poção de resistência ao fogo.*
- **Castanho:** *Poção de ilusão, poção de cura, veneno (classe J).*
- **Preto:** *Poção de super-heroísmo, elixir de loucura, poção de invisibilidade.*

Deitado ao lado das garrafas está um *escaravejo da morte*, parece ser um broche relativamente inútil.

5. Câmara de Distorção

As paredes, pisos e tetos desta sala estão gravados com muitas linhas inclinadas e cruzadas. Na outra extremidade da câmara há outra porta, mas é difícil se concentrar nela porque a decoração da sala distorce os sentidos do espectador. As dimensões da sala são de 12 metros por 9 metros, mas só é possível determinar isso com uma magia ou gema de *visão da verdade* - o uso de qualquer um permite que um personagem caminhe direto pela câmara. Também se pode atravessar fechando os olhos e simplesmente caminhando para a porta no final da sala.

Uma vez que um personagem entra nesta sala, ele ou ela deve rolar 1d6 para cada 3 metros de distância percorrida. Em uma jogada de 4 a 6, o personagem se move na direção desejada. Mas em um teste de 1, o personagem realmente faz uma curva e se move 3 metros na direção oposta. Um resultado de 2, o personagem vira diretamente para a esquerda e se move 3 metros. Em uma rolagem de 3, o personagem vira para a direita e se move 3 metros.

Enquanto isso, as linhas na parede começam a girar e se emaranhar, eventualmente assumindo a forma da magia *assassino fantasmagórico*. Cada personagem será afetado em 1d4 rodadas.

6. Covil da Aranha Branca

Esta vasta caverna está cheia de milhares de grossos fios brancos. No centro, a área tem 12 metros de altura, do chão ao teto. A teia torna impossível determinar o tamanho exato da caverna, mas a entrada fica a meio caminho entre o chão e o teto da caverna. Os PJs podem descer 6 metros, atravessar o chão e, em seguida, subir 6 metros até a porta do outro lado ou cruzar indo de linha em linha.

Diante de você está uma caverna gigantesca, preenchida de cima a baixo com filamentos

CRIPTA DE AZALIN - COVIL

grossos, brancos e sedosos que brilham na luz. Eles sufocam a sala e escondem o outro lado de vocês. Uma vez na sala, o chão se afasta da porta e se perde entre o emaranhado leitoso.

À distância, vocês mal percebem um estalido leve e errático. À medida que seus sentidos se ajustam à caverna, vocês percebem leves vibrações dos suportes brancos e ouvem um leve zumbido a cada vibração.

Os fios da teia podem ser cortados normalmente, mas eles não queimarão, exceto com fogo mágico, e então apenas os fios expostos serão destruídos. A teia é extremamente espessa - para cada 3 metros de espaço percorrido ou cada rodada gasta na área, os personagens devem fazer testes de Destreza bem-sucedidos para evitar escorregar e cair por 1d4 pontos de dano. Quando um personagem cai, ele ou ela cai 1,5 metro e é coberto com a solução leitosa que escorre da teia. Uma penalidade de -1 é adicionada após cada queda (até um máximo de -4). Um personagem que cai mais de cinco vezes é tão completamente coberto com o fluido branco que ele ou ela não pode se levantar sem a ajuda de outro personagem. Aqueles que ajudam os companheiros caídos devem somar as duas penalidades e, em seguida, fazer um teste de Destreza bem-sucedido para ajudar o personagem caído. *Manoplas de nadar e escalar* cancelam os efeitos da sala.

No fundo da caverna há um ninho de aranhas brancas, uma raça de aracnídeo criada por Balipur. Elas atacam qualquer vítima que escorregue para o fundo da teia. Os PJs que entrarem em corpo a corpo devem rolar jogadas de ataque com uma penalidade igual à avaliada contra sua Destreza, e devem fazer testes de Destreza bem-sucedidos para manter o equilíbrio depois de balançar.

A aranha-mãe fica à espreita no topo, observando as vítimas deslizarem para o fundo, onde os filhotes as devorarão. O som de dor dos filhotes a faz correr; caso contrário, ela permanece praticamente desinteressada pelos PJs, a menos que eles a ataquem. Ela é perita em usar a viscosidade da teia com grande efeito, literalmente deslizando ao longo dela; ela emite uma secreção da ponta das pernas que garante sua aderência.

Aranha mãe (1): Int animal (1); CA 3; MV 6, Teia 18; DV 5+5; pv 35; TACO 13; #Ataques 1d6 (garras); Dano 1d10; Tam G; ML 15; PM nenhuma; Tend CM; XP 420.

Filhotes de aranha (20): Int animal (1); CA 6; MV 6, Teia 9; DV 2; pv 10; TACO 19; #Ataques 1d6 (garras); Dano 1d6; Tam M; ML 7; PM nenhuma; Tend CM; XP 35 cada.

Há uma porta na extremidade oposta do covil da aranha, mas está escondida por teias (ver Área 20).

7. Armadilha de Dardo

Cada um dos quatro painéis do andar norte de 3 metros quadrados ao longo deste corredor é carregado com mola e dispara uma série de dardos venenosos da parede sul. Cada vez que uma sarai-vada de dardos dispara, o mecanismo sob o chão é redefinido para que um ponto de pressão diferente dispare do próximo conjunto de dardos. Em outras palavras, o Mestre deve rolar 1d4 para determinar qual painel ativa a armadilha. Cada vez que um PJ aciona o mecanismo, o Mestre deve rolar novamente para descobrir qual painel aciona a armadilha. Cada rajada dispara 1d20+10 dardos, atingindo o PJ mais a frente (1 ponto de dano por dardo). Os PJs devem ter sucesso em um teste de resistência vs. envenenar ou morrer.

8. Porta Dupla

Uma placa está pendurada na parede entre as duas portas da Área 8: “Uma entrada, outra saída: Ai daqueles que falharem na rota.” Uma imagem do *Símbolo Sagrado* está gravada na porta leste, e uma imagem do *Ícone* está gravada na porta oeste. Ambas estão trancadas com fechaduras pesadas (-20% de penalidade nas rolagens de arrombamento). As fechaduras são operadas por chave de ambos os lados, portanto, ambas as travas devem ser arrombadas para abrir ambas as portas.

Azalin montou uma armadilha especial de teleporte em cada porta. A armadilha permite que qualquer pessoa passe por uma porta sem problemas, mas se a mesma pessoa entrar pela mesma

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

porta novamente, a armadilha dispara, colocando a vítima na Área 10. Se um PJ entrar por uma porta e sair pela outra, nada acontece.

Dentro da Área 8, Azalin criou uma *ilusão programada* ativada pela abertura de qualquer uma das portas. PJs olhando para dentro veem o *Símbolo Sagrado* e o *Ícone* pendurados sobre um caldeirão com metal fundido. As cordas pelas quais os itens são suspensos estão queimando rapidamente. Se um PJ correr para os itens, as cordas se rompem quando o personagem se aproxima do caldeirão. Um teste de Destreza com falha indica que o PJ sofre 3d10 pontos de dano de calor enquanto tenta agarrar os itens enquanto eles caem no caldeirão. Se o teste for bem-sucedido, o PJ alcança os itens, mas suas mãos passam por eles e o mesmo dano é infligido.

9. Cripta Familiar

A porta pesada desta área se abre para revelar vários caixões velhos na sala.

Há desenhos curiosos na tampa de cada caixão que podem estar querendo dizer algo. Um exame mais detalhado revela que as inscrições estão em uma língua antiga. Um *ler magia* ou *ler idiomas* com sucesso revela que as inscrições têm os nomes de um pai ou mentor amado de cada PJ. Uma magia de *sugestão* é acionada quando o nome é lido.

Leia o seguinte, se um PJ ler qualquer um dos nomes e, em seguida, quiser abrir o caixão.

Esta certamente deve ser outra das ilusões de Azalin. Como ele poderia encontrar (**inserir o nome da pessoa**) e trazê-lo(a) aqui? Você limpa sua mente e se prepara para desacreditar em qualquer fantasma que o lich tenha conjurado para você, então abre lentamente o caixão.

O corpo dentro dele está seco e murchou como se estivesse aqui há mil anos. Você fecha os olhos e depois os abre novamente, mas não há dúvida sobre o que vê: isso não é ilusão.

Por um momento, você fica impressionado, imaginando o que Azalin fez. Então, para seu horror duradouro, o corpo abre os olhos enrugados e olha para você!

Azalin colocou um **carneçal** (MC I/II) em cada caixão e lançou uma ilusão de lich especial, chamada de *visão da morte* (consulte o *Guia de Van Richten para o Lich*) sobre eles (teste de resistência vs. magia se aplica, mas veja o parágrafo seguinte). Normalmente, a *visão da morte* faz com que os indivíduos afetados vejam todos ao seu redor como uma criatura morta-viva, mas esta aplicação, combinada com a magia de *sugestão*, faz com que os PJs vejam um corpo encolhido e decadente das pessoas identificadas pelas placas.

Por causa do terrível uso desta magia por Azalin, os aventureiros podem não fazer um teste de resistência na primeira rodada. Faça com que eles façam testes de medo e horror com uma penalidade de -4 enquanto o carneçal abre os olhos e se levanta. Permita que os jogadores pensem que não há teste de resistência vs. magia, que eles estão vendo algo real. Mesmo que o teste de resistência na segunda rodada seja bem-sucedida, o efeito terá durado o suficiente para que o personagem tenha certeza da verdade. O Mestre deve dizer ao PJ que passou no teste de resistência com sucesso que ele ou ela tem certeza da identidade do cadáver, mas então suas características faciais entram em colapso à medida que ele se move, tonando impossível dizer quem era a pessoa.

Para aqueles que falham em seus testes de resistência, a visão do ente querido morto solicita um teste de horror a cada rodada até que a criatura seja derrotada. (Não se esqueça do ataque visual do laçao do lich.)

10. Câmara Selada

Os PJs que entram e saem da Área 8 pela mesma porta são teleportados para esta sala. Se eles tiverem uma fonte de luz, leia o seguinte. Caso contrário, eles estão simplesmente trancados no escuro.

As paredes desta sala são feitas de pesados tijolos de pedra com 30 cm de altura, 60 cm de largura e quem sabe quantos metros de espessura. Este é o tipo de sala onde os prisioneiros são deixados para morrer. Não há porta, nem janela, nem mesmo uma saída de ar. Você está preso....

CRIPTA DE AZALIN - COVIL

Na verdade, as paredes não são mais espessas do que qualquer outra no covil (cerca de 30 cm), mas Azalin colocou *quatro muralhas* de energia sobre elas. Elas são acionadas separadamente tocando em cada parede e dura 23 rodadas. Se um PJ atingir uma parede antes que alguém a toque, um pedaço de pedra se solta, mas então a muralha de energia ativa e torna a parede impenetrável.

