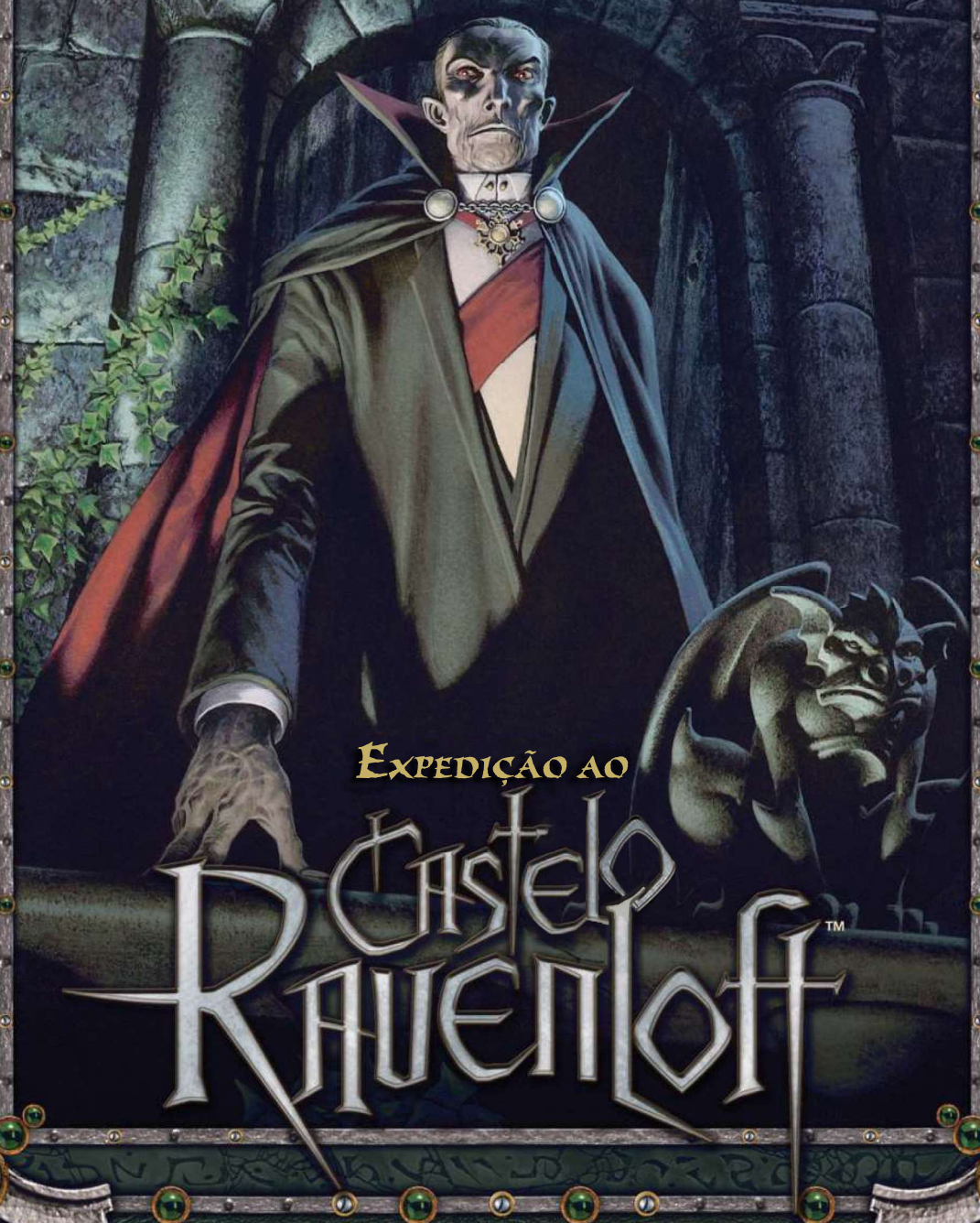
DUNGEONS & DRAGONS®

UMA AVENTURA DE CAMPANHA PARA PERSONAGENS DE NÍVEL 6 - 10



Expedição ao Castelo Ravenloff™

Bruce R. Cordell James Wyatt



EXPEDIÇÃO AO

Castelo Ravenloff™

CAMPAIGN ADVENTURE

Tradução e diagramação BR: Jamesloyo e JM Potemkin

Bruce R. Cordell James Wyatt

BASED ON THE CLASSIC ADVENTURE BY
Tracy and Laura Hickman

C R E D I T S

DESIGNERS
Bruce R. Cordell and James Wyatt

Based on *16: Ravenloft* by Tracy and Laura Hickman

DEVELOPMENT AND EDITING
Jennifer Clarke Wilkes, Bill Slavicsek

EDITING MANAGER
Kim Mohan

DESIGN MANAGER
Christopher Perkins

DEVELOPMENT MANAGER
Jesse Decker

DIRECTOR OF RPG R&D
Bill Slavicsek

SENIOR ART DIRECTOR D&D
Stacy Longstreet

ART DIRECTORS
Mari Kolkowsky, Karin Jaques

COVER ARTIST
Kev Walker

INTERIOR ARTISTS
Dave Allsop, Kalman Andrasofsky, Ralph Horsley, William O'Connor, Lucio Parrillo, Anne Stokes, Eva Widermann

CARTOGRAPHERS
Jason Engle, Kyle Hunter

GRAPHIC DESIGNERS
Mari Kolkowsky, Trish Yochum, Jennifer Lathrop

GRAPHIC PRODUCTION SPECIALIST
Angelika Lokotz

IMAGE TECHNICIAN
Sven Bolen

PRODUCTION MANAGERS
Josh Fischer, Randall Crews

Some information in this book is taken from or derived from *Domains of Dread* by William W. Connors and Steve Miller; *Libris Mortis: The Book of Undead* by Andy Collins and Bruce R. Cordell; and *Heroes of Horror* by James Wyatt, Ari Marmell, and C.A. Suleiman. Additional material included in this adventure first appeared in *Fiend Folio, Monster Manual III, Dungeon Master's Guide II*, and *Book of Vile Darkness*.

Based on the original Dungeons & Dragons® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new Dungeons & Dragons game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This product uses updated material from the v.3.5 revision.

This Wizards of the Coast® game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496

620-95393720-001-EN
9 8 7 6 5 4 3 2
First Printing: October 2006

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for your records

ISBN-10: 0-7869-3946-X
ISBN-13: 978-0-7869-3946-6

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, d20, d20 System, Wizards of the Coast, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, *Expedition to Castle Ravenloft*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries.
This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.
This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. Printed in the U.S.A. ©2006 Wizards of the Coast, Inc.

Visit our website **www.wizards.com/dnd**

Tradução e diagramação BR:
Jamesloyo e JM Potemkin

Conteúdo

Introdução 4
O que é Expedição ao Castelo Ravenloft? .. 4
1: Aventuras em Ravenloft 5
Histórico da Aventura 5
Preparação 5
Formato de encontro tático 5
Conde Strahd von Zarovich 6
Forças especiais e fraquezas 7
Ireena 8
Servos do Mestre 9
Vistani 10
Worgs 10
Varikov, o Caçador 10
Kavan, o Cruel 11
Magia Vidência 12
Lobo Atroz 12
Enxame de Morcegos 12
Morcego Atroz 12
Lívidos e Carniças 12
Cria Vampírica 12
Aparições e Inumanos 12
Espectros 13
Sasha Ivliskova 13
Strahd 13
Metas de Strahd 13
Coibir seus Rivais 14
Abraçar a Loucura 14
Dinastia Strahd 15
Legião de mortos-vivos 16
Aliados indomados 16
Opções de aventura 17
Minicampanha 17
Prólogo 17
Ato I: Início Desencorajador 17
Ato II: Má Sorte 17
Ato III: A Face do Mal 18
Aventura Longa 18
Aventura Curta 18
Sessão 1:Bem-vindo à Baróvia 18
Sessão 2: Cortando pela Raiz 18
Sessão 3: Entrando no Castelo 18
Sessão 4: Derrotando Strahd 18
Sessão de uma noite 18
Introdução: A Vila da Barovia 19
Aventura: Castelo Ravenloft 19
Ganchos de Aventura 19
Esconderijo do Contrabandista 19
Apelo em luto 19
Busca pela Espada Solar 19
Chamado dos Portadores da Luz 19
Corrida pelo Tomo 20
Relíquias do Senhor da Manhã 20
Nexo da Sombra 20
Carta de Baróvia 21
Baróvia e Castelo Ravenloft 21
A. Velha Estrada Svalich 21
B. Portões da Baróvia 21
O Tomo de Strahd 21

2: Vila da Baróvia 23
Incursão zumbi 23
E. Ruas da Barovia 24
Encontros Táticos 31
Zumbis - Emboscada na Rua 32
Zumbis - Encontro na Rua 34
Zumbis na Praça da Cidade 36
Incursão Carniçal 38
Igreja 40
Porão da Igreja 42
Sepultura de Carniçais 44
O Edifício Infestado de Zumbis .. 46

3: Terras da Baróvia 48
Usando este capítulo 48
As Três Bruxas 49
As Brumas 49
C. Bosques de Svalich 50
D. Pântano Ivlis 50
F. A encruzilhada 52
G. Acampamento Tser 52
Encontro de Interação 55
A leitura da Madame Eva 55
Madame Eva 55
As Fortunas de Ravenloft 56
O Baralho da Fortuna 56
A leitura 56
Strahd 56
Espada Solar 58
Símbolo Sagrado Ravenkind 59
Tomo de Strahd 60
Zumbis 61
H. Cataratas Tser 62
I. Colina Lysaga 63
Encontros Táticos 63
Emboscada dos Elfos 64
Ataque de Lobisomens 66
Esconderijo das Ninfas 68
Poças de Sangue 70
Santuário do Pântano 72
A Encruzilhada 74
Acampamento no Lago Tser 76
Santuário da Floresta 78
Chegada nas Cataratas Tser 80
A Caverna de Varikov 82
Casca de Ecaterine 84
Santuário da Montanha 86
A Convocação 88

4: Castelo Ravenloft 90
Propriedades do Castelo 90
J. Portões de Ravenloft 91
K. O Castelo 92
Andar Principal 93
Corte do Conde 97
Quartos de Lamentação 99
Pináculos de Ravenloft 102
Aposentos do Mau-Presságio 109
Masmorras e Catacumbas 113
Encontros Táticos 127
A Entrada 128
Strahd na Entrada 129
Sala de Jantar 132
Capela de Ravenloft 134
Salão de Audiência 136
Salão da Loucura 138
Escritório do Administrador 140
Quartos de Lamentação 142
Tesouraria 144
Salão dos Heróis 146
O Patamar 148
Quarto de hóspedes 150
Familiares 152
Bruxa Alquimista 154
Jardim do Diabo 156
Sacada DayHeart 158
Pico da Torre Norte 160
Corredor 162
Adega 164
Cozinha 166
Quartos da guarda 168
Alojamento da Guarda Real 170
Escritório de Vingança 172
Salão da Masmorra 174
Sala de tortura 176
Sacrário do Necromante 178
Príncipe Aurel 180
Santa Markóvia 182
Endorovich 184
Rei Tomescu 186
Shuhul Ishai-Bal 188
Sasha Ivliskova 190
Tumba de Strahd 194
Subcatacumbas 198

Apêndice 200
Talentos 200
Vida Enrijecida 200
Vida Estendida 200
Cavaleiro do Corvo 200
Os Portadores da Luz 204
Novos itens alquímicos 208
Novas Magias 210
Escuridão Condenatória 210
Nova armadura mágica 210
Gibão de Pele de Vampiro 210
Nova arma mágica 210
Espada solar 210
Novos anéis 211
Anel de Aprimorar Magia 211
Amigo da Lua 211
Anel de Proteção contra a Morte ... 211
Anel dos Justos 212
Novos itens maravilhosos 212
Capuz do Fantasma 212
Chave do portal 212
Codex Advocare 212
Crânio Abafado 212
Dayheart 213
Falanges de São Bogdan 213
Fêmur de Santa Markóvia 213
Fragmento do Livro da Blasfêmia . 213
Ícone de Ravenloft 214
Medalhão Coração do Inferno 214
Mortalha de Santa Ecaterina 214
Pedra de juramento (Nicoramus) .. 214
Pingente da boa saúde 215
Presa da Habitação 215
Símbolo Sagrado Ravenkind 215
Talismã de coração do dragão vermelho . 216
Vestimenta do Catedrário 216
Itens de Legado 217
Símbolo Sagrado Ravenkind 217
Espada solar 218
Laje de sacrifício 220
Cartas do jogador 220
Apêndice Extra 222

Introdução

Nem o mínimo vislumbre de luz escapou das altas janelas negras do castelo. Suas ameias quebradas esboçavam uma linha irregular no céu escuro. O castelo Ravenloft meditava sobre um vale sombrio e coberto de névoa. Construído do lado de um penhasco de 300 metros, a terrível fortaleza foi ocupada por algo antigo e maligno.

Uma mancha da noite destacou-se das paredes sombreadas do castelo e foi para uma varanda estreita. Um raio revelou o semblante zombador do conde Strahd von Zarovich.

Seus olhos, ardendo com uma fome nunca satisfeita, captaram a garoa do crepúsculo, os picos iminentes e as poucas luzes tristes da vila abaixo. Ele apertou uma mão no peito e murmurou, como se fazendo uma promessa, ou talvez praguejando, um único nome:

"Ireena..."

Strahd franziu o cenho e seus afiados dentes caninos prometeram caos. Um vento forte soltava folhas mortas sobre ele, ondulando sua capa forrada de veludo.

Outro relâmpago irrompeu do ventre da tempestade, lançando uma luz forte no rosto de Strahd. Os músculos angulares de seu rosto e as linhas tensas em suas mãos revelaram um homem acostumado a exercer autoridade completa. Nesse rosto, nenhuma piedade existia - mas, talvez, indícios de uma crescente loucura?

Seus olhos se estreitaram quando ele espiou os recém-chegados. Um grupo viajou pela Velha Estrada Svalich em direção à vila. Sua face se transformou num sorriso hediondo. Ele sabia que eles estavam vindo, sabia por que eles vieram e saboreou qual seria seu destino final. Nenhum plano poderia ser considerado bom a menos que sangue fosse derramado durante sua execução. Todos os peões foram finalmente reunidos; todas as peças, preparadas por tanto tempo, estavam no lugar e esperando para desempenhar o seu papel. Mesmo de onde ele estava na varanda, Strahd ouviu o pulso incessante de Dayheart; sua batida pulsou através das pedras do castelo em sua carne rígida. Sua aparência de vida horrível sustentou Strahd com um vigor ainda mais potente do que a existência profana que ele desfrutara por muitos séculos. Poucas armas mágicas poderiam lhe causar qualquer dano permanente.

Em breve, Strahd se apresentaria aos recém-chegados.

O QUE É EXPEDIÇÃO AO CASTELO RAVENLOFT?

A aventura Expedição ao Castelo Ravenloft foi desenvolvida para quatro personagens de 6º nível de DUNGEONS & DRAGONS® (embora os personagens que sobreviverem até o final da aventura deverão ganhar três ou até quatro níveis). Este livro apresenta uma versão ampliada e revisada do módulo original I6: Ravenloft de Tracy e Laura Hickman. Como esse módulo, essa aventura é uma história de horror gótico clássico; no entanto, elementos modernos de terror também infundem este livro.

A aventura inovadora original tinha vários recursos memoráveis:

- *Os fantásticos mapas ortogonais do Castelo Ravenloft, projetados por David Sutherland, provaram ser uma ajuda tão poderosa que uma geração de Mestre ainda os lembra com carinho e os reimprime sempre que possível.*
- *Os personagens tiveram sua sorte lida por uma cigana enigmática. Os resultados da leitura das cartas determinaram não apenas a localização de um tesouro importante no castelo, mas também estabeleceram os objetivos do antagonista para a aventura.*
- *Finalmente, o Conde Strahd von Zarovich tornou-se um dos vilões mais infames da história de D&D.*

Expedição ao Castelo Ravenloft mantém esses recursos interessantes e atualiza a aventura clássica com um novo visual e um novo formato de encontro. O material do jogo nos encontros reflete a edição de regras mais recente, e muitos dos elementos familiares da configuração original agora incluem planos de fundo expandidos (e algumas vezes reimaginados). Esta aventura também apresenta recursos, ameaças e recompensas totalmente novos para os PJs.

Além do material de aventura, o apêndice deste livro contém informações para os PJs, incluindo itens especiais e mágicos, novos talentos e uma classe de prestígio específica para a configuração de Ravenloft: o Cavaleiro do Corvo, ideal para PJs que desejam levar o manto da antiga ordem de cavaleiros sagrados da Baróvia.

O FORMATO DE ENCONTRO

Essa aventura atualizada abre novos caminhos como a primeira publicação a usar um novo formato para a apresentação de encontros: combates, armadilhas e outros desafios que aguardam aventureiros na vila da Baróvia, nas áreas selvagens ao redor da vila e nos arredores proibidos do próprio castelo Ravenloft.

Todo encontro na aventura é exibido em páginas opostas. Na maioria dos casos, essa disposição de duas páginas contém todas as informações necessárias para conduzir esse encontro na mesa - uma descrição da situação e como ela se desenrola, estatísticas para monstros e armadilhas e um mapa rotulado da área em que o encontro ocorre, para que o evento possa ser montado e executado numa matriz de combate usando miniaturas de D&D.

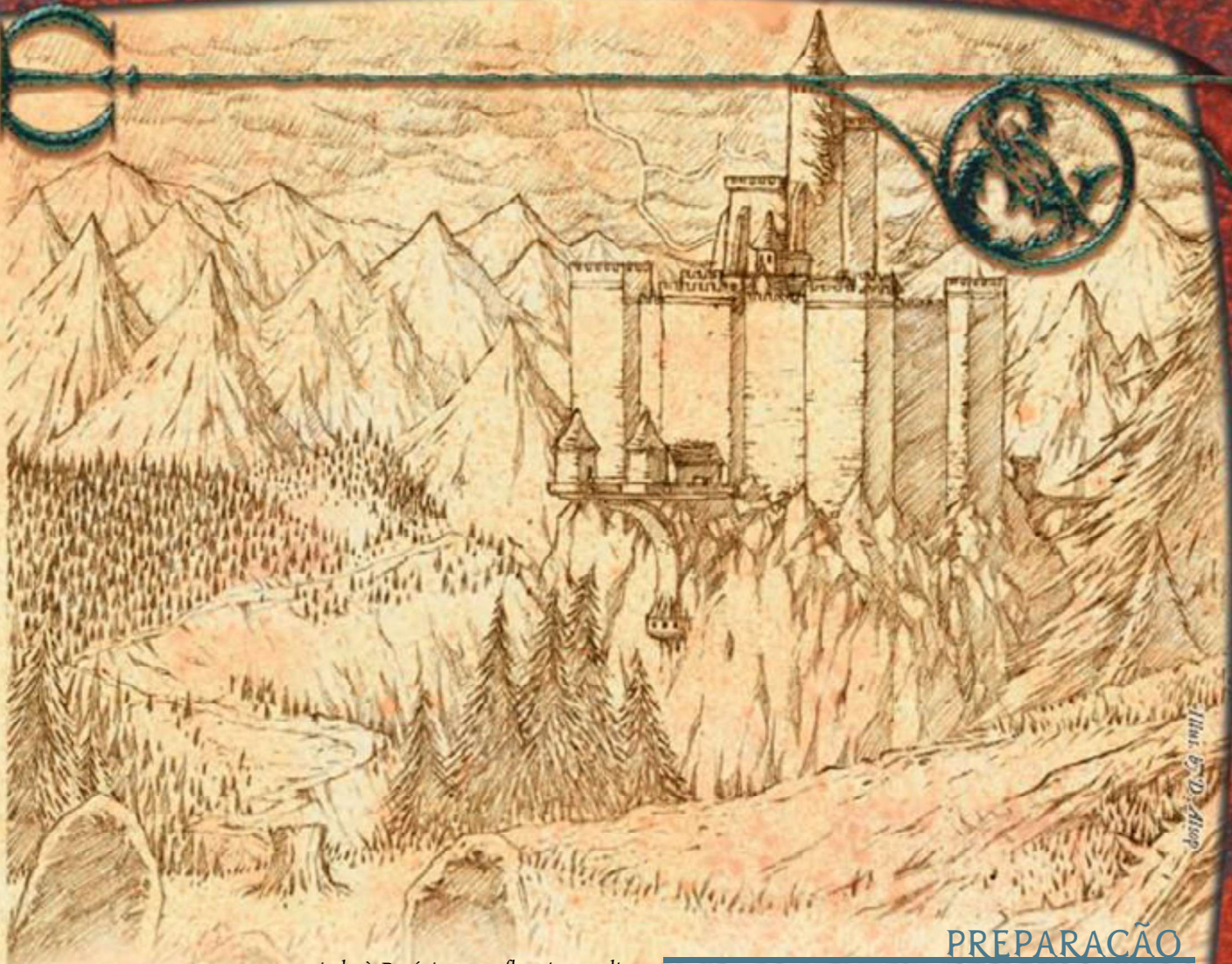
Nem todas as disposições de encontros fornecem exatamente o mesmo tipo de informação e nem todas se apresentam da mesma forma. Cada uma delas é adaptada para fornecer os detalhes essenciais específicos do evento - os encontros que ocorrem na vila (capítulo 2) não são construídos da mesma maneira que os das terras ao redor da Baróvia (capítulo 3) - e os encontros no castelo, há outro estilo, que melhor se adapta a esse grupo de eventos.

Em raras ocasiões, uma sequência de encontros refere-se a uma página anterior do livro para outras informações que podem ou não ser necessárias, dependendo de como o encontro se desenrola. A maioria dessas referências é uma maneira de impedir a repetição frequente de certos trechos de texto - por exemplo, não incluímos informações nas estatísticas de todas as criaturas infectadas sobre como tratar adequadamente a infecção necromântica, porque decidimos que esses detalhes não precisavam ser retomados em todo encontro.

O QUE É PRECISO PARA JOGAR

Esta aventura é destinada ao uso em quaisquer dos jogos de DUNGEONS & DRAGONS. A configuração pode ser inserida em qualquer campanha e apresentada como uma série extensa de desafios, ou pode ser truncada para abranger apenas algumas sessões de jogo. É até possível experimentar as ameaças e emoções do Castelo Ravenloft numa única tarde ou noite de jogo.

Você precisará do Livro do Jogador, Livro do Mestre e do Livro dos Monstros para fazer uso do material. Este livro também se refere a alguns suplementos de D&D, principalmente Libris Mortis: The Book of Undead. No entanto, todas as informações que um Mestre precisa para conduzir a aventura são fornecidas nestas páginas.



Bem-vindo à Baróvia, uma floresta envolta num vale enevoado na base sudeste de uma cadeia de montanhas. Este pequeno reino é pouco visitado, estando longe das principais rotas comerciais e tendo uma má reputação nas terras vizinhas. Maldições antigas, clima sombrio e lobisomens cruéis atormentam os camponeses sofredores que se curvam sob o jugo de um nobre cruel.

HISTÓRICO DA AVENTURA

Centenas de anos atrás, o Conde Strahd von Zarovich conquistou Baróvia e mudou-se com sua família, "muito afastada de seus antigos tronos" para o vale, fortalecendo o Castelo Ravenloft e elevando-o a uma nova grandeza. Strahd é o arquiteto de sua própria existência vampírica, tendo feito um pacto de sangue com uma entidade maligna sem nome. Desde então, ele perdurou enquanto sua família pereceu um por um. Agora ele governa as terras da Baróvia sozinho.

Após séculos de triste inércia, e talvez imergindo pouco a pouco na loucura de sua existência sem fim, o conde desenvolveu novas aspirações. Chegou a hora de Strahd agir, e dos personagens resistirem, se puderem.

Os PJs têm suas próprias razões para se aventurar na Baróvia. Sua investigação leva profundamente ao vale enevoado e a aldeia de mesmo nome, até que finalmente descubram o infame Castelo Ravenloft e seu sombrio mestre.

PREPARAÇÃO

Como em qualquer aventura pré-construída, você deve ler a Expedição ao Castelo Ravenloft antes do jogo para familiarizar-se com o material. A aventura é dividida em encontros com ganchos, ligados por letras e números para áreas específicas do mapa geral da Baróvia pág. 54. Os PCs podem alcançar os vários encontros áreas por várias rotas diferentes e em diversas vezes durante o curso da aventura. Este fluxo não linear significa que, às vezes, um encontro pode se referir a detalhes descritos mais adiante neste livro, por isso é importante ter uma compreensão sólida dos elementos interconectados.

FORMATO DE ENCONTRO TÁTICO

Alguns encontros usam texto narrativo tradicional. Para aqueles em que o combate é esperado, há uma narrativa de abertura de um encontro tático associado; esses encontros são apresentados no final de cada capítulo.

Cada encontro tático inclui um mapa da sala ou área em que o encontro ocorre. As informações incluem estatísticas e táticas de criaturas, posições iniciais dos combatentes, a localização das armadilhas outros perigos e outros detalhes importantes para o encontro.

Os encontros nesta aventura foram projetados para uso com miniaturas DUNGEONS & DRAGONS®, que tornam as interações dos combatentes mais fáceis de visualizar.

CONDE STRAHD VON ZAROVICH

Expedição ao Castelo Ravenloft gira em torno do vampiro Strahd von Zarovich. Como Mestre, você deve interpretá-lo com o mesmo cuidado que os jogadores interpretam seus personagens. Lembre-se sempre de suas metas, atividades e planos.

O texto a seguir fornece o bloco de estatísticas completo de Strahd, juntamente com notas e explicações importantes. Você pode copiar essas páginas para referência durante a aventura. Variações nessas estatísticas aparecem em outros lugares, em encontros táticos envolvendo o vampiro, pois ele pode adotar formas diferentes ou preparar magias diferentes para maximizar suas opções em cada circunstância. Nesse caso, as estatísticas de Strahd são abreviadas para se ajustarem ao formato do encontro tático; veja a barra lateral das características dos mortos-vivos e vampiros para obter um resumo dessas habilidades.

CONDE STRAHD VON ZAROVICH ND 15

Vampiro (humano) Necromante 10
LM Morto-vivo médio (humanoide avançado)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +13, Ouvir +13
Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Gigante, Infernal

CA 27, toque 15, surpresa 24; Esquiva
70 PVs (10 DVs); Cura acelerada 5; RD 10/prata e mágico
Imunidades Luz solar; imunidades de mortos-vivos
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10, energia positiva 10, sônico 10; resistência a Expulsão +4*; anel de contramágica (Dissipar Magia)*, imune a detecção
Fort +6, **Refl** +11, **Vont** +13
Fraquezas Fraquezas vampíricas (exceto luz solar)

Deslocamento 9m (6 quadrados), Patas de Aranha 6m.
Corpo a corpo pancada +9 (1d6 +4 mais drenar energia)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +9
Opções de Ataque Ataque mágico, drenar energia, Reflexos em Combate
Ações Especiais Alterar forma, dominação (Vontade CD 20), drenar sangue 1d4 Con, filhos da noite 1/noite, forma gasosa
Equipamento de combate *anel de contramágica, bastão metamágico silencioso (menor), contas da força*
Magias de Mago Preparadas (NC 10º; proibidas: abjuração e ilusão)
5º - *Névoa mortal* (CD 20), *Névoa mental* (CD 20), *Ondas da fadiga, Relâmpago* – Dreno do Cadáver (CD 18; criaturas que sofram dano também sofrem um nível negativo),
4º - *Drenar temporário* (+8 toque à distância), Medo (CD 19), *Porta dimensional*, *Raio ardente* – Enervecer Magia (+8 toque à distância, +50% de dano contra criaturas vivas, metade do dano contra não-vivas), *Vidência* (CD 19)
3º - *Bola de fogo* (CD 18), *Mísseis mágicos* - Dreno do Cadáver (criaturas que sofram dano também sofrem um nível negativo), *Raio de exaustão* (+8 toque à distância, CD 18), *Sono profundo* (CD 18), *Velocidade*
2º - *Cegueira/surdez* (CD 17), *Mão espectral*, *Névoa*, *Raio ardente* (+8 toque à distância), *Ver o invisível*, *Vitalidade ilusória*,
1º - *Armadura arcana* (2), *Ataque certeiro*, *Mísseis mágicos*, *Raio do enfraquecimento* (+8 toque à distância), *Recuo acelerado, Toque macabro* (+9 toque corpo a corpo, CD16)
0 - *Detectar magias* (2), *Mensagem*, *Som fantasma* (CD 15), *Toque de fadiga* (+9 toque corpo a corpo, CD 15)

Habilidades For 18, Des 16, Con -, Int 20, Sab 17, Car 16
QE Cria, Ligação da floresta, Ligação da montanha, Ligação do pântano
Talentos Drenar Magia†, Dreno do Cadáver †B, Drenar Energia Aprimorado†, Enervecer Magia †B, Escrever Pergaminhos B, Esquiva B, Iniciativa Aprimorada B, Magias em Combate*, Prontidão B, Reflexos em Combate B, Reflexos Rápidos B, Resistência a Energia Positiva†, Foco em Habilidade (Dominação).

*Se usando as regras de mácula de *Heroes of Horror*, substitua Magias em combate por Toque da Mácula desse livro.

† Talentos descritos no *Libris Mortis*; detalhado no Apêndice.

Perícias Blefar +17, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +7, Disfarces +3 (+5 atuação), Esconder-se +13, Furtividade +17, Intimidar +11, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +13, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +20
Pertences equipamento de combate mais *anel de proteção +2*, *Manto de resistência +3*
Grimório Veja "O Tomo de Strahd", abaixo.

Alterar forma (Sob) Veja adiante as estatísticas de Strahd em suas formas ferais. Na forma feral, Strahd não pode usar seu equipamento ou lançar magias, nem sua habilidade Dominação.

Ataque Mágico (Sob) Se Strahd acertar com seu ataque pancada, o ataque é considerado mágico com o objetivo de superar a RD.

Cura Acelerada (Ext) Se for reduzido a 0(zero) PVs em combate, Strahd automaticamente e imediatamente assume forma gasosa e segue em direção à Cripta (área K86).

Drenar energia (Sob) Os seres vivos atingidos pelo ataque pancada de Strahd sofrem dois níveis negativos. Ao mesmo tempo, Strahd recebe 10 PVs temporários e um bônus de +2 em testes de perícia, testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora. (Bônus derivado do talento Drenar Energia Aprimorado.)

Sempre que um oponente conjurador perde uma magia preparada devido ao Drenar energia, Strahd ganha a habilidade de lançar aquela magia uma vez (como se ele a tivesse preparado). O efeito da magia é tratado como se o conjurador original o tivesse lançado. A magia permanece na mente de Strahd por até 1 hora, e ele pode manter até três magias roubadas por vez. Essa habilidade não tem efeito em conjuradores que não preparam magias ou em personagens que não possuem magias preparadas. (Essa habilidade vem de seu talento Drenar Magia.)

Se usando as regras de mácula de *Heroes of Horror*, o drenar energia de Strahd também aumenta o valor de depravação do alvo em 2 pontos ou a pontuação de corrupção e loucura em 1 ponto (por causa de seu talento Toque da Mácula).

Drenar Sangue (Ext) Se usando as regras de mácula de *Heroes of Horror*, o Drenar Sangue de Strahd também aumentará a pontuação de corrupção do alvo em 2 pontos (por causa de seu talento Toque da Mácula).

Forma Gasosa (Sob) A CA de Strahd na forma gasosa é 21 (+3 Des, +2 de deflexão, +6 armadura – ligação da montanha) (19 com armadura arcana ativa), toque 15, surpresa 18.

Ligação da Floresta (Sob) Como resultado de sua conexão com as florestas da Baróvia, Strahd se beneficia de um constante efeito de não detecção em si e em seus equipamentos, como a magia (teste de NC CD 19). Se a conexão de Strahd com o Santuário da Floresta for cortada, Strahd perde esse benefício e seu ND é reduzido em 1.

Ligação da Montanha (Sob) Como resultado de sua conexão com as montanhas da Baróvia, Strahd é envolto por uma armadura energética que lhe concede +6 de bônus de armadura em CA. Por ser composta de energia, essa armadura o protege contra ataques incorpóreos e se aplica quando Strahd está em forma gasosa. Se a conexão de Strahd com o Santuário da Montanha for cortada, sua CA cai para 21 e seu ND é reduzido em 1.

Ligação do Pântano (Sob) Como resultado de sua conexão com os pântanos da Baróvia, Strahd tem resistência ao ácido 10, fogo 10 e sônico 10. Se a conexão de Strahd com o Santuário do Pântano for cortada, Strahd perde esse benefício e seu ND é reduzido em 1.

Fraquezas vampíricas Enquanto *Dayheart* permanecer intacto, Strahd não sofrerá efeitos nocivos da luz solar.

Quando em forma de morcego, Strahd tem as seguintes estatísticas:

Forma de Morcego ND 15

LM Morto- vivo minúsculo (humanoide avançado)

CA 22, toque 16, surpresa 20
Refl +7

Deslocamento 1,5m (1 quadrado), voo 12m (bom)
Corpo a corpo –
Agarrar –12

Habilidades For 1, Des 15
Perícias Disfarces +3 (+13 imitando um morcego), Esconder-se +24, Furtividade +16

Quando em na forma de morcego atroz, Strahd tem as seguintes estatísticas:

Forma Morcego Atroz ND 15

LM Morto-vivo grande (humanoide avançado)

CA 26, toque 15, surpresa 20
Refl +14

Deslocamento 6m (4 quadrados), voo 12m (bom)
Corpo a corpo mordida +7 (1d8 + 4 mais drenar energia)
Agarrar +12

Habilidades For 17, Des 22
Perícias Disfarces +3 (+13 imitando um morcego atroz), Esconder-se +12, Furtividade +20

Quando na forma de Lobo Atroz, Strahd tem as seguintes estatísticas:

Forma Lobo Atroz ND 15

LM Morto-vivo grande (humanoide avançado)
Inic. +6;

CA 20, toque 11, surpresa 18
Refl +7

Deslocamento 15m (10quadrados)
Corpo a corpo mordida +11 (1d8 +10 mais Drenar energia)
Agarrar +16
Opções de Ataque Imobilização +11

Habilidades For 25, Des 15
Perícias Disfarces +3 (+13 imitando um lobo atroz), Esconder-se +8, Furtividade +16

Imobilização (Ext) Na forma de lobo atroz, Strahd pode tentar imobilizar um oponente que ele atinja com um ataque de mordida.

Strahd chama a si mesmo de "o primeiro vampiro", mas a afirmação parece improvável. Os detalhes de sua história estão descritos no Tomo de Strahd, com os principais trechos descritos pág. 22.

Strahd é um homem alto, de pouco mais de um metro e oitenta. Seu corpo é magro e rígido, e seu rosto magro tem traços fortes e maçãs do rosto proeminentes. Seus olhos são escuros e hipnóticos, como piscinas profundas com reflexos sutis de luz vermelha, mas quando ele fica enfurecido, eles queimam como brasas em chamas. Sua pele é geralmente pálida, mas fica corada a cada dreno de sangue e mantém sua cor e aparência saudável por várias horas. Seus dedos alongados e finos têm unhas compridas e afiadas. Suas presas não são óbvias, a menos que ele queira que elas sejam notadas - ele pode falar e até bocejar sem revelar sua verdadeira natureza. Quando ele ataca, no entanto, as presas se alongam para se projetar de sua boca.

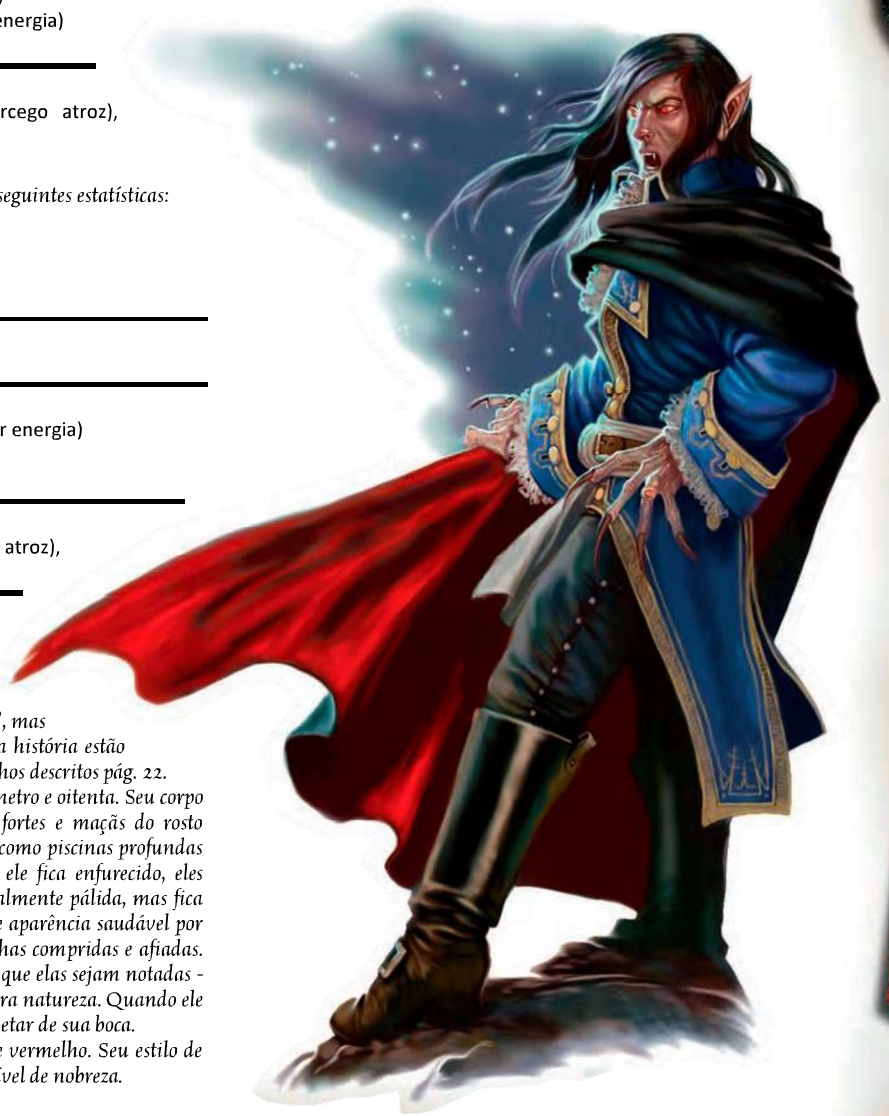
Strahd prefere usar preto com toques de branco e vermelho. Seu estilo de roupa denota sua personalidade e o destaca num nível de nobreza.

FORÇAS E FRAQUEZAS ESPECIAIS

Strahd se difere dos vampiros comuns em alguns aspectos importantes. Ele goza de uma conexão antinatural com a terra da Baróvia (veja abaixo), que lhe deu três habilidades defensivas significativas: armadura de energia, resistência à energia e um efeito constante de não-detecção. Strahd não tem aversão a alho ou espelhos. Embora ele possa ser Expulso, os personagens não podem mantê-lo afastado simplesmente apresentando um símbolo sagrado. Ele pode entrar em qualquer prédio da Baróvia, convidado ou não. Por fim, o artefato conhecido como Dayheart (veja abaixo) concede a Strahd imunidade aos efeitos destrutivos da luz solar.

Além das formas alternativas padrão assumidas pelos vampiros, Strahd pode assumir a forma de um humanoide meio morcego (forma "homem-morcego") e um humanoide bestial com características lupinas (forma feral). Essas formas especiais aparecem no bloco de estatísticas de Strahd nos encontros em que ele as assume.

Os Santuários Abandonados: *No interior da Baróvia existem antigos locais de culto. Strahd se apropriou de três desses santuários abandonados localizados perto de seu castelo – um dentro nos Bosques de Svalich, um no pântano a leste e outro nas montanhas. Executando rituais sombrios em cada altar uma vez santificados, Strahd se ligou à terra e a terra a ele, recebendo grandes poderes na barganha. Despojá-lo desses poderes exige a visita a cada santuário e a realização de rituais específicos para romper sua conexão com a terra.*



Count Strahd von Zarovich

CARACTERÍSTICAS DE MORTO-VIVO E VAMPIRO

Criaturas mortas-vivas - especialmente vampiros - são um tema recorrente em *Expedição ao Castelo Ravenloft*. Descrições completas das habilidades especiais, resistências e fraquezas dessas criaturas tornariam seus blocos de estatísticas difíceis de manusear e repetidos em grande parte do texto. Para economizar espaço, esta barra lateral resume os detalhes comuns a essas criaturas. Onde existe uma exceção, como Strahd, ignorando as aversões típicas dos vampiros, esse fato será observado nas estatísticas da Criatura.

CARACTERÍSTICAS DE MORTO-VIVO

Uma criatura morta-viva tem as seguintes características (LdosM 314).

Imunidades de mortos-vivos: imunidade a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral) veneno, efeitos de sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte. Não está sujeito ao dano extra causados por sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade permanente e drenar energia. Imune a dano de habilidade temporário contra valores físicos (Força, Destreza e Constituição), assim como efeitos de fadiga e exaustão. Não há risco de morte por dano maciço, mas são destruídos imediatamente caso sejam reduzidos a 0(zero) PVs ou menos. Imunes a todos os efeitos que exigem um teste de Fortitude (a menos que o efeito também se aplique a objetos ou seja inofensivo)

Características de mortos-vivos: Visão no escuro a 18m. Valor nulo de Constituição. Usam modificador Carisma para testes de Concentração. Não são afetados pelas magias *Reviver os mortos* e *Reencarnação* nem por habilidades similares. *Ressurreição* ou *Ressurreição verdadeira* os transformam nas criaturas vivas que eram antes. A energia negativa (como as magias *infligir*) consegue curar essas criaturas. Não precisam se alimentar, dormir e respirar.