Se os PJs presos de alguma forma atravessarem a parede oeste e entrarem na Área 23, onde o Azalin real aguarda, se todo o grupo não estiver presente, o Mestre e os jogadores desses personagens devem ir para outra sala e conduzir a batalha com o lich. Se esses PJs reduzirem Azalin a 25 pontos de vida ou menos, ele se rende. Nesse caso, Azalin abre a porta secreta unidirecional (abre apenas a partir da Área 23 e não é detectável do outro lado) que leva às Áreas 8 e 11 e convida o resto do grupo a se juntar a ele e às pessoas que o derrotaram. Prossiga para a Área 22, “Audiência com Azalin”. - Se Azalin for vitorioso, os membros restantes do grupo devem terminar a busca por ele.

II. Depósito

Uma nuvem verde doentia flutua no ar desta sala; faíscas ocasionais de luz verde aparecem na fumaça. As paredes possuem prateleiras nas quais repousam centenas de garrafas não rotuladas, de diversas cores e tamanhos. Há um cheiro forte de substâncias químicas estranhas no ar.

Azalin armazena seus componentes de laboratório e magias nesta sala. Só ele sabe o conteúdo de cada vasilhame, mas um personagem que possui um kit *identificador de Nefradina* pode encontrar praticamente qualquer componente de magia entre as estantes. Para cada identificação bem-sucedida que o personagem conseguir, o Mestre deve abrir o *LdJ* e escolher aleatoriamente um componente de magia (pedras preciosas nunca estão presentes).

A nuvem verde é inofensiva; serve apenas para assustar os PJs para fora da área.

12. Túnel Subaquático

Uma abertura na parede norte da Área 4 leva a um conjunto de degraus curvos que descem 9 metros e depois desaparecem em um túnel cheio de água.

Um fedor salobro sobe da água aqui embaixo. A água é gelada ao toque e sobe até alguns metros do teto do túnel que leva para longe. É impossível dizer a que distância os degraus vão para a água. Você pode ter que nadar pelo túnel para chegar ao outro lado - se houver outro lado.

Algo dois passos abaixo da superfície da água chama sua atenção. Parece ser um anel. Há algo no terceiro degrau também - um colar ou corrente -, mas a água está muito escura para você dizer o que é.

O anel é um *anel da movimentação livre* colocado aqui por um par de **scrags** (ver troll, CMI/II). Os scrags esperam atrair os PJs para explorar a passagem. A corrente é um *colar do enforcado*.

Se os aventureiros entrarem na água:

A água está entorpecentemente fria, mas tem apenas 1,5 metro de profundidade onde os degraus terminam. Há um som de sussurro à sua frente, longe e fora de vista. Parece um pouco com Azalin, mas quem sabe?

Algo roça suas pernas e desaparece. Além do sussurro e dos respingos que vocês ouvem enquanto se movem, é um silêncio mortal dentro do túnel.

Então, mais uma vez, algo roça suas pernas.

Há 60 cm de espaço acima da superfície da água, então o oxigênio não é um problema aqui; no entanto, a temperatura da água é. Os PJs não protegidos magicamente do frio de alguma maneira perdem 1 ponto de Destreza a cada duas rodadas. Quando a destreza de um PJ chega a 0, ele fica frio até os ossos e tão entorpecido que não consegue se mover. O personagem então começa a perder 1 ponto de Constituição por rodada. Se esse valor chegar a 0, o personagem morre.

Os esbarrões que os PJs sentem não são nada mais do que um peixe curioso o qual se alimenta de restos. Os aventureiros podem ocasionalmente sentir objetos no chão do túnel. Se eles pesquisarem ativamente, eles encontrarão de 1 a 2 objetos em cada 3 metros de túnel pesquisado; consulte a tabela abaixo para obter resultados. Caso contrário,

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

atribua uma chance de 40% por 3 metros de túnel para um membro do grupo tocar um objeto com o pé e, em seguida, veja na tabela. (Role aleatoriamente para determinar qual membro do grupo sente o objeto.)

1d100	Item
01- 10	Braço desmembrado
11- 20	Ossos de costela humanoide
21- 30	Adaga não mágica, enferrujada
31- 40	Elmo não mágico
41- 50	Espada não mágica
51- 60	Bota podre
61- 70	Órgão interno podre
71- 80	gema de 50 po
81- 85	Pedra iônica iridescente
86- 90	<i>Cajado-maça</i>
91- 95	<i>Espada +1, +3 contra licantropos e metamorfos</i>
96- 00	Item mágico à escolha do Mestre

Se uma conjunção menor ocorrer aqui, o Mestre deve fazer com que 2d6 **saqueadores** (CMRL) apareçam de um redemoinho, em vez de consultar a Tabela de Encontro de Conjunção Menor.

13. Pedágio

Quando os PJs chegarem a este ponto no túnel, leia o texto a seguir.

A água diante de você começa a borbulhar e espumar, então uma grande criatura se levanta e bloqueia a passagem. Sua pele é de um verde escuro doentio e está coberta de feridas purulentas que sangram preto. Seus cabelos pendem como algas mortas de seu couro cabeludo ósseo.

O monstro flexiona suas garras palmadas e carrega seus dentes pretos e revestidos de escória.

“Eles pagam pedágio!”, grita com uma voz esfarrapada. “Eles pagam pedágio ou eles não passam!”

De volta à base dos degraus, outro scrag emerge da água e inclina a cabeça de um lado para o outro, olhando para vocês.

Os scrag querem um corpo, vivo ou morto, para o jantar. Eles não são particularmente inteligentes, então os PJs podem convencê-los de que eles têm um corpo para doar como pedágio em cada extremidade do túnel. Outras tentativas de confundí-los também funcionarão. O PJ tentando enganar os trolls da água só precisa fazer um teste de Carisma bem-sucedido.

Se os PJs atacarem, o scrag atrás deles submerge e ataca por baixo. Assim que qualquer PJ for morto, os scrag submergem e tentam escapar com o corpo. O Mestre deve consultar as regras de combate subaquático no *LdMe*.

14. Atracadouro

A água aquece consideravelmente nesta área. Os PJs que permanecem na água recuperam pontos de atributo perdidos a uma taxa de 3 por rodada. Se saírem da água, recuperam pontos perdidos a uma taxa de apenas 1 por rodada. Se algum ponto de Constituição for perdido devido à exposição à água fria, o personagem perde 1 ponto permanentemente.

Esta câmara abriga amplos degraus de pedra que levam a uma plataforma em frente a uma porta. À medida que os PJs sobem para o patamar, eles começam a sentir o calor emanando da porta para a Área 15. A porta está bem quente. É feita de metal e não tem alças, apenas uma fechadura. As dobradiças estão deste lado da porta, então ela se abre para a Área 14.

Os personagens Ladinos devem fazer um teste de Destreza bem-sucedido, além de seu teste de arrombar fechaduras, para evitar tocar no metal quente. Aqueles que tocam a porta com a pele desprotegida sofrem 2d4 pontos de dano de queimadura.

No momento em que a fechadura é arrombada, a porta se abre com grande força. Um teste surpresa deve ser feito para determinar se os PJs ao lado da porta podem saltar para longe dela. Mesmo que não sejam surpreendidos, eles ainda devem fazer testes de Destreza bem-sucedidos com uma penalidade de -2 para evitar ser atingido pela porta. Aqueles que não conseguem saltar para longe são atingidos, sofrendo 1d6 pontos de dano.

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

Ar escaldante enche a câmara. Aqueles que não estão na água devem ter sucesso em um teste de resistência vs. sopro-de-dragão para reduzir pela metade 2d10 pontos de dano de queimadura. Os PJs na água sofrem 1d10 pontos se falharem no teste de resistência; se eles tiverem sucesso, eles conseguem se esconder debaixo d'água e evitar todos os danos.

15. Reflexos da Morte

Esta sala está alinhada com *espelhos da oposição* especiais, contaminados com a magia lich *visão da morte* (ver Nível 3, Área 9). Quando cada PJ se move para esta sala, seis **carriçais** (CMI/II) que se parecem exatamente com o PJ surgem das paredes e atacam. Eles têm as mesmas roupas e itens que o PJ, mas as criaturas mortas-vivas não têm inteligência para lançar magias ou usar itens mágicos que devem ser ativados. Eles, no entanto, usarão a arma carregada pelo PJ.

Como qualquer servo morto-vivo de Azalin, esses monstros têm um ataque visual, mas também exigem um teste de horror enquanto o PJ olha para sua própria semelhança como uma coisa morta-viva. O teste deve ser feito no início das três primeiras rodadas de combate, com penalidades decrescentes: -2 na primeira rodada, -1 na segunda e nenhuma penalidade na terceira. Depois disso, o PJ se acostuma com a visão.

O quarto é muito quente. Após a primeira rodada, os TACOs caem 1 a cada rodada até um máximo de -6, refletindo a exaustão que vem da luta no calor intenso. Esses modificadores são transferidos para a próxima área. Voltar para a Área 14 e mergulhar na água retornará o modificador de calor para 0 em uma única rodada, mas o personagem terá novamente que enfrentar mais seis reflexos de mortos-vivos (sem testes de horror desta vez).

A escuridão mágica impede que reflexos se formem se o PJ lançar tal magia sobre sua pessoa e, em seguida, caminhar pela sala em total escuridão.

16. Deserto da Perdição

O Mestre não deve indicar as dimensões desta área de forma alguma.

Estranhamente, um deserto está diante de vocês, estendendo-se até onde a vista alcança. No alto, uma enorme réplica do *Símbolo Sagrado de Ravenkind* queima como o sol e bate impiedosamente em vocês. O ar está seco, queimando seus pulmões, e o calor é completamente implacável em suas costas. Vento quente sopra pelas dunas, varrendo a areia e jogando-a em seus olhos. O rugido da forja de um ferreiro parece latejar no ar.

Há movimento em todos os lugares sob a areia enquanto criaturas invisíveis se enterram abaixo da superfície, onde está escuro.

O *Símbolo Sagrado* derrama tanto calor que os personagens começam a perder 1 ponto de Constituição por rodada depois de passar três rodadas na sala (não se esqueça dos modificadores para o TACO mencionados acima). A areia no ar reduz a visibilidade para 15 metros e o vento fica mais forte à medida que os PJs se aproximam da Área 17. Devido às areias movediças, o movimento do PJ é reduzido pela metade. As criaturas que se movem sob a areia são inofensivas, mas devem deixar os PJs nervosos.

As paredes desta sala são pintadas com os *Pigmentos Maravilhosos de Nolzur*, fazendo com que as dunas pareçam se mover infinitamente em todas as direções, exceto pelo espaço de 3 metros que leva de volta à Área 15. O teto é pintado para parecer o céu do deserto. A Área 17 está escondida atrás de uma série de dunas. Dentro das paredes norte e sul da sala, Azalin pintou uma grande duna com gemas cintilantes espalhadas pela superfície.