CARACTERÍSTICAS DE VAMPIRO

Um vampiro tem as seguintes características (LdosM pág250). Crias vampíricas compartilham muitas dessas habilidades.

Habilidades de Vampiros: Os testes de resistência contra suas habilidades têm CD 10 + metade dos DVs do vampiro ou da cria vampírica + modificador de Carisma do vampiro ou da cria vampírica. (LdosM 250).

Cura Acelerada (Ext): Os vampiros recuperam 5 de dano por rodada enquanto tiverem pelo menos 1 PV; uma cria vampírica recupera 2 de dano por rodada. Caso sejam reduzidos a 0 PV ou menos durante o combate, o vampiro ou cria vampírica automaticamente e imediatamente assume sua forma gasosa e deverão alcançar sua tumba dentro de 2 horas ou será destruída para sempre. Qualquer dano adicional que sofram na forma gasosa não surtirá efeito. Enquanto em repouso em sua cripta, o vampiro ou cria vampírica estará indefeso por 1 hora. Após 1 hora, ele recupera 1 Pv e não estará mais indefeso, então reativará a cura acelerada.

Patas de Aranha (Ext): Um vampiro ou cria vampírica é capaz de escalar superfícies como se sob efeito de *Patas de Aranha*.

Drenar Energia (Sob): As criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada do vampiro sofrem 2 níveis negativos, e o vampiro recebe 10 PVs temporários. As criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada da cria vampírica sofrem 1 nível negativo, e a cria vampírica recebe 5 PVs temporários. Veja Livro do Mestre 292 para mais informações sobre drenar energia e níveis negativos.

Alterar forma (Sob): Um vampiro é capaz de assumir a forma de um lobo, lobo atroz, morcego ou morcego atroz, como uma ação padrão. Essa é uma habilidade similar à magia *metamorfose* (NC 12º), exceto que o vampiro não recupera PVs mudando de forma e está restrito às quatro formas indicadas. Na forma alternativa, o vampiro perde seu ataque de pancada e sua habilidade de dominação.

Drenar Sangue (Ext): Um vampiro ou cria vampírica é capaz de sugar o sangue de uma criatura viva através de suas presas, sendo bem–sucedido num teste da manobra Agarrar. Caso prenda o oponente, ele drenará 1d4 pontos de Constituição da vítima a cada rodada que a mantiver presa. Para cada ataque bem–sucedido, o vampiro ou cria vampírica recebe 5 PV temporários. Essa habilidade não afeta elementais, plantas, ou criaturas com valor nulo de Constituição.

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, eles podem invocar um 1d6+1 enxames de ratos, 1d4+1 enxames de morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos usando uma ação padrão. As criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao vampiro durante 1 hora.

Dominação (Sob): Um vampiro é capaz de esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Essa habilidade é similar a um ataque visual, exceto que o vampiro deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo – aqueles que apenas fitarem seus olhos não serão afetados. O alvo do vampiro deve obter sucesso num teste de Vontade ou ficará sob o controle do vampiro, como a magia *dominar pessoa* (NC 12º).

Cria (Sob): Um humanoide ou humanoide monstruoso morto pela habilidade drenar energia de um vampiro se erguerá como uma cria vampírica 1d4 dias após seu sepultamento. Uma vítima morta pela habilidade drenar sangue se erguerá como uma cria vampírica (se tiver 4 DVs ou menos) ou como um vampiro (se tiver 5DVs ou mais)

Forma Gasosa (Sob): Como a magia *forma gasosa* (NC 5º), à vontade, mas o vampiro ou cria vampírica pode se manter nessa forma por uma duração indeterminada, deslocamento voo 6m (perfeito).

Aversões Vampíricas: Um vampiro ou uma cria vampírica é incapaz de tolerar o odor forte de alho. Eles se afastam perante um espelho ou um símbolo sagrado fortemente ostentado. Enquanto se afastando, eles devem se manter pelo menos 1,5m longe da criatura segurando o espelho ou símbolo sagrado e não pode tocar ou realizar ataques corpo a corpo contra a criatura segurando o item pelo resto do encontro. Manter um vampiro ou cria vampírica afastado é uma ação padrão. Um vampiro ou cria vampírica não pode atravessar água corrente (apesar de poderem ser carregados através dela) e é incapaz de entrar numa construção caso não sejam convidados.

Fraquezas vampíricas: Vampiros e crias vampíricas compartilham as seguintes fraquezas:

Água corrente: Imergir um vampiro ou cria vampírica na água corrente drena um terço de seus PVs por rodada, até destruí-lo no final da terceira rodada. Caso sejam reduzidos a 0 PV ou menos quando imersos, ou no fim da terceira rodada, a criatura é destruída.

Luz solar: Se um vampiro ou cria vampírica for exposto a luz solar direta, ele fica desorientado e somente pode realizar uma ação de movimento ou ação padrão na primeira rodada de exposição. Na rodada seguinte ele é totalmente destruído.

Estaca de madeira: Se um vampiro ou cria vampírica estiver indefesa, um oponente pode como uma ação de rodada completa (similar a um golpe de misericórdia) para fincar uma estaca de madeira no coração da criatura. Isso torna o corpo inerte, como um cadáver normal, e o deixa vulnerável a ataques normais, podendo então ser destruído. Se a estaca for removida antes do corpo ser destruído, entretanto, o vampiro ou cria vampírica retorna a não-vida, com 0(zero) PVs e assumindo a forma gasosa.

Os Santuários Abandonados: No interior da Baróvia existem antigos locais de culto. Strahd se apropriou de três desses santuários abandonados localizados perto de seu castelo – um dentro nos Bosques de Svalich, um no pântano a leste e outro nas montanhas. Executando rituais sombrios em cada altar uma vez santificados, Strahd se ligou à terra e a terra a ele, recebendo grandes poderes na barganha. Despojá-lo desses poderes exige a visita a cada santuário e a realização de rituais específicos para romper sua conexão com a terra.

Dayheart: Este cristal maciço, alimentado por energias terríveis, concede aos vampiros ligados a ele imunidade dos efeitos da luz solar. O Dayheart ocupa a parte mais alta de uma das torres do castelo. Para obter mais informações sobre esse artefato, consulte a área 60A em Castelo Ravenloft (pág. 158) e o Apêndice.

Itens de Legado: Dois itens mágicos lendários de grande poder podem superar muitas das defesas de Strahd. O Símbolo Sagrado Ravenkind é anterior à chegada da família de Strahd na Baróvia e é uma ferramenta poderosa contra os vampiros, mas está perdida há séculos. A Espada Solar, o modelo original para todas as lâminas solares, é a ruína dos mortos-vivos. Strahd tentou destruir a arma, mas sem que saiba, sua lâmina ainda vive. Para mais informações sobre esses dois itens e os rituais necessários para despertar completamente seus poderes, consulte o Apêndice.

IREENA

Strahd acredita que Ireena Kolyana (veja pág. 31) é a reencarnação de Tatyana von Zarovich, esposa do irmão de Strahd, Sergei. O amor não correspondido de Strahd por Tatyana o levou à loucura e o mergulhou num precipício de mal irremediável. Tendo visto Ireena na Baróvia, Strahd acredita que seu antigo amor retornou, e ele tenta reivindicá-la. Essa obsessão é a principal motivação para tudo o que ele faz.

Strahd quer "conquistar o amor" de Ireena, mas da maneira maligna de um imortal corrupto, esse tipo de cortejo ocorre ao longo de três visitas. Ele acredita que dessa maneira estará "construindo um relacionamento". Durante as duas primeiras visitas, Strahd levou Ireena à complacência através da dominação. Ele a tomou para ficarem à sós e morder o pescoço dela, para drenar um pouco de seu sangue. Ele espera dar uma última mordida durante o terceiro encontro, fazendo dela sua parceira vampírica.

Strahd, ou qualquer criatura sob seu comando, nunca ataca diretamente Ireena. No entanto, ele matou o pai dela, o burgomestre, por tentar interferir em seu "destino" romântico. Ele fica de olho em qualquer oportunidade de separar Ireena dos PJs, caso ela se junte a eles, depois pretende levá-la a um novo reino da existência. No entanto, a Dominação de Strahd é ás na manga - faltam dez dias para o efeito terminar, embora Ireena não perceba estar sob o controle do vampiro. Strahd só aproveita essa vantagem quando considerar que está na hora de trazer sua futura esposa para seu rebanho.

Mapas dos Encontro Tático

Todos os mapas são dimensionados em quadrados de 1,5m, a fim de padronizar o movimento na matriz de combate. Conforme descrito no Livro do Mestre 59, se uma característica do mapa cobrir mais da metade de um determinado quadrado, considera-se que a característica se estende para esse quadrado. Por exemplo, se uma área de vegetação rasteira contorna as bordas de um quadrado, mas o restante do quadrado é nítido, entrar nesse quadrado não implica nenhum custo extra de movimento. Se a vegetação rasteira ultrapassar o centro do quadrado, custará 2 quadrados para entrar nesse quadrado.

As paredes diagonais dos mapas são posicionadas de modo que cortem as laterais das bordas dos quadrados em vez de correr de canto a canto. Como resultado, é fácil saber em que lado de uma parede um personagem pode ficar num determinado quadrado, já que todo quadrado que uma parede diagonal atravessa tem uma área amplamente desimpedida e um canto pequeno obstruído.

SERVOS DO MESTRE

Como o indiscutível mestre da Baróvia, Strahd tem muitos espiões, desde enxames de morcegos a vistanis errantes, matilhas de carniçais a fantasmas à deriva. Esses agentes constantemente patrulham as terras da Baróvia e relatam tudo o que veem a Strahd.

Todos os dias e todas as noites que os PJs permanecerem na Baróvia, algum espião da rolagem verifica e tenta retornar a Strahd com um relatório (uma vez a cada 12 horas). Um espião não constitui um encontro se os PJs desconhecem sua presença. Se eles perceberem, a principal prioridade do espião é geralmente escapar, não combater. Afinal, Strahd levou os PJs a Baróvia por um motivo, e matá-los seria contrário às diretrizes do Mestre - pelo menos no início. (Mais tarde, Strahd pode muito bem querer os PJs mortos; se assim for, seus espiões tentam realizar seus desejos, embora eles ainda fujam quando uma luta se volta contra eles.)

Um objetivo secundário de um espião é adquirir algum objeto físico – um pertence, uma peça de roupa ou até mesmo parte do corpo de um personagem, como uma mecha de cabelo ou um pedaço de unha - que Strahd pode usar para lançar Vidência de maneira mais confiável. Se confrontado pelo grupo, o espião tenta pegar algum item acessível de um personagem e depois foge, se possível.

.

GRIMÓRIO DE STRAHD

Mais que simplesmente um tesouro a ser ganho por PJs qualificados ou sortudos, os grimórios de Strahd representam uma variedade de opções táticas adicionais para o astuto vampiro. A seguir, a lista de magias que Strahd conhece. Sinta-se à vontade para substituir diferentes magias preparadas para dar conta das capacidades e fraquezas do grupo. Se você tiver acesso a outras fontes diferentes do LdJ, principalmente o Compêndio de Magias, poderá substituir magias desses livros por outras no repertório de Strahd.

5º - *Cone glacial, Imobilizar monstro, Muralha de energia, Névoa mental, Névoa mortal, Olhos observadores, Ondas da fadiga, Recipiente arcano, Teletransporte*.

4º - *Confusão, Criar mortos-vivos Menor, Detectar vidência, Drenar temporário, Esfera resiliente de Otiluke, Olho arcano, Rogar maldição, Névoa sólida, Porta dimensional, Praga, Vidência*.

3º - *Bola de fogo, Clarividência/Clariaudiência, Descanso tranquilo, Imobilizar pessoa, Muralha de vento, Névoa fétida, Raio de exaustão, Relâmpago, Sono profundo, Toque vampírico, Velocidade*.

2º - *Agilidade do gato, Cegueira/Surdez, Comandar mortos-vivos, Detectar pensamentos, Escuridão, Flecha ácida de Melf, Força do touro, Lufada de vento, Mão espectral, Névoa, Poeira ofuscante, Raio ardente, Riso histérico de Tasha, Teia, Toque de idiotice, Ver o invisibilidade, Vitalidade ilusória*.

1º - *Armadura arcana, Ataque certeiro, Causar medo, Compreender idiomas, Enfeitiçar pessoas, Identificação, Mãos flamejantes, Mísseis mágicos, Névoa obscurecente, Servos invisíveis, Sono, Toque chocante, Toque macabro, Raio do enfraquecimento, Recuo acelerado*.

0 - todos, exceto abjuração e ilusão.

Caso a situação mereça seu envolvimento pessoal, o próprio Strahd pode deixar o castelo para observar os PJs

A cada dia que os PJs permanecerem na Baróvia, escolha um dos seguintes espiões ou role 1d20. Adicione 1 a esta rolagem todos os dias após o primeiro.

d20	Espião
1–4	-
5-10	1d3 +1 Vistani (NE 6)
11-15	1d4 +1 Worg (NE 6; LdosM 258)
16-18	Varikov, o Caçador (NE 7; veja abaixo)
19-20	Kavan, o Cruel (NE 7; veja pág. 11)
21+	Conjuração de Vidência

A cada noite que os PJs permanecerem na Baróvia, escolha um dos seguintes espiões ou role 1d20. Novamente, adicione 1 a rolagem todas as noites após a primeiro.

d20	Espião
1-3	2d4 Worg (NE 7; LdosM 258)
4-6	1d4 +1 Lobo atroz (NE 7; LdosM 16)
7-9	2d4 Enxame de morcegos (NE 7; LdosM 112)
10-12	2d4 Morcego atroz (NE 7; LdosM 16)
13-14	2 lívido mais 2d4 Carniçal (NE 7; LdosM 42)
15-16	1d4 +1 Cria vampírica (NE 7; LdosM 48)
17-18	1 Aparição (LdosM 21) mais 1d3 +1 Inumano (NE 8; LdosM 166)
19-20	1d3 Espectro (LM 9; LdosM 116)
21-22	Sasha Ivliskova (pág. 13) mais 2 Cria vampírica (NE 8)
23+	Strahd (NE 15; ver pág. 6) (role 1d6): 1–2: Forma de Lobo atroz mais 1d4 +1 Lobo atroz 3–4: Forma de Morcego mais 2d4 Enxame de Morcegos 5–6: Forma de Morcego atroz mais 2d4 Morcego atroz

VISTANI

Os Vistani da Baróvia são uma gangue de humanos e halfling contrabandistas, extorsionistas, ladrões e vigaristas. Eles viajam pela região em pequenos grupos, carregando mercadorias roubadas e contrabando por todos os lados entre os vizinhos da Baróvia. Embora os moradores os desprezem e temam, os Vistani estão sob a proteção de Strahd e estão entre seus servos mais leais e úteis.

Esses Vistani humanos parecem bandidos, armados com espadas curvas perversas e vestindo camisas de malha sob vestes coloridas, mas na verdade são ladinos habilidosos - e observadores atentos. Se os PJs passarem algum tempo na vila da Baróvia, vários Vistani se aproximam ou ficam num aglomerado próximo, aparentemente envolvidos numa conversa em seu próprio idioma, enquanto prestam atenção apenas nos PJs. Um personagem que obtenha um sucesso num teste de Sentir Motivação, contra qualquer resultado de teste de Blefar de um Vistani (os Vistani têm +6 de modificador), percebe um deles os observando.

Quando os PJs estão fora da vila, os Vistani os seguem por locais afastados por mais ou menos uma hora, permanecendo distantes cerca de 15m e usando suas poções de esconder-se e poções de furtividade (aumentando para +16 seus modificadores de Esconder-se e Furtividade). Os PJs podem tentar notar os espiões a cada 10 minutos, fazendo testes opostos (Observar contra o Esconder-se e Ouvir contra Furtividade). Lembre-se de que quando os Vistani estão passando por uma vegetação rasteira, os PJs recebem um bônus de +2 em seus testes de Ouvir, enquanto uma vegetação mais densa dá um bônus de +5 aos Vistani para Esconder-se. Se atacados, os vistanis bebem suas poções de escudo da fé e fogem na primeira oportunidade.

Para mais informações sobre os Vistani, incluindo os blocos de estatísticas, consulte a área de encontro G pág. 52 e o encontro tático associado pág. 76.

WORGS

Esses lobos grandes e inteligentes seguem os PJs. Durante o dia, o grupo é relativamente pequeno e fica a cerca de 21 a 36m dos PJs. Essa separação corresponde à distância máxima na qual suas visões podem detectar os PJs numa floresta densa (2d6 × 3m; Livro do Mestre 87). Se os PJs atacarem os worgs durante o dia, as criaturas se dispersam imediatamente, fugindo em direções diferentes.

À noite, o grupo é maior e mais agressivo. Os worgs ficam a uma distância de 9 a 18m dos PJs (1d4+2 x 3m), pois precisam confiar em sua visão no escuro ocultos pela neblina para controlar a situação. Se os PJs os ameaçarem ou atacarem à noite, os worgs tentam cercar o grupo e revidar, retirando-se apenas depois que cerca de um quarto deles for morto.

Se os PJs permanecerem na vila durante o dia, poderão ver e ouvir os worgs que percorrem os arredores da cidade e uivam com frequência. Se os PJs ficam na vila à noite, os worgs rosnam e uivam enquanto andam pelas ruas do lado de fora do prédio onde os personagens ficarem hospedados.

Em combate, os worgs usam flanquear e a ação prestar auxílio para tornar os personagens com alta CA mais fáceis de atingir. Se um worg conseguir imobilizar um PJ, os outros worgs concentram seus ataques no personagem imobilizado e permanecem numa posição que permita fazer ataques de oportunidade quando o personagem tentar se levantar. (Lembre-se de que um worg não pode usar esse ataque de oportunidade para imobilizar o personagem novamente, pois ele já estará caído quando o ataque de oportunidade ocorrer.) Os worgs flanqueando geralmente se revezam lutando defensivamente (–4 ataque, +2 CA), mas se seu inimigo concentrar seus ataques num dos worg, ele entrará em defesa total (+4 CA, não pode atacar) enquanto o outro ataca fazendo o melhor uso de flanquear.

VARIKOV, O CAÇADOR

Este ranger anão é um assassino depravado que gosta de caçar e esfolar presas humanas mais que animais. Ele conhece os Bosques de Svalich e a área circundante melhor que qualquer outra ser vivo. O covil de Varikov é uma caverna atrás das Cataratas Tser (área H no mapa geral).

Varikov mantém distância ao espionar os PJs, contando com seu bom modificador de Observar para mantê-los dentro do alcance máximo de sua visão (aproximadamente 36m durante o dia, ou 18m a noite) enquanto tenta ficar fora de vista. Se ele perder os PJs de vista, ele usa Rastrear para seguir a trilha deles até que possa vê-los novamente. Farkash, seu companheiro lobo, usa prestar auxílio para ajudar Varikov ao rastrear. Os inimigos prediletos de Varikov são humanos, então ele recebe um bônus de +2 nos testes de Sobrevivência seguindo rastros do grupo se nele houver um humano.

O ranger faz o possível para evitar o combate, mas se os PJs o notarem e atacarem, ele não recuará até que a derrota seja óbvia. Mesmo assim, se ele tiver certeza de que um número significativo de PJs consegue acompanhar seu deslocamento relativamente baixo, ele fica e luta desesperadamente, em vez de fazer uma tentativa inútil de fuga.

Para saber mais sobre Varikov, incluindo suas estatísticas e de Farkash, consulte a área de encontro H pág. 62 e o encontro tático associado na página 82.

KAVAN, O CRUEL ND7

Vampiro (humano) Bárbaro 5
CM Morto-vivo médio (humanoide avançado)
Inic. +8; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +16, Ouvir +20
Idiomas Comum, gigante

CA 22, toque 12, surpresa 22
(+4 Des, +4 armadura, + 6 naturais, -2 fúria)
38 PVs (5 DVs); Cura Acelerada 5; **RD** 10/prata e mágico
Imunidades Luz solar; imunidades de mortos-vivos
Resistências frio 10, eletricidade 10; resistência a Expulsão+4
Fort +4, **Refl** +7, **Vont** +5
Fraquezas Aversões vampíricas, Fraquezas vampíricas

Deslocamento 13,5m (9 quadrados), patas de aranha 6m.
Corpo a corpo *espada bastarda +1* +15 (1d10 +10) e pancada +9 (1d6 +4 mais Drenar energia)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +14
Opções de Ataque Ataque mágico, drenar energia, fúria 5/dia (3 rodadas), Reflexos em Combate
Ataques Especiais Drenar sangue (1d4 Con), forma gasosa
Equipamento de combate *poção de resistência ao fogo 10*

Habilidades For 28, Des 18, Con -, Int 14, Sab 15, Car 14
QE Cria
Talentos Esquiva[B], Fúria Adicional*, Iniciativa Aprimorada, Ligeiro*†, Prontidão[B], Reflexos em Combate[B], Reflexos Rápidos[B], Usar Arma Exótica[B] (espada bastarda)
* Talento descrito no Completo do Guerreiro
†Se usando as regras de mácula de *Heroes of Horror,* substitua Ligeiro por Toque da Mácula desse livro. Kavan ficará com deslocamento 12m (8 quadrados).
Perícias Intimidar +10, Observar +16, Ouvir +20, Saltar +20, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +10
Pertences equipamentos de combate mais *espada bastarda +1*, camisão de cota de malha obra-prima, *manoplas de força do ogro*.