O Mestre deve monitorar cuidadosamente por onde os PJs andam, pois se um deles sair das dimensões da Área 16, todo o grupo realmente entra na pintura e se perde no deserto. Uma vez preso dentro das paredes, a única maneira de encontrar a saída é se mover em direção ao “sol”. Enquanto isso, o Mestre deve solicitar ações do grupo e dizer aos PJs para subtrair um ponto de seus valores de Constituição para cada rodada em que eles não conseguirem sair (após as três primeiras rodadas). Os PJs cujas pontuações caem para 3 ficam

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

inconscientes e a morte ocorre quando a pontuação chega a 0. A critério do Mestre, personagens usando armadura de metal podem receber 2 pontos para cada rodada ao sol.

No centro da Área 16 vive uma **areia viva** (CMI/II). Se os PJs se moverem até 6 metros do centro da sala, o monstro sai da areia até sua estatura total de 3 metros, olha para eles por um momento e depois afunda de volta na areia. Ele ataca apenas se eles se moverem a menos de 3 metros do centro da sala. O Mestre pode provocar os PJs fazendo com que a areia viva faça inúmeras aparições nas proximidades, observando-os.

17. Vórtice de Areia

Nesta área, a areia gira em um movimento no sentido anti-horário em torno de um buraco de 1,2 m localizado no centro, onde uma estranha luz verde pulsa. Esta sala é a fonte do vento forte; vem de centenas de toneladas de areia girando em uma corrida furiosa em direção ao buraco. Depois de desaparecer no poço, a areia é redistribuída pelas Áreas 16 e 17 de baixo para cima.

A única maneira segura de chegar ao outro lado da área é ao redor do perímetro, ficando dentro de 30 a 60 cm da parede. Se um PJ se afastar mais de 1,5 metro de uma parede, ele descobrirá que o vórtice o puxa em direção ao centro com uma Força de 15. Aqueles que têm um valor de Força de 11 ou menos são puxados sem aviso prévio e são enterrados vivos sob 3 metros de areia na Área 16. (Se os outros personagens tiverem alguns meios para localizar o personagem e puderem desenterrá-lo com pressa, o Mestre deve determinar aleatoriamente a posição do personagem enterrado na Área 16 (veja "Prendendo a Respiração" no *LdMe* para mais detalhes). Se o valor de Força do personagem afetado for de 12 a 15, os testes bem-sucedidos de Força e Destreza indicam que o personagem é capaz de resistir à atração interna. Os personagens que têm valores de Força maiores que 15 só precisam fazer um teste de Força bem-sucedido (caso contrário, um teste de Destreza com sucesso os salvarão).

Objetos puxados para o vórtice fazem uma órbita completa ao redor do buraco antes de serem sugados. A três metros das paredes da Área 17, a

Força do vórtice é 20, a 5 metros das paredes está a 25, e no nexo está a 30.

Quando todos os PJs estiverem dentro da Área 17, leia o texto a seguir.

O vento está ensurdecedor aqui, tornando quase impossível ouvir um grito bem ao seu lado. A areia abaixo de seus pés continua cedendo e puxando você em direção ao redemoinho de areia no meio desta câmara. Atrás de você, à beira do deserto sem fim, a fera da areia sobe do chão e estuda vocês, sem ser afetada pelo redemoinho ao seu redor, depois afunda de volta no chão. Quando não é nada além de um monte de areia de 60 cm de altura, o monstro se move em sua direção, ganhando velocidade à medida que se aproxima.

A areia viva passa abaixo dos pés dos PJs a um MV de 12. O rastro da areia enterra os PJs até os joelhos, mas o monstro não ataca. Os personagens devem fazer um teste de Destreza para evitar cair enquanto a areia varre suas pernas. Permita-lhes um bônus de +2 se eles se ajudarem ou usarem algo como um cajado ou espada para se estabilizar. Avalie uma penalidade de -2 se eles tentarem atacar ou fugir do monstro que se aproxima.

18. Reservatórios de Água

A porta da Área 18 é idêntica à que separa as Áreas 14 e 15: possui uma fechadura, mas nenhuma alça. As dobradiças estão deste lado. A porta está muito quente ao toque.

Como a porta da Área 14, esta se abre com grande força quando a fechadura é arrombada. Se algum PJs ficar no caminho da porta, um teste surpresa deve ser feito para determinar se os PJs podem saltar para longe dela. Mesmo que não sejam surpreendidos, eles ainda devem fazer testes de Destreza bem-sucedidos com uma penalidade de -2 para evitar ser atingido pela porta. Aqueles que não conseguem saltar para longe são atingidos (sofrendo 1d6 pontos de dano) e são jogados 1d4 metros em direção ao vórtice de areia. Seguindo a porta há uma parede de água da Área 18. Aqueles que estão

CRIPTA DE AZALIN - COVIL

a menos de 1,5 metro da porta devem ter sucesso em um teste de resistência vs. sopro-de-dragão para evitar ser forçado a entrar no vórtice.

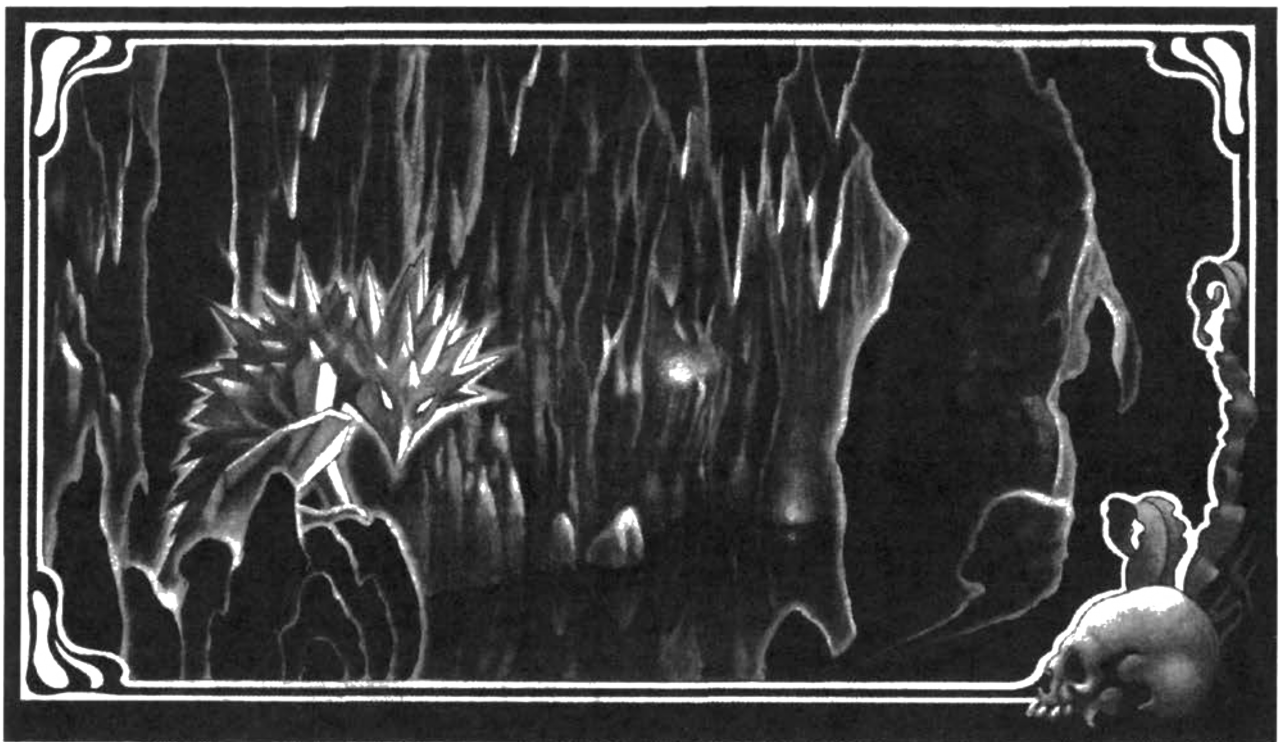
A água continua a explodir pela porta por duas rodadas. Durante esse tempo, a água se acumula na Área 17 e gira como a areia. Após o reservatório estar esgotado, o alçapão no centro da Área 18 é visível. A porta leva a um pequeno rastro que conduz de volta ao nível do restante do covil.

Se os PJs localizarem a porta secreta na Área 19 e se aproximarem da Área 18 a partir daí, eles descobrem o alçapão no teto de um túnel que se curva para baixo até que possa passar abaixo da sala. Se a porta for examinada, é fria ao toque e úmida com condensação.

O alçapão se solta para baixo com o puxar de uma alça de trava longa, mas requer uma Força combinada de 25 para fazê-lo. No momento em que isso é feito, a porta se abre e a física natural assume o controle, enviando toneladas de água para o túnel. Os personagens são golpeados contra as paredes do túnel e disparados como balas de canhão na Área 19.

Os PJs que estão no túnel devem fazer testes de Constituição com um terço de suas pontuações para evitar que seus pulmões sejam preenchidos com água, o que os afogará, a menos que sejam auxiliados dentro de 1d3 rodadas (suponha que os PJs conheçam a ressuscitação boca a boca ou os façam um teste de proficiência de cura). Esses mesmos personagens sofrem 8d6 pontos de dano da força da água que os atinge e de serem golpeados ao longo do túnel áspero. Em seguida, eles são projetados em toda a Área 19, atingindo a parede para um adicional de 4d6 pontos de dano. Os personagens afetados podem fazer um teste de resistência vs. paralisia para metade de dano, representando uma viagem de “sorte”.

Um personagem parado na entrada do túnel na Área 19 deve fazer um teste de Destreza bem-sucedido para se esquivar da água e dos personagens caídos enquanto eles disparam para fora do túnel. Aqueles que falham sofrem 3d8 pontos de dano (teste de resistência vs. paralisia para metade do dano).



CRIPTA DE AZALIN - CQVIL

19. Caverna dos Sinos

Esta área bruta tem uma prateleira de madeira presa à parede com pontas de metal. Na prateleira estão 12 sinos de cristal de vários tamanhos e formas. Se os PJs pegarem algum deles e tentarem tocá-los, eles não ouvem nenhum som, mas sentem a vibração do sino através dos dedos. No entanto, Azalin é capaz de ouvir os sinos tocando de seu esconderijo na Área 23, o que o alerta para a presença dos PJs.

Se e quando um sino for tocado, role 1d6 e consulte a tabela:

- 1: O sino quebra, parando o toque - causa 1d4 pontos de dano.
- 2: O sino invoca 2d8 vultos (MC I/II).
- 3: O sino não faz nada.
- 4: O sino envia uma explosão sônica inaudível, causando fortes dores de cabeça por 1d8 rodadas, mais 2d6 pontos de dano. Os magos não podem lançar magias durante esse tempo, e os TACOs são reduzidos em 3.
- 5: O sino tem um timbre calmante, curando todos a até 3 metros de 2d8+2 pontos de dano. Um segundo toque quebra o sino (veja #1).
- 6: O sino invoca um lorde carniçal (MC RL).