Ataque Mágico (Sob) Se Kavan acertar com seu ataque pancada, o ataque é considerado mágico com o objetivo de superar a RD.
Cura Acelerada (Ext) Se reduzido a 0(zero) PVs em combate, Kavan automaticamente e imediatamente assume forma gasosa e segue em direção a uma Cripta vazia na área K84, que ele deve alcançar em 2 horas ou será totalmente destruído.
Drenar Energia (Sob) As Criaturas vivas atingidas pelo ataque de Kavan ganham dois níveis negativos. Ao mesmo tempo, Kavan recebe 10 PVs temporários.
Se usando as regras de mácula de *Heroes of Horror*, o drenar energia de Kavan também aumenta o valor de depravação do alvo em 2 pontos ou a pontuação de corrupção e loucura em 1 ponto (por causa de seu talento Toque da Mácula).
Drenar Sangue (Ext) Se usando as regras de mácula de *Heroes of Horror,* o Drenar Sangue de Kavan também aumentará a pontuação de corrupção do alvo em 2 pontos (por causa de seu talento Toque da Mácula).
Forma Gasosa (Sob) Na forma gasosa Kavan tem CA 14, toque 14, surpresa 14.

Quando não está em fúria, Kavan tem as seguintes estatísticas alteradas:

CA 24, toque 14, surpresa 24
Vont +3
Corpo a corpo *espada bastarda +1* +13 (1d10 +8) e pancada +7 (1d6 + 3 mais drenar energia)
Agarrar +12
Ações Especiais Alterar Forma (não usa), Dominação (Vont CD 14), Filhos da Noite (não usa)

Habilidades For 24
Perícias Blefar +10, Esconder-se +15, Saltar +18, Furtividade +15, Procurar +10, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +10



Kavan, O Cruel

KAVAN, O CRUEL

Strahd vem testando crias vampíricas com a capacidade de andar sob a luz do dia. Ele pode até estar planejando criar uma população da raça de caminhantes diurnos (ver Dinastia de Strahd pág. 15). Entre as primeiras dessas criações, Kavan, o Cruel, é um bruto selvagem que aprecia sua nova habilidade de espalhar caos sob o sol do meio-dia. Sua ferocidade faz dele um péssimo espião, mas ele pode relatar com precisão as habilidades de combate dos PJs.

Kavan se aproxima do grupo em alta velocidade, sem fazer esforços furtivos - quando ele se aproxima a 27m, os PJs percebem sua aproximação. No primeiro turno de um combate, Kavan entra em fúria e se move para atacar o personagem mais próximo. Ele luta até cair a 0(zero) PVs, depois sai em forma gasosa em direção às criptas sob o Castelo Ravenloft.

O ataque à luz do dia de Kavan deve ser um aviso claro para os PJs de que eles não enfrentam nenhum inimigo vampiro normal. Ao contrário de Strahd, Kavan sofre as aversões normais dos vampiros.

MAGIA VIDÊNCIA

Strahd lança espionagem num dos PJs, com base nas informações que lhe foram relatadas anteriormente por espiões. Se os PJs impediram qualquer espião de retornar a Strahd com informações sobre eles, não há tentativa de espionagem neste dia.

Strahd tem como alvo o personagem que ele acredita que provavelmente fracassará no teste de Vontade (CD 19). Considere qualquer uma das seguintes circunstâncias aplicáveis:

- *Se Strahd está confiando inteiramente nas informações dos espiões, sua escolha de alvo é baseada numa descrição superficial dos PJs. Se um dos PJs for descrito como brutal (talvez um bárbaro meio-orc), Strahd terá como alvo esse personagem. Ele não escolhe nenhum personagem cuja descrição sugira um conjurador ou alguém que tenha um companheiro animal.*
- *Se Strahd já observou os PJs em ação antes, ele tem como alvo o personagem com o modificador de Sabedoria mais baixo.*
- *A menos que Strahd tenha visto pessoalmente os PJs, o personagem alvo recebe um bônus de +5 no teste de Vontade.*
- *Se seus espiões conseguiram um pertence ou veste de um dos PJs, Strahd almeja nesse personagem, que sofre -4 de penalidade no teste de Vontade.*
- *Se seus espiões conseguiram uma mecha de cabelo, um pedaço de unha ou um pedaço semelhante de um dos PJs, Strahd mira nesse personagem, que sofre–10 de penalidade no teste de Vontade.*

LOBOS ATROZES

Maiores, porém muito menos inteligentes que os espiões worgs de Strahd, esses animais seguem os PJs (ou circulam seu acampamento) num grupo, ocasionalmente penetrando a noite com seus uivos. Se os PJs passarem a noite na vila, ouvem os lobos uivando nas proximidades após o anoitecer. Se um PJ estiver sozinho, seja na floresta ou nas ruas, o bando ataca imediatamente. Caso contrário, os lobos atrozes atacam uma hora depois de localizar o grupo, até mesmo entrando na vila e tentando abrir portas e janelas. Eles tentam flanquear e imobilizar os PJs, mas não são tão sofisticados em táticas quanto os worgs - eles não se posicionam para fazer ataques de oportunidade, nem lutam defensivamente.

ENXAMES DE MORCEGOS

Massas de morcegos envolvem todos os PJs em sua área. Se o grupo estiver dentro de um prédio, os morcegos entram por portas e janelas abertas ou chaminés. Eles se agrupam nos PJs por até 10 rodadas, então se dispersam. Mesmo que sejam dispersos antes disso, alguns morcegos retornam a Strahd para fazer seu relatório.

MORCEGOS ATROZES

Enormes morcegos voam 3m acima do solo pela área onde os PJs estiverem passando a noite, guinchando horrivelmente (e lançando terror aos habitantes da cidade, se os PJs estiverem na vila). Se atacados, os morcegos revidam ferozmente, mas fogem após dois serem mortos.

LÍVIDOS E CARNIÇAIS

Esse bando de mortos-vivos vaga pela a vila ou circula o acampamento dos PJs em locais afastados. Se atacados, os monstros se dispersam - mas retornam em meia hora, mantendo a distância. Seu objetivo é cansar os personagens, forçando-os a permanecer vigilantes durante a noite; o bando ataca cerca de uma hora antes do amanhecer. Os mortos-vivos usam táticas semelhantes às dos worgs: eles se concentram nos personagens que consideram fracos e se unem para explorar o flanqueamento ou usar a ação prestar auxílio. Se um carniçal começa seu turno adjacente a um personagem paralisado e a pelo menos 4,5m de distância de um personagem não paralisado, ele agarra o personagem paralisado e se afasta da batalha. Os lívidos continuam a lutar até que não reste mais um carniçal qualquer, depois fogem.

CRIAS VAMPÍRICAS

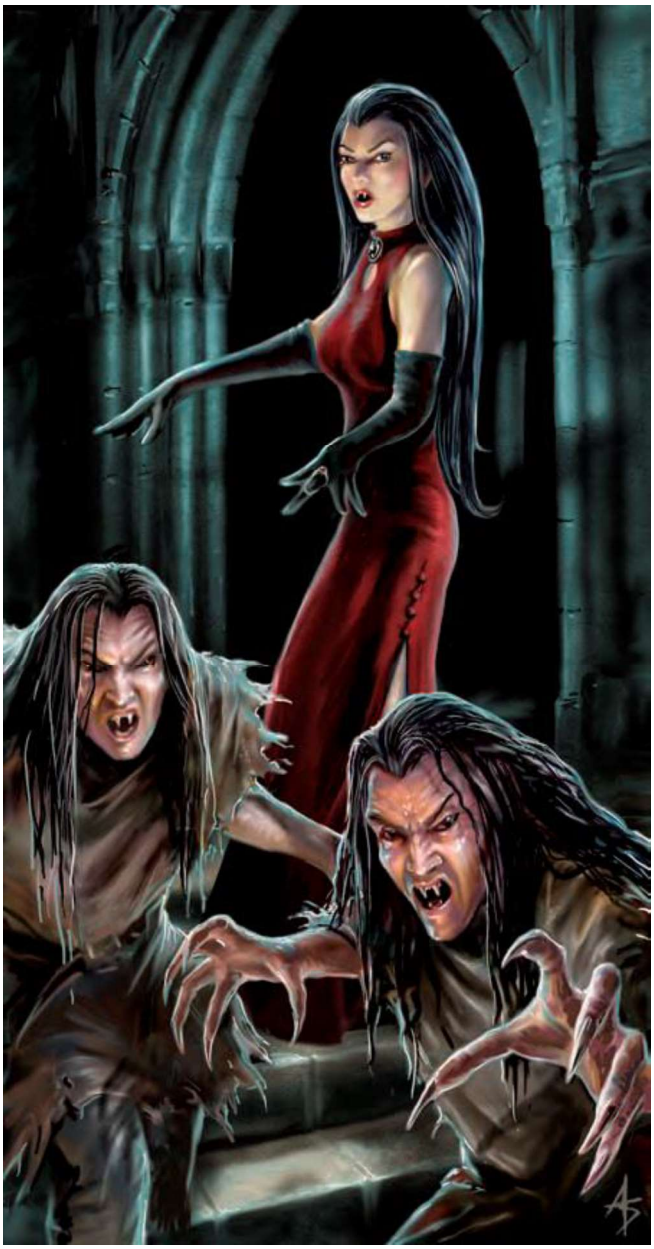
Esses vampiros fracos eram aldeões até muito recentemente, e parecem ser humanos jovens e saudáveis - até abrirem a boca. Eles se comportam de maneira amigável, tentando se aproximar o suficiente para atacar o maior número possível de PJs antes que o grupo possa reagir. Em particular, eles visam personagens vestidos com armaduras leves ou nenhuma que, de outra forma, poderiam ficar longe do combate corpo a corpo e usar magias ou ataques à distância. Uma vez que cada um esteja adjacente a um PJ, ou um combate se inicie, as crias apresentam suas presas e atacam. Eles lutam sem medo, fugindo para o Castelo Ravenloft (e seus caixões nas criptas) em forma gasosa se forem reduzidos a 0(zero) PVs.

APARIÇÕES E INUMANOS

Como os carniçais, esses mortos-vivos vagam pela vila ou circulam o acampamento dos PJs nos locais afastados. Ao contrário dos carniçais, eles pretendem atacar com força, enfraquecer os PJs e depois recuar. As aparições enviam os inumanos na frente em grupos para atacar enquanto se esgueiram ao redor para atacar conjuradores que estejam evitando o combate corpo a corpo. Os inumanos tentam causar níveis negativos ao maior número possível de PJs, enquanto as aparições drenam o máximo de Constituição possível de um alvo. Uma vez que metade dos inumanos seja destruída, os mortos-vivos restantes tentam fugir.

ESPECTROS

Esses mortos-vivos incorpóreos começam um encontro explorando sua aura antinatural. Os PJs na vila ouvem seus cavalos inquietos relinchando loucamente em resposta à presença dos espectros. Se os PJs estiverem acampando na natureza, os espectros deliberadamente se aproximam de cavalos, companheiros animais ou quaisquer outros animais do grupo. (Familiares arcanos e montarias especiais são bestas mágicas, não animais, portanto não são afetados pela aura antinatural dos espectros). Os espectros então se escondem em objetos sólidos próximos (como o solo), deixando apenas seus rostos expostos. Eles atacam qualquer um que investigue a fonte do distúrbio, drenando a energia vital dos PJs para enfraquecê-los contra Strahd. Uma vez que eles tenham causado dano suficiente, ou se a batalha se voltar contra eles, os espectros mergulham no chão e retornam ao castelo para relatar suas observações.



SASHA IVLISKOVA

Sasha Ivliskova é uma bela e perigosa vampira que foi transformada por Strahd numa ligação romântica anterior. Embora ela normalmente esteja confinada à sua cripta sob o castelo, Sasha se deixou escapar por um curto período para espionar os PJs. Ela leva consigo duas Crias Vampíricas, mas evita o combate a todo custo. Ela conjurar armadura arcana e nublar em si antes de se aproximar da localização do grupo e foge imediatamente em forma gasosa se os PJs atacarem. Crias vampíricas lutam por algumas rodadas para cobrir a retirada de Sasha, então assumem a forma gasosa e segue sua senhora de volta ao castelo.

Para obter mais informações sobre Sasha, incluindo seu bloco de estatísticas, consulte a descrição da cripta 20 na área K84, pág. 123, e o encontro tático associado pág. 190.

STRAHD

Se Strahd espiar pessoalmente os PJs, ele assume uma de suas formas animais (veja a pág. 7) e viaja com um grupo do mesmo tipo. Os animais se comportam como descrito acima, com Strahd misturando-se como um do bando. Se ocorrer um combate, Strahd se une até ser seriamente ameaçado e foge.

Se Strahd assumir a forma de morcego e se juntar a um enxame de morcegos, ele é indistinguível dos outros membros do enxame. Ele não pode ser alvejado separadamente, a menos que o atacante conjure detectar mortos-vivos ou outro meio semelhante para apontar a localização de Strahd entre os outros morcegos. Ele compartilha o espaço do enxame, mas faz seus próprios testes de resistência contra ataques de área que afetam o enxame, recebendo dano separadamente. O vento o afeta da mesma maneira que afeta uma criatura voadora do seu tamanho.

METAS DE STRAHD

Strahd é a força motriz por trás de tudo o que acontece nesta aventura. Geralmente, os desejos dos PJs determinam qual direção eles tomam, quais das inúmeras oportunidades que eles decidirão seguir. Não aqui. Os PJs vêm para Baróvia porque Strahd os quer. Eles ficam porque ele não permite que eles partam.

Strahd tem dois objetivos que conduzem todas as suas ações e influenciam sua interação com os PJs e a vila da Baróvia. Um deles é permanente - seu desejo de conquistar o amor de Ireena Kolyana. Seu objetivo secundário é variável e determinado por você, o Mestre, antes da aventura começar. A natureza desse objetivo determina como e por que Strahd leva os PJs para Baróvia. Ele também orienta suas ações assim que chegam e, portanto, tem um impacto dramático no tom geral e no propósito da aventura. Por esse motivo, você deve escolher uma meta secundária que lhe interessa. No entanto, você também pode determinar uma meta aleatoriamente rolando 1d6 e consultando a tabela a seguir. (Em uma aventura curta ou numa sessão de uma noite, Strahd não tem objetivo secundário; consulte a pág. 18.) A descrição de cada objetivo secundário abaixo também discute a estratégia geral de Strahd e o efeito do objetivo no propósito da aventura.

Strahd escreve uma carta que deseja enviar ao burgomestre da Baróvia, que pretende atrair os PJs para seus planos. Escolha a versão apropriada da carta no Apêndice, dependendo se Strahd tem um objetivo secundário e qual é. Fotocopie a carta e entregue aos jogadores.

d6	Objetivo Secundário	Carta
1	Coibir seus Rivais	A
2	Abraçar a Loucura	B
3	Dinastia de Strahd	C
4	Legião de Mortos-vivos	D
5	Aliados Indomados	E
6*	(sem objetivo secundário)	F

*Role novamente se desejar determinar um objetivo secundário aleatório. Se você estiver jogando numa situação em que Strahd não tem objetivo secundário, a letra F será o resultado dos PJs.

COIBIR SEUS RIVAIS

Strahd procura destruir a convenção de bruxas que se reúne na Colina Lysaga, e em particular sua líder, a bruxa verde Baba Zelenna. (Para mais informações sobre a convenção, consulte o Capítulo 3.) Ele acredita - com razão - que Baba Zelenna busca convocar um demônio que desafiaria a autoridade de Strahd sobre a Baróvia. Ele espera que, atraindo os PJs para Baróvia, ele possa incitá-los a erradicar as bruxas. Baba Zelenna virá a Strahd em busca de ajuda, ou os PJs destruirão a bruxa e espalharão seu clã. Strahd ficaria satisfeito com qualquer dos resultados.

Para promover esse objetivo, Strahd envia uma mensagem (Carta A) aos PJs alegando que Ireena está sofrendo sob uma maldição lançada pelas bruxas. Quando os PJs chegarem a Baróvia e lidarem com a horda de zumbis, descobrirão que Ireena estava tendo pesadelos - e carregava as marcas da mordida de Strahd em seu pescoço. (Eles provavelmente também descobrem que a carta é uma falsificação, já que o burgomestre está morto há algum tempo.) Strahd espera que os PJs ainda estejam curiosos sobre as bruxas da Colina Lysaga. Ireena e os outros moradores acreditam que as bruxas são uma ameaça e informam os PJs que a convenção se reúne na noite da lua nova todos os meses.

Se os PJs visitarem a Colina Lysaga antes da noite da lua nova, eles encontrarão as ruínas antigas que marcam o local da reunião, junto com os mortos-vivos que as assombram, mas Baba Zelenna os evita. Se eles forem na lua nova, eles descobrem as bruxas no meio do ritual de convocação. As bruxas já conseguiram conjurar um aspecto de seu senhor demônio e estão tentando criar um portal através do qual sua verdadeira forma possa passar. Se os PJs não conseguirem impedir isso, o príncipe demônio entra no mundo e se move em direção a Castelo Ravenloft.

Estratégia da Strahd: *Enquanto os PJs estão trabalhando contra as bruxas, eles encontram aliados improváveis nos lacaios de Strahd. Os espiões de Strahd não os atacam ou ameaçam e mantêm uma presença relativamente inofensiva. Os Vistani, Varikov, o Caçador, e até as crias vampíricas de Strahd oferecem informações sobre as reuniões das bruxas. Se os PJs entrarem no Castelo Ravenloft antes de enfrentar as bruxas, Strahd não ataca; se os PJs o encontrarem, ele tenta colocá-los contra a convenção. Ele usa sua habilidade Dominação para dobrar o maior número possível de PJs à sua vontade. Ele então se afasta, ordenando que os personagens dominados deixem o castelo e cacem as bruxas.*

Se os PJs derrotarem as bruxas, Strahd inicialmente os considera aliados úteis, ainda que não saibam. Se eles se aventurarem no Castelo Ravenloft depois, ele aparece diante deles pessoalmente para agradecer sua ajuda, mas a partir de então os evita. No entanto, se os PJs confrontarem qualquer um de seus sinais de loucura ou realizarem os rituais de ligação com a Espada Solar ou com o Símbolo Sagrado Ravenkind, ele finalmente os reconhecerá como uma ameaça. Nesse ponto, ele volta às táticas de gato e rato descritas ao longo da aventura.

Tom: *Esse cenário cria e reforça um clima de conflito interno. Com a ajuda de Strahd, os PJs fazem um bem inegável, frustrando o culto demoníaco das bruxas, mas eles simultaneamente auxiliam um mal ainda maior, ajudando Strahd a remover uma ameaça ao seu poder.*

ABRAÇAR A LOUCURA

Durante séculos de morte, Strahd tornou-se cada vez mais depravado e agora está totalmente perdido em loucura. Sua loucura se manifestou como uma prole disforme que se estabeleceu na antiga câmara de audiência de Strahd. Este horror é o verdadeiro Mestre do Castelo Ravenloft agora. Strahd não tem um objetivo específico nesse cenário, mas está envolvido em atividades malucas que atraem os PJs para a aventura.

Sem estar plenamente consciente disso, Strahd busca libertar-se de sua loucura. Essa libertação pode ser realizada apenas com a morte da prole disforme, mas nem Strahd nem seus subordinados podem atacar a criatura. Quando seus espiões worg relatam que o burgomestre da Baróvia tentou enviar uma mensagem para fora do vale, essa notícia desencadeia algo na mente insana de Strahd. Ele cria uma mensagem (Carta B) - um pouco mais que delírios lunáticos - que ele assina em nome do burgomestre e a envia mundo a fora. A carta cai nas mãos dos PJs.

Você pode tornar esse cenário particularmente eficaz adotando as regras de mácula de Heroes of Horror. (Veja a barra lateral Mácula, Corrupção e Depravação) Se usando essas regras, as criaturas que sofrerem níveis negativos pelos ataques de drenar energia de Strahd também se tornarão um pouco mais loucos e o tempo que passarem no Castelo Ravenloft terá o mesmo efeito.

Quando os PJs chegam a Baróvia e encontram Ireena, descobrem que - além de sofrer o drenar sangue de Strahd - ela também está ficando louca lentamente, com a mente distorcida pela influência de Strahd. Pesadelos terríveis atormentaram seu sono, repletos de horrores tentaculares e de escuridão uivante. Ela sofre de uma fobia moderada de aberrações, forçando-a obter um sucesso num teste de Vontade (CD 12 + o ND da aberração) sempre que ela se depara uma, ou fica abalada pela duração do encontro. (Se usando as regras de mácula, Ireena tem um valor de depravação +4).