Se o alçapão abaixo da Área 18 tiver sido liberado, permitindo que a água inunde esta sala, então os sinos serão todos esmagados.

Existem duas portas secretas nesta área: uma na parede sul que leva a um alçapão abaixo da Área 18 e uma na parede leste que leva à Área 21.

20. Fim da Teia

As teias da aranha branca são tão densas ao longo desta parede que o arco na parede oeste se qualifica como uma porta secreta. Uma vez descobertos, os PJs devem infligir 50 pontos de dano às teias para abrir caminho. Lembre-se de pedir testes de Destreza com penalidades apropriadas à quantidade de fluido que o personagem que manuseia a

espada adquiriu na passagem pela sala (ver Nível 3, Área 6).

Assim que os PJs chegarem ao corredor do outro lado da porta secreta, leia o texto a seguir.

O corredor à sua frente é habilmente esculpido e bastante ornamentado, criando uma montagem de luz e sombras que brincam com os olhos. Há esculturas em relevo ao longo de todo o comprimento que, quando visto na totalidade, se assemelha à um arco apoiado por um esqueleto, contorcendo-se em triste agonia. A dor implacável marca seus rostos e cada um parece implorar para que vocês caminhem pelo arco.

No final do corredor há uma escultura óssea de uma aranha gigantesca, composta pelos ossos de muitos animais e talvez até pessoas, o que lhe confere um olhar abstrato e horripilante. Parece que o escultor não fazia ideia do que seria a monstruosidade quando estivesse terminada.

A escultura da aranha é um **golem de osso** (CM RL). Ele ganha vida quando qualquer PJ passa a menos de 1,5 metro.

21. Porta para a Perdição

Quando os PJs encontrarem o caminho para esta pequena antecâmara, leia o texto a seguir.

Você está diante de uma grande porta de ébano brilhante. Em toda a sua superfície, uma escultura em relevo em tamanho real de Azalin é delineada em ouro. Joias vermelhas que brilham com brilho arcano são colocadas nas órbitas dos olhos. Réplicas de prata do *Símbolo Sagrado* e do *Ícone* estão de cada lado da imagem do lich.

A maçaneta da porta é uma mão esquelética estendida, projetando-se do relevo esculpido como se fosse de Azalin. A palma da mão é erguida como se quisesse lhe entregar algo - os dedos ósseos se curvam ligeiramente para cima.

CRIPTA DE AZALIN - COUIL

A porta é feita de uma pedra preta que é gelada ao toque. Aqueles que têm infravisão detectam um frio incrível na porta, mas os olhos estão vermelhos e quentes. O *Simbolo Sagrado* e o *Ícone* brilham de forma semelhante. Os olhos de joias estão magicamente presos. Tocar em qualquer um deles resulta em 6d8 pontos de dano elétrico (teste de resistência vs. varinhas para metade do dano). As armadilhas são aspectos permanentes das joias e não podem ser dissipadas.

A porta é aberta agarrando a mão, que se segura com Força de 16 e resiste a ser girada como se estivesse lutando com o abridor. As tentativas de abrir a porta sempre falham na primeira tentativa devido à resistência inesperada. Uma Força de 18 e um teste bem-sucedido de dobrar barras/levantar portões são necessários para virar a mão e abrir a porta. A pessoa que tentar girar a alça pode jogar o teste quantas vezes forem necessárias para finalmente ter sucesso. Enquanto a luta continua, a boca da escultura de Azalin ri e incita quem abre, chamando-o de “fraco” e usando outras brincadeiras. Se o Mestre souber de um ponto sensível no ego de quem abre, a porta o acerta.

22. Audiência com Azalin

Leia o seguinte quando os PJs entrarem nesta área. Se os PJs *não* removeram o Ícone de Ravenloft do castelo em Das Sombras, então omita a parte em negrito.

Aqui jaz um quarto de beleza sombria e terrível. Uma dúzia de lâmpadas em arandelas douradas pendem do teto e queimam com fogo avermelhado, lançando uma sombra sangrenta de luz sobre toda a sala. O teto é preto sem profundidade e salpicado de estrelas que brilham, e um cometa caminha lentamente pelo dossel da noite. As paredes são brancas e polidas como ossos, foram esculpidas com representações de execuções horríveis - as expressões nos rostos das vítimas são tão reais que parecem se virar e olhar para sua desgraça iminente. Um tapete exuberante cobre o chão, tingido em desenhos que confundem os olhos e deixam o espectador

tonto. Um incenso comum paira no ar, não podre como cadáveres, mas inebriante e repugnante como a própria morte. Inalar é respirar a desgraça, sentir o toque frio do ceifador em seu ombro.

Dentro da sala do outro lado, Azalin está sentado em um trono de ossos fundidos e acena para vocês entrarem na sala dele. “Sim, sim, sou eu desta vez”, diz o Lorde Lich. “Não, não, larguem as armas. Vocês já estariam mortos se fosse meu desejo, então não percam meu tempo com heroísmo tolo.”

“Vocês vieram pelo *Simbolo Sagrado* (e pelo *Ícone*). Claro que vocês podem ficar com ele (eles), desde que vocês o use (usem) para destruir Strahd von Zarovich! É por isso somos aliados, não somos?”

Se os PJs atacarem, 20 *quasimantes* invisíveis, de pé ao longo das paredes da sala, retaliam. Um *quasimante* é um **carneçal** (CMI/II) que teve uma série de magias conectadas em seu cérebro pelo lich. Eles podem lançá-las à vontade. Azalin conectou um *relâmpago* e um *cone de frio* a cada um desses lacaios. Os *quasimantes* compartilham as qualidades de todos os lacaios lich. Como o próprio Azalin está presente, as tentativas de expulsar mortos-vivos são feitas com uma penalidade de -4 (um 20 é necessário para um sacerdote de 12º nível). Enquanto os *quasimantes* atacam, Azalin ordena que os PJs se rendam. (Consulte o *Guia de Van Richten para o Lich*, Capítulo VII, para obter detalhes completos sobre o *quasimante*.)

Se algum PJ pronunciar o nome Firan Zal'honan, leia o texto a seguir.

Azalin congela ao pronunciar esse nome e parece se tornar uma estátua diante de vocês. Um momento se passa, então ele quebra a paralisia e rosna para vocês.

“Vocês são adversários mortais, de fato! Eu os destruiria, mas *precisamos* uns dos outros. Façam suas exigências rapidamente, antes que eu mude de ideia!”

CRIPTA DE AZALIN - CQVIL

Presumivelmente, os PJs tentarão convencer Azalin a enviá-los de volta no tempo neste momento. Azalin os questionará longamente sobre a natureza de sua missão, e ele fingirá acreditar em tudo o que os PJs lhe disserem. Ele vai perguntar como eles esconderam seu filactério (ele está completamente perplexo com a forma como eles o fizeram desaparecer), e ele vai tentar fazer o retorno de seu filactério uma parte do negócio, é claro. No final, o lich fingirá confiar na honra dos PJs, mesmo que ele espere que eles tentem levar o crânio com eles para o Castelo Ravenloft, para colocá-lo no altar com o *Símbolo Sagrado*.

Azalin cede ao pedido dos PJs para enviá-los de volta no tempo. Ele deve agir com desconfiança deles, mas admitir que eles estão em apuros enquanto o filactério permanecer oculto (e eles sabem seu verdadeiro nome).

Se os PJs exigirem, Azalin convoca os corpos de todos os PJs mortos e restaura a saúde de todos. Quando os PJs estiverem prontos para voltar no tempo, leia o texto a seguir.

“Tal magia exigirá uma grande quantidade de meus poderes e um pouco de tempo”, diz Azalin. “Sugiro que aproveitem o momento para reaprender suas magias e se preparar para lutar contra Strahd quando voltarem.

“Quando eu estiver pronto, vocês devem deitar no chão e se concentrar no lugar e na hora para onde desejam ir.”

A preparação de Azalin leva cerca de 10 horas, durante as quais ele se senta em seu trono, murmurando para si mesmo. Os aventureiros estão livres para se mover pela sala, mas devem ficar quietos.

Eles podem até descobrir a porta secreta para a Área 29 e encontrar a(s) relíquia(s) sagrada(s) - Azalin não se importa. Se eles fizerem muito barulho, Azalin sibila “Silêncio!” e retorna ao seu devaneio.

Finalmente, o lich está pronto para lançar sua poderosa magia - leia o próximo texto.



Azalin ordena que vocês se deem no chão e se concentrem em seu destino, então ele começa a conjurar sua magia. Uma sensação de sonolência toma conta de vocês, seguida por uma leveza à medida que o cômodo desaparece. Em algum lugar no fundo das suas mentes, vocês ouvem a voz de Azalin dizendo:

“Pensem em mim enquanto tomam posse de outro corpo. Fazer isso é experimentar a existência de um lich!”

História Refeita

Quando os PJs despertam, eles se encontram nos corpos de soldados vestindo uma armadura muito antiquada. Leia o seguinte.

É amanhecer quando vocês recuperam o controle de seus sentidos. Vocês repousam sobre um solo manchado pelo sangue de incontáveis batalhas, pisado e enlameado pelos pés de centenas de soldados. Até onde a vista alcança, os campos estão cobertos de fogueiras, e soldados como enxames de formigas negras, preparando-se para mais de combate sangrento e morte.

Perto dali, sobre uma colina, ergue-se uma grande tenda, e guardas robustos permanecem em posição de atenção ao seu redor. Acima da lona, uma nuvem espessa e anormalmente negra paira, ocasionalmente iluminada por seus próprios relâmpagos.

Vocês já viram essa nuvem antes — é a marca registrada de Inajira.

A ação nesta cena é bastante direta. Os aventureiros são soldados rasos no exército de Strahd. Eles não podem lançar nenhuma magia, pois não possuem os componentes e a destreza necessárias, e não podem usar a especialização em armas, pois seus corpos não são treinados nas artes marciais.

Eles serão recusados se pedirem para falar com o general, então devem lutar contra a única porta. O Mestre deve manter guardas suficientes vindo para tornar isso uma boa luta. Ele ou ela pode matar a maioria dos PJs, mas deve permitir

que pelo menos um penetre na tenda quadrada de 15 metros. (A morte de um PJ o envia de volta ao presente.) Quando um PJ invadir a tenda, leia o próximo texto.

Dentro da tenda, Strahd está de pé atrás de uma grande mesa, acompanhado por vários conselheiros. O general parece poderoso, mas é claramente humano. Do outro lado da mesa, dentro de um círculo mágico traçado no chão, está Inajira. O yugoloth insiste:

“Assine o Livro de Contratos, Strahd von Zarovich, e a Baróvia será sua!”

Mas sua presença distrai Inajira.

“Quem é esse intruso?” ele exige. “Um espírito? Traição! Traição! Eu matarei todos vocês!”

A criatura demoníaca começa a pressionar com toda a força contra a parede invisível do círculo de contenção — que começa a crepitar com energia elétrica.