MÁCULA, CORRUPÇÃO E DEPRAVAÇÂO

O suplemento *Heroes of Horror* detalha regras de mácula opcionais para aumentar a sensação de horror. Encontrar criaturas corrompidas pelo mal, ou simplesmente permanecer numa área corrompida, torna os personagens cada vez mais distorcidos em corpo e alma. Quanto maior a mácula, mais severos são seus efeitos sobre o personagem.

A corrupção abrange os efeitos físicos, variando de meras imperfeições e manchas à horríveis necroses e mutações.

A depravação descreve a instabilidade mental provocada pela mácula, desde uma fobia leve até uma psicose completa. Detalhes completos sobre mácula, corrupção e depravação começam pág. 62 de *Heroes of Horror*.

Certos personagens encontrados nesta aventura podem ter valores de corrupção ou depravação anotadas para campanhas que usem as regras de mácula.

Estratégia de Strahd: Os servos de Strahd se comportam normalmente, como descrito ao longo da aventura. O próprio Strahd, no entanto, age de maneira irregular. Sempre que os PJs entrarem numa área no Castelo Ravenloft na qual Strahd possa atacar (de acordo com a descrição da área), há uma chance de que ele 25% o faça, independentemente de outras circunstâncias, a menos que ele esteja incapacitado.

As táticas de Strahd em batalha sugerem um efeito de Confusão mais do que as ações de um gênio. Ele sempre direciona seus ataques para o último personagem que lhe causou dano, e ele usa o ataque mais poderoso ou a habilidade especial que ele pode desferir em cada rodada. Ele lança magias em área contra o alvo de sua fúria insana, centralizando-os nesse personagem sem levar em consideração quantos outros eles poderiam abranger na área.

Ao lutar, Strahd grita exclamações enlouquecidas. A seguir estão algumas sugestões.

- "Iiiiiirrrrreeeeeeeennnnnnaaaaaa!"
- "Os vermes estão rastejando!"
- "Eu sou o senhor de antes, desde sempre o senhor."
- "Tudo é vazio e vaidade."
- "Mestre! Eu sou o Mestre!"
- "Está tão escuro!"

Se Strahd não atacar, algo bizarro e inexplicável acontece. Role 1d10 e consulte a tabela Acontecimentos Estranhos abaixo. Esses eventos não têm efeitos nocivos nos PJs, mas produzem uma atmosfera cada vez mais enervante. Se usando as regras de mácula de Heroes of Horror, cada PJ obter um sucesso num teste de Vontade CD 20 cada vez que ocorrer um acontecimento estranho. Ao fracassar nesse teste, o valor de depravação do personagem aumenta em 1d3 pontos.

Acontecimentos Estranhos

d10	Efeito
1	O som de uma voz gritando vem de algum lugar do castelo; soa exatamente como um dos PJs.
2	A área é abruptamente envolvida num efeito de *Escuridão Profunda*, centralizado num PJ aleatório; o efeito termina quando esse PJ sai da área.
3	Cada palavra dita na área ecoa num sussurro rouco e maligno.
4	O último PJ a entrar na sala vê uma grande sombra atravessar a entrada atrás dele, mas nenhuma criatura pode ser detectada.
5	Um sussurro urgente repete o nome de um PJ repetidamente, desde que permaneça na área.
6	Um PJ aleatório ouve o riso suave de uma garotinha; ninguém mais pode ouvir.
7	O símbolo sagrado de um PJ goteja sangue enquanto houver um PJ na área. Não há fonte evidente.
8	Um dos PJs tem uma repentina sensação de déjà-vu, acreditando que ele já esteve neste lugar antes ou talvez tenha sonhado - e de repente "lembra" morrendo horrivelmente aqui. Ele não consegue se lembrar da causa.
9	Quando os PJs tentam deixar a área, independentemente da saída que escolherem, encontram-se deixando o caminho para onde entraram. Se eles entrarem novamente na área, role novamente para um ataque de Strahd ou para um novo acontecimento estranho.
10	Quando os PJs entram, a área começa a se encher de névoa. Após 1d6 rodadas, isso duplica o efeito de *Névoa*. Se os PJs permanecerem na área, eles começarão a ver fantasmas no nevoeiro, conforme descrito na seção As Brumas (pág. 49).

Se os PJs encontrarem e matarem a prole disforme na área K25A (veja o encontro tático pág. 138), Strahd começa a recuperar o controle da sanidade. Ele ainda se comporta de maneira irregular até que os PJs o encontrem na sala determinada pela leitura da Sorte de Ravenloft. (Mesmo que o tenham encontrado lá antes, Strahd sempre pode ser encontrado nesta sala após a morte da Prole Disforme.) Nessa oportunidade, suas táticas são lógicas e inteligentes - ele até tem a presença de espírito de agradecer aos PJs por libertá-lo de sua loucura.

Tom: Esse cenário produz uma aventura cheia de confusão e uma sensação de estranheza ou incongruência. Ser incapaz de encontrar a lógica ou a razão de uma situação pode ser uma experiência horrível. Além disso, Se usando as regras de mácula, a depravação de Strahd se espalhará para os PJs. Sua crescente loucura cria um clima de crescente desespero e auto-aversão.

DINASTIA DE STRAHD

Strahd procura fundar uma dinastia de vampiros caminhantes diurnos, uma rede de espiões e agentes mortos-vivos que cumprirão suas ordens, noite e dia. Os PJs chamam a atenção dele por causa de seu poder: Voltados para seu serviço, eles poderiam ser peões hábeis. Nesse caso, a carta de Strahd (Carta C) foi escrita para atrair os PJs diretamente ao castelo. Seus servos os atormentam ao se moverem pela vila e terras vizinhas, tentando levar o grupo nessa direção.

Estratégia de Strahd: Uma vez que os PJs chegarem ao castelo, Strahd tentará confrontá-los um de cada vez e beber seu sangue. (A morte por drenar energia resulta numa cria vampírica inútil, enquanto uma vítima de drenar sangue se torna um servo formidável.) Ele espera até que um personagem seja separado do grupo dentro do castelo e depois ataca em forma humana. Strahd normalmente começa com Névoa Mental para enfraquecer a Vontade de seu alvo e depois usa sua habilidade Dominação para subjugar o PJ sem lutar. Se isso não funcionar, ele usará algum ou todos entre Raio da Exaustão, Sono Profundo e Toque Macabro para enfraquecer o personagem e aumentar suas próprias probabilidades de obter sucesso na manobra agarrar. Se tudo falhar, Strahd usa sua Contas de Força para restringir o personagem até que obtenha sucesso numa tentativa de Dominação. (Como tem apenas uma conta de força, ele a guardará para uma ocasião desesperadora.)

Uma vez que consiga superar seu alvo, Strahd demanda submissão enquanto drena o personagem dominado. Ele então deixa o corpo numa cripta embaixo do castelo. O PJ morto se ergue como um vampiro 1d4 dias depois, a menos que os outros PJs o encontrem primeiro e o destruam o corpo ou devolvam o personagem à vida. Quaisquer PJs que se ergam como servos de Strahd são enviados contra seus ex-companheiros.

Se tiver que enfrentar o grupo inteiro (por exemplo, quando os PJs entrarem pela primeira vez na sala indicada pela leitura da Sorte de Ravenloft), Strahd inicia novamente com a Névoa Mental e tenta conjurar Sono Profundo para tirar alguns PJs da luta. Ele tenta Dominação em todos os que permanecerem, comandando personagens que sucumbirem a se afastar da luta. Se conseguir dominar um combatente forte, como um guerreiro, ele o ordena que agarre um conjurador resistindo à sua vontade (concedendo ao atacante um novo teste de resistência com um bônus de +2).

Tom: A possibilidade de amigos aventureiros se voltarem contra o grupo, juntamente com as frequentes tentativas de Dominação de Strahd, contribui para um clima de traição e desconfiança. Strahd também conta com a separação e superação dos PJs, um por um, produzindo uma sensação de isolamento ao longo de uma aventura usando esse objetivo secundário.

LEGIÃO DE MORTOS-VIVOS

A infestação de zumbis na vila da Baróvia é apenas o começo. Por fim, Strahd quer transformar todos os seres vivos do mundo em seus escravos mortos-vivos. Seu único interesse nos PJs é como vetores para espalhar a infecção para o mundo exterior. Nessa situação, Strahd envia uma mensagem (Carta D) destinada a atrair os PJs para Baróvia para uma batalha contra mortos-vivos.

Se esse é o objetivo de Strahd, a peste zumbi na vila é um teste para seus planos. Strahd matou Doru, filho do clérigo da vila, Danovich. Ele também se certificou de que Danovich encontrasse e lesse um fragmento do Livro da Blasfêmia (veja a pág. 214), esperando que o clérigo enlouquecido usasse o conhecimento vil para restaurar seu filho a uma terrível não-vida. Tudo vai conforme o planejado, incluindo a chegada iminente dos PJs. Apenas o sucesso deles contra os zumbis é uma surpresa para o vampiro.

Estratégia da Strahd: *Supondo que os PJs destruam a blasfêmia Doru, Strahd volta toda sua atenção para transformar o grupo no epicentro de um novo surto de sua praga. Fora do castelo, seus servos vigiam os PJs de perto e os levam a procurar seu mestre em sua casa. Uma vez que os PJs entrem no castelo, as táticas de Strahd são simples e brutais. Ele ataca sempre que os PJs entram numa sala na qual ele possa ser encontrado, a menos que esteja fraco demais de sua última batalha com eles. A cada ataque, ele estará acompanhado por dois zumbis de Strahd infectados, que combinam o contágio virulento e sua extraordinária resiliência. Todos zumbis de Strahd encontrados no castelo carregam a infecção. Strahd espera que os PJs contraiam a doença necromântica e a espalhe para além da Baróvia.*

Se os PJs retornarem à vila após entrar no castelo, encontrarão uma praga de zumbis renovada, embora menor em relação à anterior. (Reutilize os encontros de zumbis na vila, como achar apropriado.) Cada vez que eles retornarem à vila, descobrem que um morador útil em sua última visita se tornou um zumbi. Até que mesmo Ismark, filho do falecido burgomestre, sucumbe a praga. Apenas a destruição de Strahd acabará com os ataques de zumbis.

Tom: *A praga aparentemente incontrolável de zumbis, que se espalha para as pessoas com quem os PJs se importam, induz um clima de desespero em espiral ao cenário. Os jogadores devem ter uma sensação de correr contra o tempo, enquanto os PJs tentam destruir Strahd antes que ele transforme toda a vila em zumbis.*

ZUMBI DE STRAHD INFECTADO ND 2

NM Morto-vivo Médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16 (+6 natural)
42 PVs (6 DVs) RD 5/cortante
Imunidades imunidades de mortos-vivos
Resistência Difícil de Matar
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados, incapaz de correr)
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 +4 mais doença)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6
Ataques Especiais Doença

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 10
QE Difícil de Matar, Doença, Somente ações parciais
Talentos Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Difícil de Matar (Ext) Sempre que um zumbi de Strahd sofrer dano suficiente de um ataque corpo a corpo ou de longo alcance para ser destruído, role 1d20. Num resultado 11 ou superior, o zumbi ignora todo o dano que o teria reduzido para abaixo de 1 PV.

Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).

Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis de Strahd podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

ALIADOS INDOMADOS

Os lobisomens dos Bosques de Svalich não trabalham para Strahd, embora não se oponham a ele. Strahd os considera aliados, mas gostaria de torná-los seus servos. Se esse é o objetivo de Strahd, ele atrai os PJs para Baróvia com uma mensagem escrita (Carta E) descrevendo os recentes ataques de lobisomens.

Os lobisomens não tendem a se rebelar contra Strahd. Eles têm sido particularmente ativos recentemente, tendo atacado a vila várias vezes na semana ou duas antes do início do problema dos zumbis. (Não tendo desejo de se transformar em mortos-vivos sem mente, os lobisomens mantêm-se afastados da vila durante o surto de zumbis).

Quando os PJs chegarem e lidarem com os zumbis, os moradores descrevem os ataques de lobos monstruosos que precederam a praga, apenas o mais recente de uma série de infortúnios. Se os PJs observarem as feridas no pescoço de Ireena, poderão reconhecê-las como mordidas de lobo - e Ireena nega ter sido atacado por um licantropo. (Eles provavelmente também descobrem que a carta é uma falsificação, já que o burgomestre está morto há algum tempo.) No entanto, Strahd espera que os PJs ainda estejam inclinados a lidar com o problema dos lobisomens. Se iniciarem um esforço sério para lutar contra as feras, os PJs poderão apelar Strahd pela ajuda.

Estratégia de Strahd: *Se os PJs caçarem lobisomens nos Bosques de Svalich, eles retaliam com um ataque brutal à vila enquanto o grupo estiver fora. Ao mesmo tempo, os lobisomens pedem ajuda a Strahd, que ele concede em troca da lealdade de sua líder, a ninfa corrompida Valicia. (Veja o encontro C3: Refúgio da Ninfa, pág. 68.) Strahd envia seus servos para a floresta para ajudar os lobisomens. Os encontros táticos C1, C2 e C3 no capítulo 3 incluem notas sobre os servos de Strahd, que estão presentes apenas nessa circunstância.*

Se os PJs derrotarem os lobisomens e seguirem para o Castelo Ravenloft, Strahd atacará ferozmente. Furioso com a perda de servos tão valiosos ele mata todos os aldeões que suspeite ter ajudado os PJs.

Tom: *Os lobisomens selvagens e sedentos de sangue tornam esse cenário como filmes de terror modernos. A violência desses encontros e o choque do massacre na vila definem o tom da aventura. Esse clima continua mesmo depois que os PJs lidarem com os lobisomens e entrarem no castelo. Uma vez que Strahd começa a assassinar os moradores, os sobreviventes se recusam a falar com o grupo, acrescentando uma sensação de isolamento à mistura.*

Opções de Aventura

Você está segurando um livro de 224 páginas e isso é muito material de aventura. Para tornar este livro o mais útil possível, esta seção apresenta várias opções para usar os encontros da maneira que melhor lhe convier, desde uma noite aterrorizante de aventura até uma minicampanha com duração de meses.

Uma das coisas surpreendentes sobre o módulo Ravenloft original é que seus fãs nunca se cansaram de conduzir ou jogar nele. Graças ao elemento aleatório da Sorte de Ravenloft, a aventura era diferente todas as vezes, e tentamos replicar essa repetibilidade. Mesmo se você jogar a minicampanha inteira, provavelmente haverá alguns locais de encontros que você não usou, tesouros que os PJs não encontraram, planos que Strahd nunca teve chance de executar. Você pode adicioná-los em aventuras posteriores (talvez aumentando o NE de encontros para desafiar PJs mais experientes) ou até criar uma nova campanha com Strahd, retornado de uma morte aparente, ameaçando o mundo com um novo esquema.

A natureza não-linear desta aventura significa que seus encontros são amplamente independentes, um recurso que incentiva a "pilhagem". Se você gosta de um determinado encontro tático, pode inseri-lo quase como escrito numa aventura diferente ou encadear vários encontros na sua própria história.

Essas ideias são um ponto de partida. O que você faz aqui faz cria sua Expedição ao Castelo Ravenloft.

MINICAMPANHA

Esse modelo usa todo o material deste livro para formar uma minicampanha com duração de quinze a vinte sessões ou aproximadamente cinco meses em tempo real (supondo que você jogue semanalmente). Os PJs chegam a Baróvia a convite de Strahd e permanecem lá por semanas, explorando as terras ao redor da vila antes de tentar invadir o próprio castelo. Toda a aventura contém encontros e tesouros suficientes para que os personagens avancem do 6º para o 9º nível em sua conclusão.

A minicampanha ocorre em três atos que correspondem aproximadamente aos próximos três capítulos deste livro. O Ato I ocorre na vila da Baróvia, o Ato II nos locais circundantes e o Ato III no próprio Castelo Ravenloft. A ordem das explorações dos PJs, no entanto, é fluida. Eles podem passar algum tempo nos arredores da vila da Baróvia nos Atos I e II, provavelmente voltarão à vila repetidamente e poderão entrar no Castelo Ravenloft uma ou mais vezes durante o Ato II.

Como uma minicampanha, Expedição ao Castelo Ravenloft pode ser exigente: o Mestre e deve manter um senso de horror e pavor por um longo período, enquanto os jogadores devem tomar a iniciativa de procurar pistas e informações que ajudem seus personagens a livrar a Baróvia de Strahd.

PRÓLOGO

Para começar a aventura, os PJs recebem uma carta, aparentemente do burgomestre da Baróvia. Combinada com outros rumores e informações, esta carta os leva ao domínio de Strahd que planta as sementes da sua aventura. A natureza da carta depende do objetivo secundário de Strahd, se houver.

ATO I: INÍCIO DESENCORAJADOR

Ao chegar, os PJs encontram a vila da Baróvia cercada por uma súbita infestação de zumbis. Para piorar as coisas, qualquer pessoa infectada por zumbis se torna um zumbi se for morto ou gravemente ferido. Os PJs são chamados a reprimir a incursão, mesmo que apenas para se salvar. Ao longo de aproximadamente três sessões de jogo, eles lutam contra os zumbis (com a ajuda de um bando de mercenários caçadores de zumbis), encontram o filho do burgomestre e descobrem a morte de seu pai, e encontram Ireena Kolyana, o objeto da monstruosa obsessão de Strahd. Finalmente, eles rastreiam a fonte do flagelo dos zumbis até a igreja e o clérigo da vila, levado à loucura pela morte de seu filho. Esses encontros e eventos aparecem no capítulo 2, juntamente com descrições de pessoas e locais na vila da Baróvia.

Durante suas aventuras na Baróvia, os PJs descobrem uma série de pistas apontando para vários locais nas cercanias da vila. Os Vistanis na vila sugerem que a sorte dos PJ's deve ser lida no acampamento do Lago Tser. Ireena fala aos PJs sobre o Símbolo Sagrado Ravenkind, uma poderosa defesa contra Strahd. Um dos mercenários tem um caderno que descreve a Espada Solar, uma arma lendária que ela tem procurado para ajudar sua luta contra os mortos-vivos. Os moradores falam de bruxas e lobisomens que assombram as terras vizinhas. E no diário do clérigo louco Danovich, eles podem aprender sobre o Tomo de Strahd, um livro da biblioteca de Ravenloft que ilumina algumas das fraquezas de vampiro. No mínimo, os PJs têm uma pista na carta que receberam do Conde Strahd. Qualquer uma dessas pistas leva os PJs aos eventos do Ato II.

ATO II: MÁ SORTE

No início do Ato II, os PJs podem ter seguido várias linhas de investigação. Porém, apenas uma avança na trama: visitar o acampamento do Lago Tser. Lá, Madame Eva pode ler a sorte dos PJs e dar dicas veladas sobre as outras informações que eles procuram. (Veja a seção A Sorte de Ravenloft pág. 56). Os PJs podem decidir seguir as pistas por conta própria e até aprender detalhes importantes, mas qualquer Vistani que encontrar se torna cada vez mais insistente em que Madame Eva os espera no acampamento. Se os PJs partirem sem ter sua Sorte lida primeiro, você terá que lidar e interpretar as cartas secretamente.

A leitura da Sorte de Ravenloft revelam pistas importantes sobre onde o Símbolo Sagrado Ravenkind e a Espada Solar podem ser encontrados e como despertar os poderes desses Itens de Legado. A leitura da Sorte também revela onde encontrar o Tomo de Strahd. Os resultados da leitura determinam aleatoriamente estes detalhes: Os itens podem estar ocultos no Castelo Ravenloft ou em algum lugar nos locais circundantes da vila. A leitura da sorte também fornece aos PJs algumas informações sobre os objetivos secundários de Strahd, para ajudá-los em seu eventual confronto com o vampiro. Finalmente, a leitura das cartas lança presságios sobre seu caminho, que se traduzem em penalidades e bônus de combate em certas áreas do Castelo Ravenloft.

Armados com essas pistas, os PJs podem rastrear o Símbolo Sagrado e a Espada Solar. Adquirindo os Itens de Legado e despertando seus poderes, centrais para a aventura. O Tomo de Strahd revela que parte do poder de Strahd deriva de sua conexão com a terra da própria Baróvia; romper essa conexão o enfraquecerá ainda mais.

Enquanto perseguem essas pistas, os PJs devem lidar com os perigosos habitantes da região, incluindo os lobisomens dos Bosques de Svalich, Varikov, o Caçador enlouquecido e as três bruxas. Suas investigações também podem levar os PJs ao castelo - onde um ataque do próprio conde deve levar para casa a mensagem de que eles devem estar adequadamente preparados antes que possam derrotar Strahd. Os encontros nas regiões selvagens são descritos no Capítulo 3, e o Capítulo 4 detalha Castelo Ravenloft.