“Não sei quem ele (ou ela) é”, declara Strahd. E, voltando-se para você, diz:

“Vá embora, soldado!”

Com um estalo ensurdecedor, o círculo de proteção se rompe — e Inajira está livre!

Inajira atacará imediatamente os aventureiros. Agora é a hora que o PJ deve falar “Arcanalthatum!”, nesse momento, Inajira congela, estremece violentamente e desaparece. Strahd grita de raiva e declara: “Traidor(es)! Morte a você, pois você me trouxe a condenação! - Ele salta para frente e mata os PJs restantes. De qualquer forma, os PJs estão todos mortos na tenda de Strahd.

PJs como soldados: Int variável; CA 5 (cota de malha); MV 12; Dv 3; pv18; TAC0 18; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa); Tam M.

Guardas: Int média (10); CA 5 (cota de malha); MV 12; DV 5; pv 25; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa); Tam M; ML 15; Tend LB; XP 270.

General Strahd von Zarovich: Int gênio (17); CA 0 (cota de malha, *capa*); MV 9; DV 20; pv 115; TAC0 1; #Ataques 2/1; Dano 1d10+2; AE +1 para acertar (18 For); DE nenhum; Tam M; ML 18; Tend LB; XP 12.000.

Quando todos os PJs forem “mortos”, leia o próximo texto.

Vocês retornam à câmara de Azalin e sentem como se não tivessem estado ausentes nem por um instante. O lich está sentado em seu trono, com a cabeça inclinada em exaustão, e não se move.

Derrotar o lich agora é tão simples quanto golpeá-lo até que ele seja privado de todos os pontos de vida. Azalin parece cansado demais para revidar, e ele só grita em uma mistura de agonia e fúria enquanto os PJs o destroem. Pronunciar “Firan Zal’honan” incapacita totalmente o lich, e ele nem mesmo grita com seus ataques. Isso envia seu espírito de volta ao seu filactério.

Se os PJs optarem por não matar Azalin, ele os leva até as relíquias sagradas e lhes mostra uma saída rápida de seu covil - eles só precisam se sentar em seu trono e dizer “para cima”, e eles serão instantaneamente enviados para a superfície. Quando todos os PJs se vão, o lich retorna ao seu filactério, preparando-se para o confronto final com Strahd.

23. Laboratório de Azalin

A porta secreta atrás do trono de Azalin é um painel deslizante simples, bastante fácil de detectar (+2 de bônus para buscas). O corredor além leva ao laboratório de Azalin. Várias mesas são abastecidas com livros, instrumentos de laboratório, copos, velas para soluções de aquecimento, frascos contendo líquidos ou espécimes vivos e mortos, e assim por diante. Os livros são não mágicos, contendo fórmulas arcanas, cálculos matemáticos e notas em uma linguagem enigmática, impossível de decifrar. Há três itens mágicos em uma mesa de laboratório; um *grimoire do vácuo*, uma *bolsa devoradora* e um *incensário do elemental do ar hostil*.

No extremo norte do laboratório há um tipo de altar de pedra. Nele estão o *Símbolo Sagrado* e o *Ícone* (se apropriado). Os itens são mantidos em alças de veludo e uma proteção ao bem, uma *proteção ao bem*, 3 m foi lançada sobre o altar

para proteger Azalin dos efeitos das relíquias. Ele também lançou um *esconder objetos* permanente (o reverso do *localizar objetos*) nas relíquias para evitar que os PJs detectem sua localização.

Finalmente! O objeto de sua busca está diante de vocês. O Símbolo Sagrado brilha calorosamente à medida que vocês se aproximam, e vocês sentem uma profunda sensação de conforto e alívio em sua presença. Agora, uma imagem do altar do Castelo Ravenloft surge diante dos olhos da sua mente, e vocês percebem que a jornada está pela metade.

Se conseguir retornar ao castelo e unir o Símbolo Sagrado e o filactério sobre o altar, finalmente poderão descansar em paz — aconteça o que acontecer.

No lado oeste da sala há uma porta simples que leva às Áreas 8 a 11 do Nível 3. Uma manivela levanta e abaixa toda a seção de 3 metros por 3 metros da parede.



DE VOLTA AO CASTELO RAVENLOFT



Quando os PJs emergirem do covil de Azalin, eles descobrirão que não reverteram a Grande Conjunção. Pelo contrário, eles abriram os portões cumprindo a Sextilha de Hyskosa. Agora a névoa está mais espessa do que nunca, limitando a visibilidade a 15 metros. Conjunções menores não ocorrem mais porque Ravenloft não existe mais! Em vez disso, os monstros vagam em massa. (O Mestre pode usar a Tabela de Encontro de Conjunção Menor como uma tabela de monstros errantes agora, atribuindo uma chance de 95% por hora de que os PJs tenham um encontro.) Toda a cidade de Vallaki está agora dizimada e sem vida (mas não *sem* mortos-vivos).

A garotinha fantasma que os PJs encontraram em sua primeira passagem por Vallaki ainda está com eles, mas ela tem uma aparência horrivelmente mais podre do que ela tinha quando a conheceram. Sua pele está se descascando até os ossos e seu cabelo está caindo. A critério do Mestre, sua aparência pode solicitar testes de horror dos PJs, especialmente se eles a “adotaram”.

Anebroun não está na igreja se eles a procurarem. Ela recuperou o crânio assim que a história mudou. Se os PJs não tiverem certeza do que fazer, peça que façam testes de Sabedoria. Lembre àqueles que rolarem com sucesso as palavras de Inajira na Passagem Svalich: “À pessoa que recuperar meu Livro, ficarei muito grato!” Os PJs precisam colocar as mãos no livro, mas o que fazer com ele assim que o conseguirem, ainda não se sabe.

Aproximando-se do Castelo

Depois de lutar contra os monstros que circulam em Vallaki, os PJs podem ser saudados ao ver os portões de Baróvia se abrindo em sua aproximação, dando-lhes as boas-vindas de volta. Isso, é claro, é um sinal de que Strahd os espera, o que também pode fazer com que os PJs se sintam bastante desconfortáveis. A ponte levadiça abre e não há sinal de vida no castelo. (O Mestre pode inserir alguns guardas mortos-vivos e cortesãos vagando

pelo castelo, por atmosfera ou por uma batalha se os PJs forem novos.)

Encontrando a Cripta Real

Quando os PJs entrarem no castelo, eles devem se lembrar das palavras de Kristiana na capela: “Aquela escadaria sobe a torre alta. Tem 115 metros de altura da ponta da torre até a cripta real abaixo.” Se não o fizerem, peça testes de Inteligência para lembrá-los. A maior parte do castelo não está detalhada neste módulo e, se os PJs decidirem vagar, o Mestre pode ter que criar descrições de quartos. Dada a urgência da missão, no entanto, os PJs simplesmente não têm tempo para explorar.

Se os PJs não tiverem o *Ícone* agora, ele desaparecerá do altar da capela quando entrarem naquela área. Se eles tentarem colocar o *Símbolo Sagrado* no altar, nada acontece. Eles ainda precisarão do filactério para reverter a Grande Conjunção.

Quando os PJs finalmente localizam a cripta através da escada circular da capela (Área 7 no mapa), Strahd está esperando por eles lá, nas sombras e fora de vista. Tanto Strahd quanto Azalin estão dentro da cripta (embora Azalin esteja dentro de seu filactério, sem o conhecimento de Strahd). Portanto, eles criam um sorvedouro do mal *duplo*: todos os testes de resistência são feitos com uma penalidade de -8 (-4 por lorde das sombras).

Leia o próximo texto quando os aventureiros entrarem na cripta.

Uma espessa névoa branca cobre o chão da cripta, e ela gira em torno de seus joelhos como se escondesse uma ameaça secreta a seus pés. Está quieto aqui embaixo - mortalmente quieto - mas então um som muito indesejado quebra o silêncio.

“Bem-vindo à cripta da família”, diz Strahd das sombras, sua voz ecoando nas paredes. “Devo dizer que tenho uma dívida de gratidão por cumprirem a profecia de Hyskosa. Agora a Grande Conjunção está segura. - Ele ri da sua ingenuidade; aparentemente vocês jogaram certo o jogo dele.”

DE VOLTA AO CASTELO RAVENLOFT

“Como vocês podem ter deduzido, eu não morri no campo de batalha depois que o pacto com Inajira foi abortado, e essa vitória foi *muito* mais doce, pois era toda *minha!* ” A risada repentina de Strahd envia um arrepio pela sua espinha, mas então sua voz sonora continua no escuro.

“Eu guardei o *Livro de Contratos* , é claro, pois vocês convenientemente mandaram Inajira embora sem ele. Obrigado por isso também! Infelizmente, eu o tranquei de forma um tanto tola com o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* - isso não mudou. Portanto, tenho uma proposta para vocês: trocarei o filactério pelo *Símbolo Sagrado* e pelo *Ícone* . Ou, se quiserem, pedirei a Anebroun que destrua o filactério para todos nós.”

Novamente Strahd ri. Ele diz alegremente: “E, é claro, vou deixá-los viverem!”

A voz de Strahd ecoa na cripta, tornando impossível dizer onde ele está. Anebroun sai das sombras e entra no amplo corredor que corta a cripta de oeste para leste, a cerca de 9 metros dos PJs. A maga brilha ligeiramente, pois lançou um *globo de invulnerabilidade* sobre si mesma. Ela segura o filactério e diz o seguinte:

“Sinto muito por ter chegado a esse ponto, mas sempre servi a linha de von Zarovich e não posso parar agora. Acreditem em mim, Strahd não pretende fazer nenhum mal a vocês - vocês o libertaram!”

“Basta soltar(em) o(s) item(s) no chão e se afastarem, eu vou jogar o crânio para vocês ou destruí-lo, o que vocês quiserem. Não há como reverter a Grande Conjunção agora. Vocês selaram isso cumprindo a profecia de Hyskosa. Sua única esperança agora é encontrar uma nova causa ou um novo mestre, como eu fiz.”

Anebroun está usando seu *anel de influência humana* para lançar uma magia de *enfeitiçar* e *sugestão* na pessoa que segura o(s) item(s). Se os PJs os tiverem escondidos, ela escolhe o líder do grupo ou a pessoa com maior probabilidade de tê-los (ela viajou com o grupo e é excepcionalmente

inteligente, então ela tem pelo menos 75% de chance de adivinhar quem os tem). Não se esqueça da penalidade de -8 nos testes de resistência.

Se os PJs *não se opuserem* , a missão será um fracasso. Strahd e Anebroun enviam suas forças (veja abaixo) contra os PJs e se juntam à batalha, tentando matar todo o grupo. No entanto, é bem provável que haja alguma objeção entre os PJs caso a vítima da *sugestão* falhe no teste de resistência e comece a obedecer. Se sim, jogue a iniciativa. Anebroun levanta seu cajado (imbuído da magia *cajado mágico* - tempo de conjuração de 1) e lança uma *bola de fogo* , depois recua para as sombras e se *teleporta* para a escada (Área 7), fora de vista e pronta para encurralar os PJs se eles tentarem escapar.