ATO III: A FACE DO MAL

Uma vez que os PJs estejam armados com o Símbolo Sagrado Ravenkind e Espada Solar, e cortarem a conexão de Strahd com a terra, eles estarão tão preparados quanto é possível para enfrentar o vampiro. A essa altura, eles devem estar no 9º nível ou perto dele, o que lhes permitirá explorar o Castelo Ravenloft e, finalmente, desafiar o Conde Strahd von Zarovich. Para fazer o melhor uso da Espada Solar, no entanto, os PJs devem primeiro destruir Dayheart, que dá a Strahd imunidade à luz do sol.

A adivinhação de Madame Eva determina onde esse confronto final ocorrerá - o ponto em que Strahd não fugirá de uma batalha que se volte contra ele. No entanto, se os PJs quiserem derrotar Strahd verdadeiramente, devem se aventurar em sua cripta, abaixo do castelo, para encontrar seu corpo e destruí-lo completamente.

AVENTURA LONGA

Se você preferir não desviar toda a sua campanha por vários meses, poderá selecionar alguns elementos da minicampanha para montar uma aventura longa com duração de oito sessões. Nesse modelo, Strahd começa um pouco mais fraco - ele não tem suas habilidades herdadas de sua conexão com a terra, então os PJs não precisam descobrir o Tomo de Strahd nem visitar os três Santuários. Além desse fato, o esboço geral da aventura permanece o mesmo descrito acima. Strahd ainda tem um objetivo secundário.

Como os PJs não têm tanta oportunidade de ganhar experiência antes de enfrentar o Strahd, eles devem começar no 7º nível. Isso facilita os encontros na vila, o que também acelera o progresso deles em direção ao castelo e o confronto final com Strahd.

AVENTURA CURTA

Se desejar, você pode truncar a aventura ainda mais, de modo que leva quatro sessões para ser concluída. Nesse modelo, os PJs precisam encontrar ou despertar apenas um dos Itens de Legado. Eles não precisam destruir o Dayheart - Strahd ainda não conseguiu usar seu poder para se proteger da luz do sol.

Se você usar esse modelo, os PJs devem começar no 8º nível para ter uma chance contra Strahd durante clímax. Strahd tem apenas um objetivo numa aventura curta.

SESSÃO 1: BEM-VINDO A BARÓVIA

Como na minicampanha, os PJs recebem uma carta de Strahd para começar a aventura. Eles chegam na Baróvia e descobrem a infestação de zumbis. Nesse modelo, os PJs passam menos tempo combatendo os zumbis: Ashlyn e seus companheiros já tiveram algum sucesso e já encontraram pistas apontando para a igreja da vila como a fonte da infecção. Os PJs devem ter uma boa luta nas ruas da vila (talvez seja necessário aumentar o número ou a força dos oponentes) antes de entrar na igreja para encontrar Danovich e a Blasfêmia Infecciosa. Eles descobrem a existência da Espada Solar (por Ashlyn) e do Símbolo Sagrado Ravenkind (por Ismark e Ireena), embora precisem encontrar apenas um dos itens. A biblioteca de Danovich não contém menção ao Tomo de Strahd.

SESSÃO 2: CORTANDO PELA RAIZ

O tempo é essencial - talvez seja necessário dizer aos jogadores que visitar o acampamento do Lago Tser é a maneira mais rápida de descobrir mais informações. Madame Eva lê a sorte dos PJs, mas ela não distribui uma carta de foco para o Tomo de Strahd. Ela fornece informações sobre apenas um dos dois Itens de Legado - o outro, ela diz, está "escondido nas sombras".

Munidos das informações da Madame Eva, os PJs atacam um único Santuário (você decide qual) para recuperar o Item de Legado. O ataque ao castelo tem uma sala específica como objetivo - o lugar onde eles podem despertar o item que recuperaram.

SESSÃO 3: ENTRANDO NO CASTELO

Os PJs enfrentam os portões do castelo e entram na casa de Strahd, procurando despertar os poderes ocultos do Item de Legado. O primeiro encontro com Strahd ocorre normalmente na Sala de Jantar (veja a área de encontro K10 pág. 132) e termina com os PJs ou o vampiro fugindo. Os PJs encontram a sala onde realizar o ritual e despertam uma arma eficaz contra o vampiro.

SESSÃO 4: DERROTA DA STRAHD

Prontos para o confronto final, os PJs exploram o resto do castelo até encontrar Strahd novamente na sala predita pela Sorte de Ravenloft. Desta vez, o vampiro não foge. Assumindo que vençam a batalha, os PJs ainda devem se aventurar nas criptas para impedir que Strahd volte.

SESSÃO DE UMA NOITE

Talvez você queira aproveitar o Halloween num estilo clássico, dando um tempo na sua campanha regular e se aventurando no Castelo Ravenloft. Ou você só precisa suprir uma noite de aventuras. Nesse caso, você pode selecionar o material deste livro para criar uma longa sessão com cinco ou seis encontros.

Para a sessão de uma noite, os personagens devem estar no 9º nível. Eles ignoram a maior parte da Baróvia e as terras vizinhas, indo direto para o castelo. Nesse modelo, Strahd não tem seus servos nem imunidade à luz solar. Os PJs não têm tempo para adquirir o Símbolo Sagrado Ravenkind ou a Espada Solar, então eles devem confiar inteiramente em suas próprias habilidades. A Sorte de Ravenloft não entram em jogo nesta sessão curta, e Strahd não tem objetivo secundário.

INTRODUÇÃO: A VILA DA BARÓVIA

Como na minicampanha, os PJs recebem uma carta de Strahd para começar a aventura. Nesse cenário, a vila da Baróvia é totalmente livre de zumbis. Os PJs rapidamente encontram Ireena e Ismark, e Ireena pede que destruam Strahd antes que ele possa terminar o que começou e torná-la sua noiva vampira.

AVENTURA: CASTELO RAVENLOFT

Os PJs *entram no castelo. Strahd ataca imediatamente após o primeiro encontro de combate e luta contra eles apenas o tempo suficiente para obter mais informações. Ele lança seu próximo ataque quando sentir que o momento é mais vantajoso, e desta vez ele luta até a morte. Permita que os PJs explorem o castelo livremente durante a maior parte do tempo alocado para sua sessão. Depois, ataque com Strahd cerca de uma hora antes de você decidir terminar o jogo.*

Simplesmente derrotar Strahd em combate é uma conquista significativa, e você pode terminar a aventura nesse ponto, se desejar. Como alternativa, os PJs podem descer nas criptas para encontrar o túmulo de Strahd e destruí-lo completamente, mas essa incursão tem o potencial para expandir a aventura além de uma única sessão.

GANCHOS DE AVENTURA

Os personagens podem se enredar nas maquinações de Strahd através de uma ampla variedade de métodos. A aventura funciona melhor se os PJs tiverem pelo menos dois motivos distintos para visitar a Baróvia - além de se sentirem devidamente motivados, terão muitas perguntas a fazer quando chegarem. Independentemente da duração da aventura ou dos objetivos secundários de Strahd, um gancho é sempre a carta que pretende ser do burgomestre da vila. (Veja Carta da Baróvia, pág. 21.) Se você estiver executando a Expedição ao Castelo Ravenloft como sessão de uma noite, isso por si só será suficiente para atrair os PJs para Baróvia - você não quer que eles percam tempo perseguindo outras pistas. Para aventuras mais longas, escolha pelo menos um gancho entre as opções apresentadas abaixo (ou crie um de sua preferência, inspirando-se neles).

COVIL DOS CONTRABANDISTAS

Um policial, cobrador de impostos ou outro funcionário de uma das regiões próximas a Baróvia pede aos PJs que ajudem a erradicar um grupo de contrabandistas que operam na área. Depende de você determinar a natureza da preocupação desse funcionário: ele pode estar perseguindo-os por sonegação de impostos em artigos de luxo (como vinho fino ou tecido rico), estar indignado por estarem fornecendo armas para bandidos ou insurgentes, ou tentando localizar um tesouro roubado. As evidências fornecidas pelo funcionário ou conseguidas pelos PJs apontam para o vale da Baróvia - convenientemente situado fora da jurisdição de qualquer governo maior - como sede dos contrabandistas. O funcionário acredita que os "ciganos" humanos e halfling que viajam por toda a região estão transportando os bens contrabandeados.

APELO EM LUTO

Os PJs encontram Helene Maurgen, a esposa enlutada de um aventureiro que foi visto pela última vez entrando na Baróvia há três meses, armado com prata e armadilhas de lobo. Ela implora aos PJs para encontrar o marido, ou pelo menos o corpo dele. Se ele estiver morto, ela gostaria que eles devolvessem seu anel de casamento como lembrança.

Esse aventureiro perdido, Jeref Maurgen, agora é um troféu na caverna de Varikov (veja a área de encontro H2 pág. 82). Jeref caçava lobisomens na borda externa dos Bosques de Svalich e voltou para casa para repor seu estoque de reflexo prateado antes de lutar contra as feras. Varikov o encontrou e o matou antes.

BUSCA PELA ESPADA SOLAR

Em resposta à ameaça de uma poderosa criatura morta-viva (que poderia ser outra que não Strahd), os PJs devem procurar a lendária Espada Solar. A poderosa arma desapareceu do conhecimento séculos atrás, mas a pesquisa dos PJs indica que foi usada pela última vez no remoto vale montanhoso da Baróvia.

CHAMADO DOS PORTADORES DA LUZ

Esse gancho funciona bem se algum dos PJs adotou uma classe de prestígio focada no combate aos mortos-vivos, como o caçador dos mortos (Completo Guerreiro), mestre do esplendor (Libris Mortis), servo radiante de Pelor (Completo Divino) ou purificador sagrado (Libris Mortis), ou se o grupo incluir um clérigo de Pelor ou outro devoto desse deus ou outro deus do Sol. Uma organização conhecida como Portadores da Luz, dedicada a combater os mortos-vivos, envia um pedido de ajuda - um pedido que chega aos ouvidos dos PJs. (Veja o Apêndice para mais informações sobre a organização Portadores da Luz). Um grupo de Portadores da Luz viajou para a Baróvia, onde encontraram a vila infestada por zumbis. O líder desta expedição, uma paladina chamada Ashlyn, enviou uma mensagem aos seus superiores pedindo reforços.

LIDANDO COM A MORTE

Expedição ao Castelo Ravenloft é uma aventura perigosa, e um ou mais PJs podem muito bem morrer ao longo de seu decorrer. Se os personagens forem sortudos, seus amigos estão simplesmente mortos; se as coisas correrem mal, antigos aliados podem se tornar escravos vampiros do conde Strahd. A Baróvia é isolada e o clérigo da vila, além de ser apenas de 5º nível, está totalmente louco. Assim, os personagens provavelmente não têm acesso à magia ressurreição (a menos que seu próprio clérigo atinja 9º nível até o fim da aventura). Como, então, você deve lidar com personagens mortos e, mais diretamente, com os jogadores deles?

Alguns PdM's podem ser bons substitutos para personagens caídos. Isso inclui Ashlyn, a Portadora da Luz (cujas estatísticas aparecem no encontro tático E3, página 36), Sir Urik (encontro tático F, pág. 74) e possivelmente até Ireena Kolyana (entrada E11, página 30). Todos os três personagens têm equipamentos apropriados para os PJs de seu nível - embora Ireena comece com uma desvantagem, já que ela fracassou no teste de resistência contra a Dominação de Strahd e perdeu alguma Constituição por seu Drenar Sangue.

Claro, você também pode permitir que jogadores dos PJs mortos tragam novos personagens para a aventura. Um novo personagem deve começar no início do nível imediatamente abaixo do personagem morto (Livro do Mestre pág. 42); por exemplo, se um personagem do 7º nível morre, o novo personagem deve começar no início do 6º nível. Você deve escolher um gancho de aventura adequado para atrair esse personagem para a Baróvia (consulte Opções de Aventura pág. 17), que pode ser o mesmo que o original ou um novo. (Um novo gancho é útil se os PJs estiverem emperrados e isso pode lhes dar uma nova direção para explorar.). Como alternativa, os companheiros de aventura anteriores do novo personagem alcançaram fins horríveis, e ele mal conseguiu entrar na Baróvia com vida.

Se um PJ for transformado em vampiro, é melhor manter esse personagem como um PdM e deixar o jogador criar um novo. Outra possibilidade - especialmente eficaz numa sessão de uma noite - é deixar o jogador se juntar a você do outro lado do escudo, interpretando o novo vampiro a serviço de Strahd contra seus antigos aliados. Essa abordagem aprimora o clima de horror, criando uma sensação de crescente isolamento na mente dos demais jogadores. Por outro lado, contribui para uma relação antagônica entre o Mestre e os jogadores, o que não é uma boa dinâmica para uma campanha em andamento.

CORRIDA PELO TOMO



Se a Expedição ao Castelo Ravenloft ocorrer em EBERRON™, *considere usar esse gancho ao invés ou além dos outros incluídos aqui. "Corrida pelo Tomo" adiciona uma camada de intriga com sabor de Eberron à aventura.*

Os PJs ficam sabendo através um antigo tomo sobre conhecimento que data dos primórdios de Karrnath, nos anos da conquista de Karrn que antecederam a formação de Galifar. Além de seu óbvio valor histórico, diz-se que este volume - o Tomo de Strahd - contém segredos necromânticos desconhecidos pelos conjuradores modernos. É certo que esse conhecimento é atraente para a Ordem da Garra Esmeralda. As evidências apontam para o tomo em algum lugar da Baróvia, um pequeno vale aninhado entre o coração civilizado de Karrnath e as montanhas proibidas de Mror Holds.

Os PJs podem aprender sozinhos sobre o Tomo de Strahd e procurá-lo, ou algum patrono (como um cavaleiro da Chama de Prata, um dragão disfarçado da Câmara, um membro rico do Aurum ou um agente da Garra Esmeralda) pode contratá-los para encontrá-lo. Os inimigos também estão atrás do tomo - provavelmente agentes da Garra Esmeralda, mas possivelmente de outra organização que melhor se adapte à sua campanha. Exemplos de oponentes incluem o necromante Demise Garra Esmeralda (no 8º nível) ou Halas Martain, o mercenário (no 9º nível); esses personagens são apresentados em EBERRON CAMPAIGN SETTING *pág. 252–253. Consulte os Pontos de ação na barra lateral do Ravenloft para obter informações sobre como ajustar a aventura para uma campanha em* EBERRON.

RELÍQUIAS DO SENHOR DA MANHÃ



Se Expedição ao Castelo Ravenloft ocorrer em FORGOTTEN REALMS™, *considere usar esse gancho ao invés ou além dos outros incluídos aqui. "Relíquias do Senhor da Manhã" liga a aventura mais de perto às pessoas e lugares de Faerûn.*

Um jovem e sério Clérigo de Lathander entra em contato com os PJs. Gevyen Tallmer é um estudioso, não um aventureiro: um clérigo do 5º nível (ou pelo menos um nível abaixo do PJ de nível mais baixo do grupo), ele tem mais conhecimento de textos antigos do que de monstros contemporâneos. Seu campo de estudo é uma relíquia do Senhor da Manhã, e ele acredita ter encontrado um texto importante. Segundo a pesquisa de Gevyen, uma pequena seita da igreja de Lathander está ativa numa região remota de Damara, isolada de grande parte do resto do mundo. Esta seita é servida por um pequeno sacerdócio e duas ordens um pouco maiores, os monges de Ecatarine e os Cavaleiros do Corvo. A curta passagem que Gevyen descobriu menciona três santuários sagrados dedicados a santos servos de Lathander na mesma região remota, bem como dois artefatos poderosos. Um é um símbolo sagrado que brilha como o sol, e o outro é considerado a primeira espada solar.

A proposta de Gevyen é bastante direta: o caminho para Damara é longo e perigoso, e ele procura uma escolta de aventureiros poderosos. Seu destino é a Baróvia, um pequeno reino situado no leste das montanhas Galena, a poucos dias de Ironspur. O clérigo não antecipa nenhum problema ao chegar no vale remoto.

NEXO DA SOMBRA



Para uma verdadeira reviravolta, Expedição ao Castelo Ravenloft pode ser uma experiência horrível para um grupo de personagens d20 MODERN ™. *A maioria dos ganchos anteriores funciona tão bem num ambiente moderno quanto num ambiente tradicional de D&D. Considere usar esse gancho se sua campanha tiver PJs que investigam fenômenos paranormais, como no modelo* SHADOW CHASERS *ou* URBAN ARCANA™ *Campaign Setting.*

Os PJs ficam sabendo sobre um castelo europeu remoto que é considerado assombrado. Em contraste com a maioria dessas histórias, no entanto, nenhum dos rumores sobre este lugar lida com eventos dentro do castelo - pelo contrário, a história continua, ninguém entrou e sobreviveu para contar sobre. O mal deste lugar é tão grande que se estende além das muralhas do castelo para abranger o vale ao redor. Dizem que lobos monstruosos, espíritos fantasmagóricos, morcegos gigantes e ogros bestiais aterrorizam a área, conhecida como Baróvia, escondida numa parte isolada da Europa Oriental. Se os PJs trabalham no Departamento-7 ou numa organização similar, eles são enviados para investigar esse misterioso castelo; caso contrário, eles saberão sobre ele durante suas próprias investigações.

Dependendo da natureza de sua campanha, convém substituir as criaturas humanoides não humanas na aventura. Quando um encontro descrever halfling Vistani, use as estatísticas de um Vistani humano. Os lobisomens elfos nos Bosques de Svalich usam as estatísticas apresentadas, porém parecem mais humanos, embora um pouco selvagens. Da mesma forma, Varikov parece mais ou menos humano (baixo e atarracado), mas suas estatísticas permanecem inalteradas.

Consulte os Pontos de Ação na barra lateral de Ravenloft para obter informações sobre como ajustar a aventura para uma campanha d20 MODERN.

PONTOS DE AÇÃO EM RAVENLOFT

Em EBERRON ou numa campanha d20 MODERN, ter um conjunto de pontos de ação pode diminuir o senso de horror nessa aventura, pois o elemento de risco é menor. Para restaurar um clima de pavor, uma regra especial se aplica ao uso de pontos de ação no Castelo Ravenloft. Sempre que um PJ gasta um ponto de ação para obter um bônus numa rolagem d20, mas ainda assim fracassar no teste, Strahd ganha imediatamente 1 ponto de ação. Se os PJs estão lutando contra Strahd quando isso ocorrer, os cantos da boca dele se transformam num sorriso malicioso. O texto a seguir em voz alta transmite a sensação de que algo está terrivelmente errado.

> *Você faz um esforço heroico, mas a sorte ainda falha. Um calafrio passa brevemente pelo seu corpo.*

Strahd começa com 5 pontos de ação. Os pontos de ação "roubados" dos PJs podem aumentar seu total sem limite. Strahd pode gastar pontos de ação da mesma maneira que os personagens - e ele o faz livremente, sabendo que seu suprimento será rapidamente reabastecido.

Os pontos de ação gastos fora do Castelo Ravenloft não podem ser transferidos para Strahd. Somente dentro do castelo ele pode se beneficiar da má sorte dos outros.

CARTA DA BARÓVIA

Não importa como você levar os PJs a viajar para Baróvia, quando os PJs estiverem a caminho, use a carta de Strahd para atraí-los ainda mais para a aventura. A carta ostensiva, é do burgomestre da Baróvia, Kolyan Indirovich.

Aproximadamente a um dia de viagem da vila, o grupo chega na Pousada Cavalo Cansado, um albergue à beira da estrada cuja sala comum abriga clientes da zona rural pouco povoada. Se os PJs ficarem lá a noite toda ou pararem brevemente para uma refeição ou informação, um mensageiro da Baróvia os encontra e entrega a carta. Se eles passarem pela pousada sem parar, o mensageiro sai correndo e pede que parem. O texto a seguir em voz alta pressupõe que os PJs estejam jantando na sala comunal da pousada.

Com a morte da luz do dia, uma névoa se arrasta pela terra, segurando tudo em seu alcance úmido. Dentro da Pousada Cavalo Cansado, no entanto, o fogo está quente o suficiente, e se os poucos clientes estão mal-humorados e olham para vocês com um pouco de ousadia, pelo menos a comida e a bebida são boas.

Para uma sala comunal de uma pousada, o lugar é silencioso. Possui apenas um punhado de clientes. Eles mantêm a voz baixa e até o tilintar de suas canecas parece moderado quando a névoa se acumula do lado de fora. Quando a porta se abre, cada cabeça se vira para ver quem chegou.

O recém chegado bate a lama das botas na porta com força, depois caminha confiante, jogando uma carta na mesa à sua frente.

"A vila da Baróvia precisa de heróis", diz ele com um forte sotaque. "Você fará tão bem quanto qualquer outro." Sem outra palavra, ele se vira para sair.

O mensageiro é um vistani humano (veja a pág. 76). Se os PJs o impedem de fazer perguntas, ele oferece um pouco mais de informação. Ele pode ser persuadido a adicionar os seguintes detalhes, mas se recusa a responder perguntas sobre si mesmo ou sobre o outro Vistani.

- Baróvia fica a oeste, a um dia de viagem daqui. Vocês fariam bem em sair à primeira luz. Dizem que os bosques de Svalich não são seguros à noite.
- "A carta é do burgomestre. Isto é tudo que eu sei."
- "Minhas jornadas me levam por Baróvia, mas eu não moro lá. Os problemas dos moradores não são meus problemas. Eles me pagam para encontrar heróis, e foi isso que eu fiz.

As instruções do Vistani são precisas. O Pousada Cavalo Cansado fica a cerca de 48km da vila da Baróvia. Com movimento de 12m, um viajante precisa de quase 8 horas para percorrer essa distância; cavalos livres de carga extra podem fazer a viagem em cerca de 5 horas.

Baróvia e Castelo Ravenloft

O mapa pág. 54 oferece uma visão geral da vila e das terras da Baróvia, detalhadas nos capítulos seguintes. O capítulo 2 descreve os encontros na vila (área E no mapa geral), enquanto o capítulo 3 abrange os encontros nas áreas vizinhas (áreas C, D, F, G, H e I). O capítulo 4 descreve o próprio castelo Ravenloft (áreas J e K).

Os PJs se aproximam da vila da Baróvia ao longo da Velha Estrada Svalich (área A no mapa geral). Supondo que eles se mantenham na estrada, os portões da Baróvia os recebem (área B no mapa geral).

A. Velha Estrada Svalich

Piscinas de água negras permanecem como espelhos escuros sobre a estrada lamacenta. Um manto de névoa espessa e fria se espalha pelo chão. Troncos de árvores gigantes vigiam os dois lados da estrada, seus galhos arranhando as névoas. Em todas as direções, o nevoeiro se torna mais denso e a floresta parece mais opressiva.

A estrada parece ameaçadora, mas na verdade é bastante segura. Os servos de Strahd geralmente não se aventuram além dos portões da Baróvia, então os PJs não têm nenhum encontro significativo ao longo do caminho.

B. Portões da Baróvia

Cinzentos no nevoeiro, altos pilares de pedra se erguem dos bosques impenetráveis dos dois lados da estrada. Enormes portões de ferro estão pendurados na pedra, com o orvalho nas barras enferrujadas. Diante dos pilares, estão duas estátuas de pedra de guardiões armados com armas perversas. Suas cabeças esculpidas estão entre as ervas daninhas aos seus pés, ordenadamente arrancadas dos ombros de pedra.

Se os PJs se aproximarem a 15m do lado de fora, os portões se abrem lentamente. Depois que os PJs passam (ou recuam para uma distância superior a 15 m), os portões se fecham novamente com um barulho alto. Aproximar-se pelas laterais dos portões da Baróvia não faz com que os portões se abram e, de fato, são difíceis (Força CD 28) para forçar a abertura pelo lado. Os personagens podem dar a volta pelos portões para deixar Baróvia, se assim o desejarem, embora possam ter que lidar com as brumas (consulte a pág. 49).

O Tomo de Strahd

O Tomo de Strahd é uma obra antiga escrita pelo próprio Strahd. É uma história trágica de como Strahd chegou ao seu estado decaído, confundindo-se num pesadelo delirante sobre o poder que adquiriu desde então. O livro está encadernado numa capa grossa de couro preto com dobradiças e fechos de latão. As páginas são feitas de pergaminho e são muito quebradiças. O idioma é comum, mas a letra é pequena, apertada e difícil de ler. Manchas e idade tornaram grande parte do livro totalmente ilegível. Os personagens podem distinguir o texto apresentado na página seguinte, mas o restante do livro está além de ser decifrável.

A leitura de Madame Eva da Sorte de Ravenloft (ver pág. 56) determina a localização real do Tomo de Strahd no curso da aventura.

Eu sou o Antigo. Sou a Terra. Minhas origens estão perdidas nas trevas do passado. Eu era o guerreiro. Era bom e justo. Ribombava pela terra como a fúria de um deus benevolente, mas os anos de guerra e os anos de matança corroeram minha alma como o vento desgasta a pedra até sobrar apenas areia. Toda a misericórdia se esvaiu da minha vida; minha juventude e vigor se foram e tudo o que me restou foi a morte.

Meus exércitos se estabeleceram no vale da Baróvia e me tomaram o controle daquele povo em nome de um deus justo, mas sem exibir nenhum aspecto que lembrasse a graça e a justiça divinas. Eu convoquei a minha família, há muito distante de seus antigos tronos, e os trouxe até aqui, para residirem no Castelo Ravenloft. Eles chegaram na companhia do meu irmão mais novo, Sergei. Ele era belo e jovem. Eu o odiava por isso.

Sergei havia encontrado, entre as famílias do vale, alguém cujo espírito brilhava mais do que todos demais: a beleza rara que foi chamada de "perfeição", "júbilo" e "riqueza". Seu nome era Tatyana e eu desejava que fosse minha. Amei-a profundamente. Amei-a por sua juventude. Amei-a por sua alegria.

Mas ela me rejeitou! Para ela, "o velho" era meu único nome – "o ancião" e "o irmão" também. Seu coração pertencia a Sergei. Eles estavam noivos. O casamento foi marcado.

Com palavras ela me chamou de "irmão", mas, quando fitava meus olhos, havia outro nome refletido: "morte". Em meu corpo, ela enxergava a morte pelo envelhecimento. Ela amava sua juventude e a desfrutava, enquanto eu havia desperdiçado a minha. A morte que ela enxergava afastou-a de mim e desde então eu passei a odiar a minha morte. O meu ódio é deveras intenso; eu não seria chamado de "morte" tão cedo. Então, fiz um pacto com a própria Senhora Morte, um pacto de sangue. No dia do casamento, assassinei Sergei. Meu pacto foi selado com o sangue de meu irmão.

Encontrei Tatyana soluçando nos jardins a leste da capela. Ela fugiu de mim e não me deixou explicar; uma enorme fúria cresceu em meu coração. Ela precisava compreender o pacto que fizera em seu nome. Eu a persegui. Por fim, em desespero, ela se atirou das muralhas de Ravenloft, e eu assisti a tudo o que mais desejara escapar de minhas mãos – para sempre.

Era uma queda de mais de trezentos metros através das brumas. Nenhum vestígio dela foi encontrado. Nem mesmo eu conheço seu destino final.

As flechas dos guardas do castelo atravessaram minha alma, mas eu não morri. Vivo também não estava. Tornei-me um morto-vivo, eternamente.

Estudei muito desde então. "Vampiro" é o meu novo nome. Continuo buscando vida e juventude e amaldiçoo os vivos que tiraram essas dádivas de mim. Até mesmo o sol me contraria – acima de tudo, temo o astro rei e sua luz. Mas não existem muitas coisas capazes de me ferir atualmente. Mesmo uma estaca através do meu coração não me destruiria, apesar de suspender meus movimentos.

Mas a espada, aquela espada amaldiçoada que Sergei trouxe! Eu devo destruir essa arma horrível! Temo e odeio tanto quanto o sol.

Também aprendi muito sobre esta terra da Baróvia. Antigos são seus caminhos, antigos além do conhecimento das pessoas simples do vale. Eu andei pelos caminhos antigos, estradas secretas ligando três santuários de poder, e assim me tornei um com esta terra.

Três santos antigos moravam neste vale muito antes da minha chegada, e três locais ocultos ainda rendem homenagem a suas memórias. Eu visitei o Santuário do Pântano, o Santuário da Floresta e o Santuário da Montanha, e reivindiquei o poder deles para mim. Assim, solidifiquei meu entendimento sobre esse vulto sombrio de vida.

Fiz meus santuários e me tornei a própria Terra. Também transformei os adoradores em meus servos, e agora eles me servem como antes serviram aos santos.

Em diversas ocasiões, procurei por Tatyana. Quando sinto que a tenho em minhas mãos, ela escapa. Ela me insulta! Me insulta! O que mais será necessário para submeter seu amor a seu senhor?

Agora estou bem abaixo de Ravenloft. Vivo entre os mortos e durmo sob as próprias pedras deste castelo oco de solitário. Fecharei as paredes da escada para que ninguém possa me perturbar.



A névoa cobria a vila, sufocando as ruas e os edifícios destruídos, formando um arquipélago de alvenaria em ruínas num mar cinzento e sem esperança.

Na extremidade afastada da vila, a maioria das estruturas foi abandonada, com as bases queimadas. O carvão estava espesso no ar, mas esse odor sufocante não podia dominar o cheiro doce e doentio de carniça e deterioração. Marcas de garras percorriam algumas das casas vazias, ameaçadoras não apenas por causa de sua presença, mas por causa da forma humanoide de cinco dedos que elas sugeriam.

Mais para o interior, a maioria dos edifícios sobreviveu. As portas estavam com barricadas de mesas, carrinhos quebrados e móveis quebrados. As janelas estavam fechadas e trancadas. Haveria alguém a salvo? O silêncio era espesso nas ruas enevoadas, como se fosse algodão enfiado nas orelhas. Nada vivendo, nada respirando andava pelas ruas.

Mas onde os vivos estavam ausentes, os recém-mortos tremiam.

E a fome, crua e incontrolável, perseguia a vila, multiplicando-se a cada novo cadáver que chutava e estremecia seu caminho de volta à animação.

Uma fome que nunca poderia ser saciada.

Uma infecção que nunca poderia ser contida.

A vila da Baróvia sofreu uma série de infortúnios. Como se os ataques recentes de Strahd não fossem suficientes, agora uma infecção necromântica crescente ameaça apagá-la completamente (embora o ataque de zumbis possa estar apenas indiretamente relacionado). Os personagens que chegam à vila têm uma guerra a travar simplesmente para chegar à praça central. Toda a vila sucumbiu transformando-se em zumbis?

INCURSÃO ZUMBI

Entrar na Baróvia é como atravessar uma zona de guerra. Qualquer viagem é arriscada - os zumbis podem estar à espreita em qualquer lugar, e provavelmente estarão.

RESUMO

Os PJs que desejem descobrir o que está acontecendo precisam chegar à praça da vila, que ainda é efetivamente defendida contra os zumbis (área E3) ou para a casa do burgomestre (área E11). Apesar de livre de zumbis, ela foi recentemente violada por Strahd.

Os personagens acabam aprendendo que o coração da incursão fica na velha igreja e em seu cemitério (áreas E7 e E8, respectivamente). Se os PJs superarem os desafios nessas áreas, eles reprimem a infestação de zumbis e os ataques monstruosos que a acompanha. Todos os zumbis caem no chão, tornando-se cadáveres comuns; sobreviventes de luto se reúnem e enterram seus mortos. Monstros oportunistas, como vampiros, larvas atrozes e afins, fogem da vila quando percebem que a infecção não lhes oferece mais cobertura.

CONDUZINDO A INCURSÃO ZUMBI

Este capítulo contém vários encontros táticos de zumbis (E1, E2, E3 e E9), que correspondem às informações de aventura apresentadas nas entradas com chaves.

Primeiro encontro na rua: *Encontro tático E1: Zumbis – Emboscada na Rua é a primeira experiência com a infestação quando os PJs chegam à vila.*

Os PJs encontram zumbis aleatoriamente enquanto viajam pelas ruas e investigam os prédios. Alguns encontros também são direcionados para locais específicos, conforme detalhado nas páginas a seguir.

Encontros subsequentes nas ruas: *Quando os PJs chegam ao cruzamento marcado com E2 no mapa da vila, eles encontram outro grupo de zumbis e criaturas associadas. Este combate é apresentado no encontro tático E2: Zumbis – Encontro na Rua. A cada 12m que viajam pela vila da Baróvia, os PJs têm 45% de chance de encontrar outro grupo de zumbis nas ruas abandonadas. (Esses encontros aleatórios não devem ocorrer a menos de 15m de uma área com chave). Você pode usar o encontro tático E2 para lidar com essas lutas aleatórias; as informações táticas incluem instruções para variar a configuração de acordo.*

Se os PJs chegarem à praça da vila, eles encontrarão uma paladina tentando lutar contra os zumbis que quebraram uma das barricadas. O encontro tático E3: Zumbis na Praça da Cidade, pág. 36, contém informações detalhadas.

Encontros numa construção: *A maioria dos edifícios da vila não possui chave para locais de aventura. Os cidadãos empilharam móveis e sucatas variadas para barrar as portas contra as hordas de mortos-vivos (dureza 5; 50 PVs; quebrar CD 20). Se os PJs invadirem um prédio assim, role o d% conforme a tabela abaixo para determinar o que encontram lá dentro. Se o resultado indicar zumbis, use o encontro tático E9: Zumbis — Edifício infestado (pág. 46). Edifícios específicos podem ter portas trancadas; os encontros táticos fornecem esses detalhes.*

ENCONTROS EM PRÉDIOS DA BARÓVIA

d%	Encontros
01-50	Prédio vazio
51-70	Sobreviventes Barovianos
71-100	Zumbis

Edifício vazio: *Este edifício está vazio. Se desejar, você pode rolar 1d4: num resultado de 1 ou 2, a estrutura é um cortiço vazio; num 3, uma loja abandonada; e num 4, um armazém saqueado. A cada 10 minutos gastos pesquisando os destroços de um edifício, o grupo pode realizar um teste de Procurar CD 25. Em caso de sucesso, procure um tesouro aleatório (Tabela 3–5: Tesouro, Livro do Mestre 52) adequado para um encontro de 1º nível. Edifícios não rotulados possuem no máximo um tesouro.*

Sobreviventes Barovianos: *Um grupo de moradores 2d4 estão amontoados no edifício. Os sobreviventes assustados informam aos PJs que o ataque de zumbis começou apenas alguns dias atrás, mas piorou rapidamente. Quem é morto por um zumbi surge como um zumbi alguns minutos depois. Os moradores imploram aos PJs para escoltá-los até a praça da vila, que eles ouviram ainda estar protegida.*

Zumbis: *Este edifício é habitado apenas por zumbis, sejam eles moradores da vila ou invasores que entraram de alguma forma.*

Se os personagens se abrigarem num prédio abandonado, há uma chance de 25% por hora de que uma horda de zumbis 2d4 + 1 aparecer na entrada e tentar invadir. (Use as estatísticas de zumbis infectadas apresentadas em qualquer um dos encontros táticos referenciados). Se os zumbis não conseguirem entrar após 2d10 rodadas, eles perderão o interesse e desaparecerão.



E. Ruas da Baróvia

Formas altas aparecem da densa névoa, e o chão lamacento dá lugar a pedras molhadas e escorregadias. Uma placa de madeira em ruínas diz "Bem-vindo à vila da Baróvia". À medida que você se aproxima, as formas se dividem em cortiços cujas janelas são fechadas com tábuas, quebradas e sem luz. Nada se move por perto, embora o nevoeiro limite a visibilidade. Sons fracos, como algo gemendo, ecoam de algum lugar mais profundo do povoado.

Quando os personagens entrarem em locais da aventura rotulados (identificados por combinações de letras e números no mapa da vila), consulte as entradas apropriadas abaixo. Nem toda entrada tem um encontro tático associado; alguns detalham interações com PdMs importantes, enquanto outros envolvem o exame de uma área e não provocam combate.

E1: ZUMBIS – EMBOSCADA NA RUA

Use esse encontro na primeira vez em que os PJs entrarem na vila da Baróvia de qualquer direção, para simular o choque de um ataque inesperado de zumbis.

Encontro Tático: E1: *Zumbis - Emboscada na Rua pág. 32.*

E2: ZUMBIS – ENCONTRO NA RUA

Esse encontro está relacionado a um cruzamento específico no mapa da vila. Esse encontro representa que os PJs entrando mais profundo na vila, agora alerta os zumbis. Você pode usar o encontro tático associado para qualquer zumbi encontrado aleatoriamente, conforme descrito acima.

Encontro Tático: *E2: Zumbis - Encontro na Rua pág. 34.*

E3: ZUMBIS – PRAÇA DA CIDADE

Esse encontro ocorre na primeira vez em que os PJs entram na praça central da Baróvia. Eles têm a chance de encontrar uma aliada em potencial: Ashlyn, a paladina.

Encontro Tático: *E3: Zumbis – Praça da Cidade pág. 36. As estatísticas de Ashlyn são apresentadas na descrição do encontro.*

Ashlyn

Uma vez que os zumbis na praça sejam derrotados, os PJs podem conhecer Ashlyn (se ela sobreviver).

Ashlyn faz parte de um grupo de caçadores de mortos-vivos chamado Portadores da Luz (veja no Apêndice pág. 204) que chegaram recentemente à cidade. Ela reverencia Pelor ou uma divindade boa semelhante apropriada à sua campanha. Ashlyn fornece as seguintes informações aos PJs durante a conversa.

- *"Eu e meus companheiros somos chamados de Portadores da Luz. Matamos mortos-vivos onde quer que possamos encontrá-los. Ouvimos que a Baróvia estava cheia desses horrores.*
- *"Meus companheiros incluem Thendrick, servo fiel de Pelor, e Mathilda, uma guerreira de grande renome."*
- *"Também é minha busca encontrar a lendária Espada Solar. Uma arma poderosa contra o mal, especialmente mortos-vivos, ela é ainda mais potente contra vampiros, por suas propriedades. Ele desapareceu das histórias há muito tempo, mas eu descobri que foi vista e usado pela última vez nessas terras. As pessoas da cidade dizem que alguém chamado Madame Eva saberia o paradeiro da espada, se é que alguém sabe.*
- *Thendrick e Mathilda queriam visitar a igreja a noroeste. Os habitantes da cidade acreditam que é lá que os zumbis surgiram. Todo mundo disse para eles falarem com madame Eva primeiro - ela é uma espécie de mulher sábia que mora a oeste da cidade, a mesma que aparentemente conhece o Espada Solar. Mas eles não quiseram ouvir tais conselhos, torrões arrogantes que são. Eles foram à igreja, confiantes de que poderiam lidar com o que encontrassem sem precisar de conselhos. Isso foi há três dias. Não tenho notícias deles desde então e não fui capaz de me aventurar além desta praça.*
- *"Se vocês não tivessem chegado agora, duvido que eu pudesse conter essa última onda. Os zumbis nunca haviam superado essas barricadas antes.*
- *"Se vocês estão aqui para destruir zumbis, nossos objetivos provavelmente coincidem. Vocês podem me ajudar a encontrar meus companheiros, fugir da cidade e falar com a Madame Eva?*
- *Se perguntada sobre Strahd, Ashlyn responde: "Ouvi pessoas da cidade xingarem usando esse nome. Pensei que era o equivalente local de mau olhado. Por quê? Isso tem alguma importância?*

Desenvolvimento: *Depois de derrotar os zumbis neste local, os PJs ficam livres para verificar as duas empresas ainda em operação no centro da Baróvia. Eles fazem fronteira com a praça da vila, conforme mostrado no mapa tático: Mercearia do Bildrath (área E4) e a taverna Sangue da Videira (área E5). Veja essas entradas para mais informações.*

Ashlyn está ansiosa para ir à igreja e descobrir sobre seus companheiros desaparecidos, e para acabar com a ameaça. No entanto, ela pode esperar um dia ou dois se for necessário para se curar e descansar. Se os PJs ficarem mais tempo do que isso, Ashlyn tentará ela mesma.

Enquanto a fonte da infecção necromântica permanecer (veja a área E7A: Porão da Igreja), a praga dos zumbis continua. Todos os dias, 1d3 grupos de 2d4 zumbis se juntam ao ataque a uma das barricadas que defendem a praça da vila (cada grupo ataca uma barricada diferente) e tentam abrir caminho até serem derrotadas. Se eles não penetrarem na barricada após 2d10 rodadas, os zumbis vagam em busca de presas mais fáceis.

Reparação de barricadas: Sem Ashlyn ou os PJs para ajudá-los, os poucos moradores da região não podem lutar contra os zumbis por muito tempo. A primeira ordem do dia é reparar as barricadas violadas. Parriwimple sai da Mercearia do Bildrath e junto com dois Vistani ranzinzas que se juntam a ele na taverna. Eles gastam 10 minutos de trabalho ininterrupto para concluir reparos difíceis e aceitam com prazer qualquer ajuda que os PJs ofereçam. Veja as áreas E4 e E5 para mais informações sobre esses PdMs. Nenhum ataque de zumbis durante esse período.

Tesouro: *Se Ashlyn for morta, os PJs ainda poderão aprender informações importantes. Ela mantém um diário, além de outros itens anotados em suas estatísticas. O diário contém as informações básicas descritas acima, deixando claro que Ashlyn acreditava que seus amigos ainda estariam vivos se tivessem ouvido os conselhos das pessoas da cidade e procurado Madame Eva. Talvez Eva soubesse onde localizar a Espada Solar?*



Ashlyn é uma Portadora da Luz, que prometeu destruir todos os mortos-vivos

E4: MERCEARIA DO BILDRATH

A luz esparsa brilha pelas brechas das janelas lacradas com tábuas deste edifício. Uma placa sobre a porta range nas dobradiças, anunciando "Mercearia do Bildrath".

Em tempos normais, Bildrath se reabastece de provisões através do comércio com os Vistani. Seus preços são altos, mas as pessoas da cidade confiam na mercearia para conseguir itens difíceis de encontrar. No entanto, Bildrath fechou a loja quando a invasão zumbi começou, e ele não a abrirá novamente para negócios regulares até que a infestação seja contida.