Strahd salta de trás da câmara 21. Jogue um teste surpresa. Ele ataca qualquer um que esteja a mais de 3 metros do *Símbolo Sagrado* . Se for usado contra ele, ele reagirá com terror e imediatamente assume a forma gasosa e foge para a câmara 21. De lá, ele se *teleporta* para sua cripta e diz com um sorriso de escárnio: “Tudo bem, *heróis* , encontrem o *Livro* vocês mesmos e confiem em mim - quando o fizerem, vocês farão um acordo ou morrerão!”

Se os PJs abrirem a câmara 21, eles encontram um *espírito dos lamentos* (CMI/II) (ver Câmara 21, abaixo). Strahd espera pacientemente enquanto os PJs procuram o *Livro de Contratos* , que fica na câmara 35.

Observe as armadilhas de teleporte que cercam a entrada da câmara de Strahd (Área 8). Se algum PJ pisar em uma dessas armadilhas, consulte a câmara 14.

A Procura

Cada uma das câmaras requer uma Força combinada de 20 para abrir. São caixas ornamentadamente esculpidas com tampas de mármore.

Strahd lançou uma *concha antimagia* na alcova ao lado da câmara 35 e a tornou magicamente permanente (veja o mapa). Portanto, o *Livro* não pode ser localizado por meios mágicos, e nenhuma magia pode ser lançada em um raio de 3 metros adjacente ao centro da magia.

DE VOLTA AO CASTELO RAUENLOFT

- **Câmara 1:** “Espectro Abissal. Ela percorre esse caminho de dor e tormento. Um presente para todos os que ainda olham para ela.”

Se os PJs tentarem abrir a câmara, eles descobrem que a área atrás dela está desmoronada.

- **Câmara 2:** “Artista DeSlop - Pintor do Teto da Corte.”

- **Câmara 3:** “A Senhora Isolda Yunk (Isolda, a Incrível) - Fornecedora de Antiguidades e Importações”.

- **Câmara 4:** “Príncipe Aerial Du Plumette (Aéreo o Pesado).”

A placa nesta câmara está tão desgastada que apenas um personagem anão poderá detectar a presença da escrita. Se os personagens abrirem esta câmara, o **fantasma gordo** (CMI/II) do Príncipe Aéreo emerge e ataca.

- **Câmara 5:** “Artank Swilovich: Aqui enterrado com grande luto, cortesia da Irmandade dos Destiladores de Vinho Barovianos.”

- **Câmara 6:** “O nome e o epitáfio nesta cripta foram arrancados como se por alguma fera louca e atormentada. Novamente, apenas um personagem anão poderá distinguir as palavras. A pedra dizia: “Marya Markovia: Grande era sua beleza, desfeita por uma mão ciumenta.” Dentro está um cadáver apodrecido. (Teste de Horror a critério do Mestre.)”

- **Câmara 7:** A porta de pedra desta câmara está no chão, parcialmente aberta, mas obscurecida pela névoa. Panos de linho branco jazem na laje interna, e um saco de couro jaz no pano. Se um PJ perturbar a tumba, um **espectro** (CMI/II) se levanta e ataca. Esta criatura matou Marya Markovia (Câmara 6), e arranhou sua lápide.

O epitáfio na porta diz: “Endorovich (Endorovich, o Terrível): O que o sangue de mil escravos não fez, o desprezo de uma única mulher realizou.”

- **Câmara 8:** “Duquesa Dorfnia Dilisnya.”

- **Câmara 9:** “Pidlwik (Tolo de Dorfnia).”

- **Câmara 10:** “Sir Leanne Triksky (Sir Lee, o Esmagador): O que a espada não fez, a passagem do tempo fez.”

- **Câmara 11:** “Tasha Petrovna, Curandeira dos Reis, Luz para o Oeste: Serva Companheira.”

- **Câmara 12:** “Rei Toisky.”

- **Câmara 13:** “Rei Intree Katsky (Katsky, o Brilhante, Rei, Governante e Inventor).”

- **Câmara 14:** “Stahbal Indi-Bahk: Conselheiro de Endorovich das terras orientais. Um amigo mais verdadeiro que nenhum governante já teve. Aqui jaz sua família em honra.”

Qualquer um que tropeçar em uma das armadilhas de teleporte na entrada da Área 8 é transportado para um caixão nesta tumba, que é três vezes maior por dentro do que por fora. O ocupante do caixão, um **vulto** (CMI/II), é transportado para o local da armadilha de teleporte e ataca o grupo.

O PJ teleportado para o caixão é auxiliado a escapar dele pelas outras criaturas que vivem na tumba. Seus gritos podem ser claramente ouvidos, exigindo duas rodadas para localizar a câmara.

Há 15 caixões (e vultos) aqui.

- **Câmara 15:** “KHAZAN: Sua palavra tinha poder.”

- **Câmara 16:** “Elsa Fallona.”

- **Câmara 17:** “Sir Sedrik Spinwitovich (Almirante Spinwitovich): Por mais confuso que estivesse, ele construiu a maior força naval já reunida em um país cercado por terra.”

- **Câmara 18:** “Ireena Kolyana: Esposa.”

- **Câmara 19:** “Artimus (Construtor da Fortaleza): Tu estás no meio do monumento à sua vida.”

- **Câmara 20:** “Sasha Ivlskova: Esposa.”

A poeira sobre esta placa é tão espessa que deve ser vigorosamente limpa para ser lida. Isso alerta o **vampiro** (CMI/II) para a presença de intrusos. O monstro assume a forma gasosa, infiltra-se por rachaduras na câmara, se recompõe e ataca.

- **Câmara 21:** “Patrina Velikovna: Noiva.”

Um **espírito dos lamentos** (CMI/II) reside dentro. Se os PJs permanecerem a 1,5 metro desta câmara por mais de duas rodadas, o monstro começa a chorar por 1d6 rodadas.

- **Câmara 22:** “Sir Eric Vonderbucks.”

- **Câmara 23:** A pedra nesta câmara não está marcada e o túmulo está vazio.

- **Câmara 24:** “Ivan De Rose, Campeão de Corridas de Cães de Inverno. A corrida pode ser para o mais rápido, mas a vingança é para os parentes do perdedor.”

- **Câmara 25:** “Steph Gregorovich, Primeiro Conselheiro do Barão von Zarovich.”

DE VOLTA AO CASTELO RAVENLOFT

- **Câmara 26:** “Intree Sik-Valoo: Ele desprezou a riqueza pelo conhecimento que poderia levar para o paraíso.”

- **Câmara 27:** A câmara não está marcada. Existem três **aranhas gigantes** (CM I/II) dentro.

- **Câmara 28:** “Paleta Ardente, Chef Real.”

- **Câmara 29:** “Ivan Ivanovich, Amado de Anna Petrovna.”

- **Câmara 30:** “Prefeito Ciril Romulich (Amado do rei Barov e da rainha Ravenóvia): Sumo Sacerdote da Santíssima Ordem.”

- **Câmara 31:** “\$: Só o conhecíamos por sua riqueza.”

- **Câmara 32:** “Santo Encontra Caminhos, Patrono dos Viajantes Perdidos”.

Entrar nesta câmara teleporta alguém para a Área 8, a câmara de Strahd, onde Strahd e Anebroun esperam. Qualquer um que entre nesta área está sujeito a ataque imediato. Uma magia de *silêncio*, 4,5 m nos degraus que levam ao resto da cripta da câmara de Strahd impede que os PJs do lado de fora ouçam possíveis pedidos de ajuda.

- **Câmara 33:** Esta câmara não tem nome e está vazio.

- **Câmara 34:** “Rei Dostron.”

- **Câmara 35:** “Esta câmara contém uma caixa de metal com um entalhe em seu topo que acomoda perfeitamente o *Símbolo Sagrado de Ravenkind*. A caixa está ancorada no chão da câmara e não pode ser removida.

Quando os PJs colocarem o *Símbolo* no local apropriado e abrirem a caixa, vá para a seção “O Livro é Libertado”.

- **Câmara 36:** A porta de pedra é arranhada e marcada para que nenhum nome seja legível, embora seja óbvio que costumava haver um nome nela. O túmulo está vazio.

- **Câmara 37:** “Gralmore Nimblenobs.”

- **Câmara 38:** “Américo Standardski (Inventor).”

- **Câmara 39:** “Bucéfalo, o Cavallo Maravilhoso. Que as flores cresçam cada vez mais verdes onde ele pisou.

- **Câmara 40:** “Tatsaul Eris: O Último de sua Linhagem.”

O Livro é Libertado

No momento em que a caixa na câmara 35 for aberta e os PJs tocarem no *Livro de Contratos*, leia o texto a seguir. Lembre-se de que o *Livro de Contratos* pode ser pego e movido *fisicamente* por qualquer pessoa, mas apenas Inajira pode transportá-lo de qualquer outra forma. Portanto, um personagem psiônico pode abrir uma porta dimensional e fornecer fuga para o grupo, mas o *Livro* parecerá bater em uma parede enquanto tentam atravessá-la.

O *Livro de Contratos* não é tão impressionante quanto vocês poderiam ter pensado, a julgar pelos seres poderosos que têm lutado por ele. A capa é grossa com couro em relevo, e uma alça prende as páginas com uma fechadura curiosa que nenhuma chave comum caberia. Fora isso, parece não ser nada mais do que um livro antigo.

Ao levantar o livro de sua caixa, você ouve os sons de pés arrastados e sussurros nas sombras. A névoa ao longo do chão se contorce e rola, perturbada por algum movimento.

Então as sombras tomam forma: monstros mortos-vivos - dezenas deles - encurralam vocês com seu prêmio.

“Agora, vocês estão pronto para negociar?” pergunta a voz de Strahd da escuridão.

Permita que os PJs reajam. Existem 15 **esqueletos**, 10 **zumbis**, 10 **vultos**, 10 **carniçais**, 6 **cães do inferno** e 6 **vampirias** (CM I/II, todos) se aglomerando em direção ao canto onde os PJs estão, encurralando-os. Também estão presentes oito **guardas da perdição** (CM RL). Os cães do inferno se aproximam, rosnando ameaçadoramente.

Se os aventureiros não atacarem, os mortos-vivos simplesmente ficam ao redor deles, formando uma parede. Se os aventureiros atacarem, permita que a luta continue por 1d4 rodadas e leia o próximo texto.

DE VOLTA AO CASTELO RAVENLOFT

De repente, há um estalo de relâmpago e um estrondo de trovão que ameaça desmoronar as paredes. Um grunhido feroz ecoa pela cripta, dizendo que Inajira chegou - e não há dúvida do que ele quer.

O demônio atravessa o bando de mortos-vivos, que se separa como grama diante de um gigante, e para 3 metros à sua frente. A rainha Kristiana está firmemente ao seu alcance. Ela parece um pouco abatida e desorientada, mas sua expressão se transforma em nada além de desafio quando olha para o demônio.

Mostre aos PJs onde Inajira e a rainha estão, entre as criptas 30 e 31. Se os PJs gritarem “Arcanalothatum”, Inajira olha para eles e zomba: “Isso só funciona uma vez, e vocês a usaram há 385 anos.” Caso contrário, prossiga com o seguinte.

“Parabéns, justos guerreiros da justiça! Vocês se saíram bem.” zomba o ífero. “Agora, me deem meu *Livro* e eu vou deixar a rainha ir!”

Faça com que o PJ segurando o Livro faça um teste de resistência vs. magia (não se esqueça da penalidade de - 8!). Inajira está usando sua habilidade de *enfeitiçar* inata para fazer com que o PJ a entregue sem lutar. Se o PJ falhar no teste, ele ou ela sente que Inajira é sua única chance de sair da situação vivo. O PJ não atacará Inajira, a menos que o ífero ataque primeiro, momento em que o teste de resistência é reiniciado, de acordo com a magia. Se o resultado causar alguma interação interessante entre os PJs, deixe acontecer. Caso contrário, prossiga para o próximo texto.

“Não!” grita a voz de Strahd. Sua voz ecoa magicamente, fazendo parecer que toda a sala está cheia de suas palavras. “Se você der a ele aquele livro, ele vai matar a todos nós.”

Inajira rosna violentamente e olha para as sombras, murmurando maliciosamente: “Strahd, onde você está, velho amigo? Temos uma conta a acertar.”

Neste ponto, os PJs notam Anebroun se esgueirando atrás de Inajira e da rainha. Permita que os PJs reajam e leia o próximo texto.

A velha feiticeira puxa uma grande joia das dobras de seu manto, segura-a no alto e grita: “Inajira!” De repente, a gema brilha com intensidade branca e quente entre os dedos enquanto ela a estende, em direção ao demônio.

Inajira se vira e olha para ela, e então ele ri. “Tentando prender minha alma em uma pedra, maga? Isso é um problema, pois não tenho alma para prender - mas você tem, *Anebroun!*”

No momento em que Inajira pronuncia seu nome, Anebroun grita e cai no chão, derrubando a gema. Inajira se ajoelha, pega a pedra e a esmaga em sua mão poderosa - uma nuvem de fumaça passa por seus dedos, tudo o que resta do espírito de Anebroun. Em seguida, o yugoloth enfia a mão em um bolso do manto e pega o filactério de Azalin. “Esta casa espiritual está ocupada”, observa ele.

Kristiana olha para ele bruscamente e depois para vocês com alerta repentino. “Rápido!” ela grita. “Toquem o *Símbolo Sagrado* no *Livro de Contratos*! É a nossa única chance!”

Ainda de joelhos, o demônio solta o filactério de Azalin, gira em sua direção e grita:

“Não, não, não, **NÃO!**” O chão e as paredes tremem com seu rugido.

Os PJs têm uma rodada para fazer como Kristiana ordena. Durante esse tempo, Inajira ataca Kristiana, derrubando-a no chão onde está atordoada. O filactério de Azalin está esquecido no chão ao lado do corpo de Anebroun.

Uma pessoa *enfeitiçada* resistirá à tentativa de tocar o *Símbolo Sagrado* no *Livro*. Após a primeira rodada, Inajira estará sobre os PJs, concentrando-se no personagem segurando seu *Livro*. O *Símbolo Sagrado* inflige 4d12 pontos de dano se pressionado contra o ífero, e interrompe qualquer magia ou efeito semelhante a magia que ele possa estar usando.

DE VOLTA AO CASTELO RAVENLOFT



DE VOLTA AO CASTELO RAVENLOFT

Se os PJs conseguirem tocar o *Símbolo Sagrado* no *Livro de Contratos*, o *Livro* explode em chamas, infligindo 2d10 pontos de dano a qualquer pessoa a menos de 1,5 metro. Inajira berra de raiva e grita: “Agora eu *nunca* poderei ir para casa! Nunca! *Nunca!*” Ele ataca os PJs.

Uma rodada depois, Strahd se junta à batalha contra Inajira, ordenando que suas legiões recuassem para a área aberta na frente dos degraus e bloquearem qualquer um que tente escapar.

Depois de mais duas rodadas de batalha, ou antes que os PJs alcancem o filactério, leia o próximo texto.

Há um luz brilhante emanando do filactério de Azalin, deitado no chão ao lado do corpo de Anebroun. Ela ilumina a sala como se o sol tivesse acabado de nascer na cripta. Azalin se levanta do chão e olha para a confusão com uma risada sádica. Então ele espia Strahd e sua risada se transforma em sibilos venenosos.

“Strahd!” ele rugiu. “Me encare, sugador de sangue!”

Strahd avista seu inimigo e imediatamente abandona a batalha atual para atacar Azalin. Os dois se fecham em um abraço de morte, e a magia chia e fásca ao redor deles enquanto lutam pelo controle um do outro. Na briga, Strahd chuta o filactério de Azalin - e ele rola em sua direção!

O filactério rola a meio caminho da posição dos PJs. Assim que um deles pegar, leia o próximo texto.

“Pare-os!” grita Azalin no meio de sua luta com Strahd. “Pare-os ou nós dois voltaremos para a prisão das sombras!”

Pela primeira vez, Strahd e Azalin têm uma causa comum. Eles abandonam a luta e se voltam contra vocês.

De repente, Inajira está sobre os dois lordes das trevas. “Então eles devem escapar!” ele rosna. “Se *eu* não posso ir para casa, *ninguém*

vai para casa!” Ele olha na sua direção. “Fujam, tolos mortais, e desfaçam a Grande Conjunção!”

Os três super seres malignos caem em uma contenda frenética e desesperada. O barulho que eles levantam é de mil exércitos de magos de guerra envolvidos em uma batalha suicida e desesperada. Magia desviadas rasgam o ar, relâmpagos dispersos pulverizam as paredes e o teto perto de vocês, e os gritos e uivos que vocês ouvem chamam como ácido em seus ouvidos.

Kristiana está vacilante, mas ela pode andar se os PJs forem em seu socorro e ajudá-la a se levantar. Após 1d6 rodadas, ela se recupera o suficiente para ajudar os PJs a lutar. Os PJs devem lutar contra as forças de Strahd que bloqueiam a escada. Ao longo de tudo isso, a batalha dos super seres se enfurecerá ao fundo, sacudindo o castelo até sua fundação, mas uma vez que os PJs rompam as forças de Strahd, o caminho está livre para o altar. Se a luta não for suficientemente desafiadora, o Mestre pode colocar uma falange de monstros ao redor do altar, oferecendo aos aventureiros mais uma batalha.

No momento em que o *Símbolo Sagrado* e o filactério de Azalin (e o *Ícone*, se possível) são colocados lá, a névoa incha de todos os cantos da sala. Os PJs completaram sua missão, e agora os lordes e habitantes de Ravenloft estão sendo atraídos de volta para onde eles pertencem.

Se os PJs trouxeram Kristiana e ela ainda está viva, leia o texto a seguir.

De repente, a batalha abaixo fica em silêncio enquanto as névoas varrem o chão da capela e engolem os bancos. Kristiana aperta as mãos e diz: “Que os deuses sejam louvados, a maldição foi quebrada e meu pobre marido pode descansar!”

Então a rainha recupera o fôlego e suspira. Strahd está parado no topo dos degraus, encostado na porta, estendendo a mão em direção a Kristiana. Suas roupas estão rasgadas em pedaços e ele está pouco melhor.

“Meu senhor?” pergunta Kristiana atordoada.

DE VOLTA AO CASTELO RAVENLOFT

“Kristiana, meu amor, venha para mim!” grita Strahd, sua voz aveludada e irresistível, mas afiada com extrema urgência.

Os olhos da rainha brilham, como se ela tivesse caído sob um feitiço. A menos que os PJs a detenham, ela corre em direção a Strahd, que freneticamente corresponde ao seu ritmo para alcançá-la. No entanto, a névoa ondula para cima e os engole antes que possam se alcançar. Se os PJs impedirem a rainha de correr para Strahd, então as névoas o engolirão antes que ele atravessasse a sala.

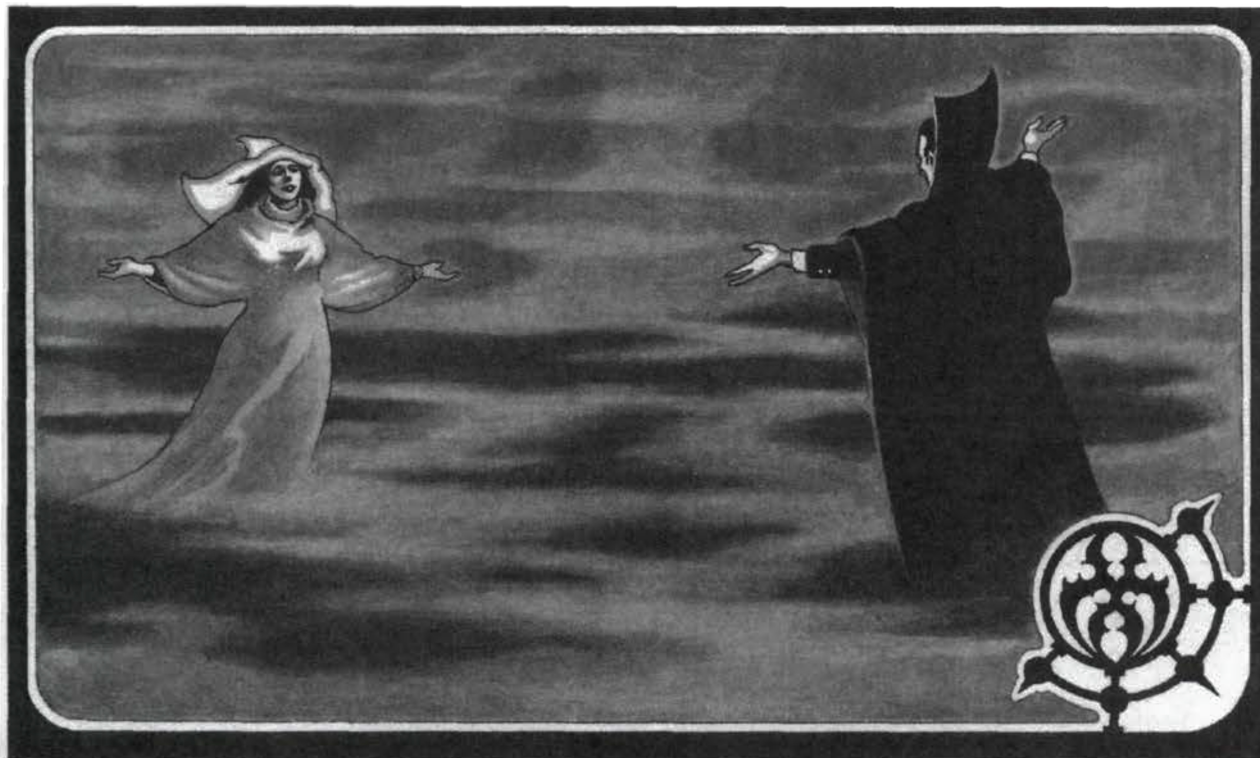
Um lamento doído e de partir o coração sobe na névoa. Mais uma vez, Strahd von Zarovich chegou a um dedo de alcançar seu sonho mais querido, apenas para senti-lo escapar.

Conclusão

A partir daqui, o Mestre pode levar o grupo para qualquer lugar. Eles podem ser levados de volta para Ravenloft com as névoas, ou os deuses podem achar adequado recompensá-los por seu trabalho e mantê-los no Plano do Plano Material Primário.

Se eles ficarem na Baróvia do Plano Material Primário, eles descobrem que Kristiana imediatamente começa a trabalhar na reconstrução do reino. O Mestre pode enviar os PJs em missões adicionais em seu nome, ou deixá-los vagar como quiserem.

Se os PJs voltarem para Ravenloft, é melhor ficarem longe da Baróvia e Darkon. Nem Strahd nem Azalin esquecerão essas pessoas que frustraram seus planos mais queridos, e os senhores de Ravenloft - enquanto permanecerem lá - se lembrarão do feito por muito, muito tempo!



CLIMA/TERRENO:	Planos inferiores
FREQÜÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PERÍODO DE ATIV.:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Supra-gênio (19-20)
TESOURO:	H
TENDÊNCIA:	Neutro e Mal
QTDE/ENCONTRO:	1-3
<hr/>	
CAT. DE ARMADURA:	-8
MOVIMENTO:	12, Vn. 18(B)
DADOS DE VIDA:	12 + 24
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1d4/1d4/2d6
ATAQUE ESPECIAL:	Garra Ferrã
DEFESAS ESPECIAIS:	arma +3 ou melhor para acertar, imunidade a magia
PROTEÇÃO À MAGIA:	60%
TAMANHO:	M (1,8 m)
MORAL:	Campeão(15-16)
VALOR EM XP:	49.500

Os arcanaloths são os detentores de registros dos yugoloths e os mantenedores de contratos. No que diz respeito aos yugoloths, eles são uma raça civilizada.

Um arcanaloth aparece como um humano vestido com a cabeça de um chagal com presas ou cão de guerra. Os Arcanaloths geralmente rosnam e têm grande ódio em seus olhos. No entanto, eles não se consideram animais sujos e se mantêm bem preparados e vestidos.

Como porta-vozes de sua raça, os arcanaloths podem falar e escrever todos os idiomas.

Combate: O ataque físico do poderoso arcanaloth consiste em um padrão de garra/garra/mordida. Cada garra inflige 1d4 pontos de dano por acerto e causa uma poderosa sensação de picada em seu oponente, fazendo com que ele sofra uma penalidade de -1 (cumulativa por acerto) em suas jogadas de ataque. *Benção, neutralizar veneno ou retardar o veneno*, elimina esses efeitos permanentes. Os Arcanaloths possuem todas as habilidades de um mago de 12º nível e geralmente memorizam magias destrutivas. Os Arcanaloths devem ter um grimório determinado aleatoriamente.

Todos os yugoloths são capazes de lançar o seguinte à vontade: *alterar-se, animar mortos, causar doenças (reverso de curar doenças), enfeitiçar pessoas, criação fantasmagórica, produzir chamas e teleporte exato*. Eles também podem invocar um *portal* para trazer seus companheiros, se necessário. (Devido à natureza agressiva da raça, há uma chance de 25% de que os yugoloths invocados pelo *portal* se voltem contra quem os convocou. Arcanaloths podem tentar invocar por *portal* 1d6 mezzoloths, 1d2 dergholuths, ou 1 arcanaloth. Eles podem tentar isso uma vez por dia com 40% de chance de sucesso.)

Arcanaloths também podem executar as seguintes funções uma vez por rodada, uma de cada vez, sem limite: *ilusão independente* (uma vez por dia), *escuridão contínua, controle de temperatura 3 m, medo* (uma vez por dia), *voo* (duração ilimitada), *esquentar metal, invisibilidade, dardos místicos, mudar de forma* (para qualquer forma humanoide), *telecinese e moldar madeira*.

Arcanaloths são supra-gênios e usarão habilidades similares a magia para sua maior vantagem. Em geral, eles evitam o combate corpo a corpo. Eles são imunes a magias que os afetam e enxergam os encantamentos pelo que são.



Habitat/Sociedade: Os Arcanaloths são detentores de registros e contratos para os yugoloths. Eles negociam todas as pechinchas com baatezu e tanar'ri, e jogam esses dois lados um contra o outro com praticada facilidade - uma característica identificadora da raça é seu completo desrespeito pela lealdade. Eles discutirão abertamente a oferta de um rival com outro durante o processo contratual, na esperança de causar uma guerra de licitações. Não se deve usá-los em qualquer empreitada mercenária, a menos que se tenha um poder considerável.

Ecologia: Arcanaloths, como todos os yugoloths, desempenham um papel casual nas lendárias Guerras Sangrentas (veja o apêndice dos *Planos Externos do Compêndio Monstruoso*). Eles são os comerciantes e permutadores e mestres intrigantes por trás do sucesso dos yugoloths como mercenários. Claro, os arcanaloths não realizam essa tarefa para a glória de sua raça, mas apenas para ganho pessoal.

A habitação preferida do arcanaloth é o plano da Gehenna. Eles nunca saem daquele plano, se possível, e só o fazem por breves períodos de tempo.

O Livro de Contratos: Yugoloths são servos e mercenários por natureza, então eles são propensos a invocações e conjurações por conjuradores no Plano do Plano Material Primário. Sempre que um mago tenta invocar um ser planar inferior, ele ou ela tem 40% de probabilidade de invocar um yugoloth. No entanto, um *Livro de Contratos* detalha os processos de convocação e controle de um yugoloth, seja maior ou menor. Alguns desses tomos até listam os nomes pessoais dessas criaturas, e pronunciar o nome trará essa criatura.

Se um yugoloth ganha o controle de um *Livro de Contratos*, ele o reivindica para si e ele se torna um registro e testemunho de suas habilidades de negociação, ganhando um poder considerável entre seus pares. Mas aí de um yugoloth que perde seu *Livro*, pois fazer isso o desgraça, e mais ainda da criatura que tenta guardá-lo ou esconder dele!



Tabela de Encontros de Conjunção Menor

Jogue 1d12 e, em seguida, jogue 1d6 na tabela apropriada.

(1) Arak

1. 1d4 Driders
2. 5d10 Drow
3. 1d2 Ettercaps
4. 2d4 Cães Infernais
5. 1d12 Aranhas Enormes
6. 1d8 Aranhas Gigantes

(2) Barovia

1. 1d20 Garras Rastejantes
2. 1d4 Chacais Metamorfos
3. 1d10 Zumbis de Strahd
4. 1d4 Vampiros
5. 1d3 Fogos-fátuos
6. 3d4 Lobos Worg

(3) Darkon

1. 1d3 Bruxas Annis
2. 3d4 Lobos Ancestrais
3. 1d6 Guardas da Perdição
4. 3d12 Doppelgangers
5. 3d8 Goblins
6. Caçador Invisível

(4) Falkovnia

1. 2d8 Hipogrifos
2. 12d4 Jermlaines
3. 5d4 Kobolds
4. 2d4 Sátiros
5. 2d4 Homens-Javali
6. Senhor do Reino

(5) Hazlan

1. Berbelang
2. 3d4 Homens-Animais
3. Besta Sombria
4. 1d4 Leucrottas
5. Meazel
6. Senhor do Reino

(6) Kartakass

1. Espantalho
2. Mulher-Raposa
3. 4d6 Homens-Rato
4. 3d6 Lobisomens
5. 1d3 Lobo Metamorfo
6. Senhor do Reino

(7) Lamordia

1. 2d6 Morcegos Esqueléticos
2. Golem de Carne
3. 2d8 Gárgulas
4. 4d4 Lobos Marinheiros Superiores
5. Golem Zumbi
6. Senhor do Reino (Adam)

(8) Mordent

1. Banshee
2. Fantasma
3. 1d10 Heucuva
4. 2d10 Sombras
5. 1d6 Espectros
6. Senhor do Reino

(9) Har'akir

1. 1d4 Homens-Chacal
2. 2d4 Múmias
3. Areia Viva
4. 1d4 Escorpiões Gigantes
5. 1d6 Serpentes Venenosas
6. Senhor do Reino

(10) Souragne

1. 2d12 Carniçais
2. Lorde Carniçal
3. 1d3 Homens Vegetal
4. 3d8 Zumbis
5. Senhor dos Zumbis
6. Senhor do Reino

(11) SriRaji

1. 1d2 Serpente Constrictora (Gigante)
2. 1d4 + 1 Pantera Deslocadora
3. Plantas Carnívoras
4. 1d3 Nagas Espirituais
5. 1d6 Homens-Tigre
6. Senhor do Reino

(12) Especial

1. Elemental, Túmulo
2. Brumas do Terror
3. 2d4 Esqueletos, Gigantes
4. 1d4 Ents, Mortos-vivos
5. 1d4 Lobo Metamorfo Superior
6. Escolha do Mestre

Preto: *Compêndio Monstruoso*, vol. I e II

Vermelho: *Compêndio Monstruoso*, apêndice RAVENLOFT®

Verde: *Compêndio Monstruoso*, apêndice FORGOTTEN REALMS®, ou substitua por qualquer criatura morta-viva

Azul: veja a caixa RAVENLOFT para mais detalhes



RAÍZES DO MAL

por Eric Haddock e David Wise

A Grande Conjunção aconteceu! Como resultado, os lordes de Ravenloft romperam as Brumas e escaparam para o Plano Material Primário. Pouco a pouco, monstros do semiplano do terror os seguem. E em meio a tudo isso, Azalin, o Lich, e Strahd von Zarovich jogam um jogo de poder — um jogo com consequências mortais, principalmente a vida dos personagens jogadores. A menos que os aventureiros ajam rapidamente, a morte será o *menor* dos seus problemas!

Esta é a segunda de duas aventuras que apresentam Azalin e Strahd von Zarovich em seu conflito sem fim. Como uma sequência de *Das Sombras*, este módulo dá aos personagens jogadores a oportunidade de expiar o mal que causaram involuntariamente como peões de Azalin. O ápice de uma série de seis aventuras que abordam a Grande Conjunção, *Raízes do Mal* dá aos personagens jogadores a oportunidade de literalmente salvar o universo (bem como a si mesmos!).

Enquanto os poderes sombrios não recapturarem os senhores de Ravenloft, nenhum lugar estará seguro...

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



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