Bildrath (N humano guerreiro 4; Profissão [lojista]) fica escondido sozinho no prédio com seu sobrinho bastante sombrio, Parriwimple (NB humano guerreiro 9). Bildrath envia Parriwimple para ajudar a reparar as barricadas se elas foram violadas, mas, de outro modo, ordena que seu sobrinho permaneça na loja e defenda-a contra ladrões e zumbis. Ele envia quem procura abrigo para o outro lado da rua para a taverna Sangue da Videira (área E5).

Parriwimple serve como cocheiro de Bildrath, e seu tio ocasionalmente pede para ele levar itens para a sala dos fundos. A largura de seus ombros e os músculos ondulando sob o gibão de couro revelam a força prodigiosa de Parriwimple. No entanto, ele é extremamente simplório. De maneira alguma Bildrath permite que Parriwimple acompanhe os PJs, seja para reprimir os zumbis ou para realizar alguma outra tarefa. Parriwimple é dedicado ao seu tio e não seguiria os PJs mesmo que seu tio desse permissão. À sua maneira sombria, ele sabe que afrontar o senhor do castelo é a morte - ou pior.

Desenvolvimento: PJs persistentes podem fazer com que Bildrath abra sua loja para eles antes mesmo que a incursão dos zumbis termine. Isso requer um sucesso num teste de Diplomacia; A atitude começa como hostil para esse fim, mas um suborno de 50 po aumenta sua atitude inicial para indiferente. Depois que a loja é aberta, os PJs podem comprar qualquer coisa que encontrariam normalmente numa vila - Baróvia tem um limite de 200 po (Livro do Mestre pág. 137), mas a taxa sobre todos os itens é de 50%. O próprio Bildrath atende aos clientes. Ele nunca pechincha: "Se você realmente quer isso, pagará o preço– você não encontrará outra loja nesta cidade."

Se perguntado sobre Strahd, Bildrath demonstra nervosismo nos olhos e se recusa a falar sobre o assunto. Na verdade, ele não tem nenhuma informação - ele só está com medo.

Um agente de Strahd chamado Lucian recrutou Bildrath como espião. (Para mais informações sobre Lucian, consulte a área K72 pág. 172.) Bildrath recebeu algumas correspondências de Lucian, perguntando sobre como as coisas estão indo na cidade e solicitando relatórios sobre os recém-chegados ou outros eventos interessantes. Como a correspondência sempre inclui 5 pl, Bildrath nunca viu nenhum motivo para não obedecer.

Ele se vê não como um agente do mal, mas apenas como um observador. Ele não sabe mais nada sobre o misterioso Lucian.

Sorte de Ravenloft: Dependendo dos resultados da adivinhação de Madame Eva, a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind podem estar escondidos na sala dos fundos da Mercearia do Bildrath. Bildrath não sabe que o item está em sua loja e, normalmente, não permite ninguém lá, exceto Parriwimple. No entanto, um suborno de 50 po é suficiente para convencê-lo a mudar de ideia. Encontrar o item requer um sucesso num teste de Procurar CD 22. Como alternativa, um sucesso num teste de Diplomacia CD 20, os PJs podem convencer Parriwimple a dar uma olhada pela sala dos fundos. Ele procura diligentemente e retorna com o item após cerca de 20 minutos.

Em qualquer dos casos, Bildrath alega que o item pertence a ele (mesmo que não soubesse que o possuía), e reluta em entregá-lo sem pagamento. Sendo o item claramente de boa qualidade, ele exige um valor justo de mercado: 1.500 po para o Símbolo Sagrado ou 3.335 po para a Espada Solar. Os PJs podem ser capazes de reduzir o preço de alguma forma através da barganha, mas não conseguem convencer Bildrath a simplesmente dar a eles o item.

E5: TAVERNA SANGUE DA VIDEIRA

Um burburinho, um barulho de louça e o guincho de um instrumento de sopro mal tocado, abrem caminho nesse prédio ordinário. Numa placa oscilante pendurada torta pode ser lido "Taverna Sangue na Videira". Uma fina linha de fumaça se ergue de uma ampla chaminé.

A estrutura foi, outrora, de muito bom gosto, embora sofra com a manutenção deficiente ao longo dos anos. Um sucesso num teste de Observar CD 18 revela que o letreiro dizia originalmente "Taverna Sangue da Videira", mas um N foi arranhado sobre o D. Muitos moradores se abrigaram na taverna quando a incursão dos zumbis começou e permanecem lá enquanto a infestação continua. Dez famílias estão lotadas na sala principal e outras vinte ocupam vários quartos, armários de reposição, porão e até corredores.

Além das famílias, três PdMs importantes ocupam a taverna. Arik, o barman e proprietário, que limpa os copos no bar sem pensar. Três Vistani que ficaram presos durante a incursão zumbi (eles normalmente ficam no acampamento do Lago Tser) e agora estão sentados à uma pequena mesa, bebendo cerveja e jogando cartas. Se os zumbis na praça forem derrotados (veja o encontro tático E3), dois dos vistanis saem da taverna resmungando para ajudar a reparar a barricada e depois voltam ao jogo. Ismark, o Menor, é filho do burgomestre da cidade. Ele está sentado num canto escuro, separado dos outros, e toma um gole de vinho. Ismark está melhor vestido que qualquer outra pessoa na sala, com o que parece ser a roupa de um nobre, embora suja e desbotada.

Arik: NB humano guerreiro 1º; Profissão (garçom).

Vistani (3): N humano ladino 3º; veja pág. 76.

Ismark, o Menor: CB humano Aristocrata 4º.

Arik encaminha todas as perguntas à Ismark. Os vistanis apenas sorriem e balançam a cabeça. Se pressionados, respondem no idioma comum, com forte sotaque: "Vá para o acampamento a oeste da cidade. Fale com Madame Eva. Talvez ela possa ler sua sorte."

Ismark

Se abordado, Ismark inicialmente será relutante em falar, mas comprando outro cálice de vinho ou com um sucesso num teste de Diplomacia CD 13 rapidamente ele abre a boca. Ele relaciona os seguintes detalhes aos PJs durante o curso da conversa.

- *"Eu sou Ismark, o Menor. Meu pai é Kolyan Indirovich, o burgomestre da Baróvia. Mas o burgomestre está morto! Seu corpo está há dez dias ou mais na mansão. Minha irmã permanece com ele, atrás das barricadas contra os zumbis.*
- *"A praga começou na igreja. O clérigo Danovich costumava proteger a igreja e a vila, mas sua vigília terminou quando seu filho Doru foi morto por bandidos na Velha Estrada Svalich. Ninguém sabe o que aconteceu com Danovich, mas logo depois os zumbis começaram a andar. Se não forem parados, todos estaremos mortos em alguns dias.*
- *"Dois Portadores da Luz, caçadores de mortos-vivos, foram investigar a igreja alguns dias atrás. Não temos notícias deles desde então. Disse a eles que conversassem com madame Eva primeiro - essa mulher é mais sábia do que qualquer um de nós.*
- *Os zumbis não pegaram meu pai; a infecção começou depois que ele já estava morto, graças aos deuses. Não, foi o Senhor do Castelo, ou seus servos, que mataram Kolyan Indirovich!*
- *Há alguns meses, quem governa o castelo, aquele diabo do Strahd, tentou nos fazer uma visita. Não sei por quê. No entanto, meu pai o enfrentou corajosamente, usando o Símbolo Sagrado Ravenkind Então, os ataques começaram na sequência.*
- *"O Símbolo Sagrado Ravenkind é um amuleto poderoso que pode ferir Strahd. Mas uma manhã acordamos e encontramos nosso pai morto envenenado. Depois disso, o poder do amuleto não funcionou para mim ou minha irmã, Ireena.*
- *"Eu? Eu vou me sentar aqui e beber. Vá falar com a Madame Eva se quiser ajudar - ela está a oeste da cidade. Ou fale com Ireena. Talvez ela lhe dê o amuleto – mas que bem isso faria a vocês. Mas Ireena não vai sair da mansão. Ela está em vigília junto ao corpo de nosso pai para garantir que ele não se torne um zumbi.*

Desenvolvimento: *Se os PJs mostrarem a carta que receberam de Kolyan Indirovich, Ismark diz que a letra não é de seu pai.*

E6: INCURSÃO CARNICAL

Esse encontro ocorre na primeira vez que os PJs entram nessa encruzilhada vindos de qualquer direção.

Encontro Tático: E6: Incursão Carniçal pág. 38.

Desenvolvimento: Esses carniçais não fazem parte da infecção necromântica, mas um bando independente de mortos-vivos que tiram vantagem do caos. Depois de se aventurarem fora do cemitério (área E8), os carniçais estão se avançando de casa em casa em busca de objetos de valor e criaturas ainda vivas. Eles estão aborrecidos com a rápida conversão das vítimas dos zumbis em mais zumbis, mas estão com tanta fome que consomem até os mortos-vivos podres. Mas preferem cadáveres frescos.

E7: IGREJA

Um edifício cinza e frágil de pedra e madeira ergue-se sobre uma ligeira elevação, nos próprios veios da grande rocha pilar do onipresente castelo. A luz bruxuleia através de orifícios queimados pelo telhado, e o som de um rouco cântico é audível vindo de dentro.

Os personagens que chegam às portas duplas ouvem (CD 15) uma voz proferindo uma oração estranhamente complicada emanando de algum lugar dentro.

Danovich

Danovich era o clérigo da vila. Ele dedicou anos a combater a influência de Strahd sobre a Baróvia. Ele passou a maioria das noites meditando e cantando orações para afastar o mal. Uma noite, porém, suas orações se mostraram inadequadas: seu filho, Doru, foi morto por bandidos na Velha Estrada Svalich.

Essa tragédia, somada ao estresse de décadas de vigilância sem trégua, finalmente quebraram Danovich. Seduzido pelo mal que lutara por tanto tempo, o clérigo leu um Fragmento do Livro da Blasfêmia, um terrível manuscrito que ele descobriu anos atrás nas catacumbas abaixo do castelo Ravenloft. Usando as técnicas vis que descreveu, ele tentou reviver seu filho. O resultado foi uma blasfêmia, um horror morto-vivo cuja existência pervertida propaga a infecção necromântica. Danovich mantém Doru isolado nos fundos da igreja, mas enquanto a Blasfêmia existir, a infestação de zumbis prosseguirá. Vários mortos-vivos agora compartilham o térreo da igreja com o clérigo despedaçado.

Encontro Tático: *E7: Igreja pág. 40.*

Desenvolvimento: *Um buraco no altar da igreja contém, além de outros itens descritos abaixo, um diário muito manchado, mantido por Danovich. Os PJs podem localizar o buraco automaticamente, anunciando sua intenção de vasculhar o altar. A última metade do diário descreve a dor de Danovich pela morte de seu filho, revela sua queda na loucura e racionaliza sua decisão subsequente de ler o manuscrito amaldiçoado. A primeira metade do diário contém apenas anotações esparsas, abrangendo meses ou anos com quase uma palavra. Os PJs podem coletar algumas informações relevantes, resumidas nas seguintes entradas.*

- *"Há um livro, o Tomo de Strahd, que pode lançar luz sobre os passos necessários para destruir o monstro do castelo. É sabido que Strahd guardou notas meticulosas desde os tempos antigos sobre tudo o que fez ou disse. Talvez alguma fraqueza dele pudesse ser encontrada lá. Este tomo já foi localizado na biblioteca de Ravenloft, mas agora não tenho certeza de onde ele está. Perguntei a madame Eva sobre o assunto e ela murmurou algo indecifrável. Por que os videntes sempre falam em enigmas?*

ESSE SEMPRE FOI O PLANO DE STRAHD?

Se o objetivo secundário de Strahd for Legião de Mortos Vivos (veja a pág. 16), o filho de Danovich não foi vítima de um acidente cruel, e a descoberta de Danovich do Livro da Blasfêmia não foi uma reviravolta do destino. Ao contrário, os dois eventos fazem parte do plano final de Strahd para construir uma legião de mortos-vivos, começando com a praga dos zumbis.

• Ireena Kolyana não é filha natural de Kolyan Indirovich. Ireena nunca soube, mas o velho Kolyan a encontrou um dia na beira dos Bosques de Svalich, perto do pé do penhasco de Ravenloft. Ela era apenas uma garota na época e não tinha lembrança do seu passado. Kolyan a adotou como se fosse sua e a amava muito.

Tesouro: No topo do altar está o Fragmento do Livro da Blasfêmia, que descreve como criar uma blasfêmia de um cadáver humano recentemente morto. O processo é demorado (1 semana) e requer 15.000 po em materiais. Pode ser tentada apenas no cadáver de uma relação de sangue próxima do criador (pai, avô, filho ou neto).

O buraco no altar contém outros objetos de valor: um cálice de ouro no valor de 700 po, dois sinos de prata cada um no valor de 50 po e três poções de curar ferimentos moderados.

Sorte de Ravenloft: Dependendo dos resultados da adivinhação de Madame Eva, a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind podem estar escondidos num patamar no campanário da igreja. Esta área não aparece no mapa tático do encontro, sendo simplesmente uma sala de 3m quadrados repleta de caixotes. Uma inspeção casual revela nada além de itens diversos - vestimentas antigas, aparatos clericais e vasos consagrados que sobreviveram à sua utilidade, mas não foram jogados fora. Se os personagens estiverem procurando ativamente por um dos Itens de Legado, eles o localizarão com um sucesso num teste de Procurar CD 22.

E7A: PORÃO DA IGREJA

Conforme descrito no encontro tático E7, o centro do piso da igreja começou a desabar. Se Danovich decide fugir dos PJs pulando no buraco, ele se junta a seu filho reanimado e dois zumbis no porão para continuar a luta. Doru, a Blasfêmia, assombra o porão. Junto com ele estão os cadáveres animados dos dois infelizes Portadores da Luz, Thendrick e Mathilda, ressuscitados como zumbis infectados. A área contém restos do equipamento alquímico que Danovich usou para o processo de reanimação.

Encontro Tático: E7A: Porão da Igreja pág. 42.

Desenvolvimento: Doru é o centro da infecção necromântica. Se a Blasfêmia for destruída, todos os zumbis infectados imediatamente se tornam cadáveres sem vida e caem onde estão. Isso imediatamente termina a incursão dos zumbis. Outros mortos-vivos deixam a vila quando os zumbis cessam. Se os PJs ainda não falaram com Ismark e descobriram sobre a ameaça de Strahd, Ismark os procura na primeira oportunidade. Ele é menos apático do que se o abordassem na taverna Sangue da Videira (consulte a área E5 pág. 26), explicando a situação de Ireena e solicitando sua ajuda.

Tesouro: O equipamento alquímico especializado de Danovich vale 2.000 po se não estiver danificado. Se o chão da igreja desmoronar, tudo o que restará é o equivalente ao laboratório de um alquimista comum; o equipamento restante vale apenas 500 po.

DIÁRIO MACULADO

Se usando as regras de mácula de *Heroes of Horror*, o diário de Danovich ficará impregnado de maldade. A corrupção que consumiu o clérigo está inevitavelmente presa em suas palavras, e ninguém pode lê-las sem ser mudado para pior. Um personagem que lê atentamente a última metade do diário deve ter sucesso num teste de Vontade CD 22 ou terá seu valor de depravação aumentada em 1d3 pontos.



Tentativas de ressurreição às vezes dão terrivelmente errado

Os PJs podem descobrir o equipamento e as roupas dos dois Portadores da Luz escondidos no canto sudoeste da sala (Procurar CD 21). O espólio inclui uma meia armadura, uma cota de malha +1, uma espada longa +2, dois pergaminhos de curar ferimentos leves e um pergaminho de restauração menor

.

E8: CEMITÉRIO

Lajes de pedra, principalmente marcadores quadrados simples na terra, pontilham a grama bem cuidada que cresce ao pé do grande penhasco. A névoa onipresente circunda o cemitério, mas parece não querer penetrar em seu coração.

Por gerações, a vila enterrou seus mortos aqui sem problemas. A infecção necromântica ainda não penetrou o solo para perturbar os ocupantes dos túmulos. Se a praga não parar, no entanto, mesmo aqueles mortos há muito tempo se levantariam como zumbis - não fosse pelos carniçais nas proximidades.

À primeira vista, nada parece fora do comum. No entanto, um sucesso num teste de Observar CD 21 ou uma busca completa revela que uma das sepulturas parece ter sido desenterrada recentemente, talvez várias vezes. (A lápide do túmulo de pedra diz "Mihail Latcu - pai, irmão, marido.")

Se os PJs investigarem, eles poderão descobrir (Procurar CD 20) que a lápide da sepultura cobre um túnel irregular de 1,8m de largura na terra. Um fedor terrível emana da abertura.

Encontro Tático: Se os personagens investigarem o túnel, vá para o encontro tático E8: Sepultura dos Carniçais pág. 44.

Desenvolvimento: PJs no cemitério à meia-noite testemunham algo muito estranho.

Uma luz radiante verde-pálida brota ao pé da rocha base do castelo. A partir deste ponto de luz espectral marcha uma procissão fantasmagórica. Imagens irregulares de mulheres gordas anunciando longos nomes, homens magros com arcos de madeira, anões com machados brilhantes e magos com barbas vestidos como arcanos em seus chapéus estranhamente pontudos - tudo isso e muito mais marcham para fora do cemitério, seus números crescendo a cada segundo.

Cem formas fantasmagóricas erguem-se do cemitério e marcham direto para o sul para cruzar a estrada que leva a oeste da vila. Qualquer um que segue a procissão observa que ela ruma pela estrada em direção ao Castelo Ravenloft. No castelo, os espíritos marcham diretamente através das paredes e portas da capela (área K15), subindo a escada da Torre Alta (área K18) até o topo da torre (área K59). Eles então se lançam pelo poço em direção às criptas, desaparecendo parcialmente.

Os espíritos não têm interesse nos vivos, a menos que sejam atacados. Um espírito devolve cada ataque de uma vez, depois tenta continuar sua marcha. Um espírito destruído se erguerá na noite seguinte para se juntar à procissão fantasmagórica.

Se os PJs mencionarem essa aparição, os moradores explicam que os espíritos são inimigos anteriores de Strahd que morreram tentando destruí-lo. Toda noite eles tentam completar sua missão, e toda noite falham. Os espíritos não se comunicam com os PJs. A única maneira de descansar é através da destruição final de Strahd.

Tesouro: Os PJs podem vasculhar os escombros no fundo dos caixões deste túnel, onde os carniçais escondiam saques de túmulos violados. Faça um teste de Procurar CD 15 para cada caixão. Um contém uma caneta com ponta de prata que vale 20 po; um não contém nada; e um contém duas abotoaduras de ouro cravejadas com pedras preciosas (50 po cada), juntamente com um bastão de madeira fino gravado com as palavras "Varinha de Milosh". Esta é uma varinha de mísseis mágicos (NC 5º, 45 cargas restantes).

Sorte de Ravenloft: Dependendo dos resultados da adivinhação de Madame Eva, a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind podem ser enterrados num túmulo neste cemitério. O

ESPÍRITO DO CEMITÉRIO ND 2

LN Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +3; **Sentidos** visão no Escuro 18m; Observar +10, Ouvir +10
Aura antinatural
Idiomas como em vida

CA 15, toque 15, surpresa 12
Chance de Falha 50% (incorpóreo)
32 PVs (5 DVs)
Imunidades imunidades de mortos-vivos
Resistências incorpóreo, resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6

Fraqueza impotência da luz do dia
Deslocamento voar 9m (6 quadrados) (bom)
Corpo a corpo Toque incorpóreo +5 (1d4)
Espaço 1,5m; **Alcance** 1,5m.
Base de Ataque +2; **Agarrar** -
Opções de Ataque Lutar às Cegas, Reflexos em Combate

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
QE Características de incorpóreos
Talentos Lutar às Cegas, Reflexos em Combate
Perícias Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidar +10, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)
Progressão -

Aura Antinatural (Sob) Os animais não se aproximam voluntariamente a menos de 9m do espírito de cemitério e entram em pânico se forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse alcance.

Impotência da luz do dia (Sob) Um espírito de cemitério fica totalmente impotente sob luz do sol natural (não a magia *Luz do Dia*) e fogem dele.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corporal (exceto energia positiva, força, toque fantasmagórico). Seus ataques ignoram armadura natural, armaduras e escudos, mas os bônus de deflexão e os efeitos de força funcionam. Veja Livro do Mestre pág. 295 para informações.

túmulo em questão é o mais próximo do castelo, mas não é digno de nota. Sua pedra gasta tem uma única palavra desbotada: "Shem". Nenhum sinal externo marca esse túmulo como algo fora do comum, mas sua posição pode sugerir sua importância. Um personagem que usar falar com os mortos para questionar os espíritos do cemitério pode com um sucesso num teste de Diplomacia CD 15 convencer um espírito a apontar a sepultura correta. Meia hora de escavação revela um caixão vazio, exceto pelo item em questão.

A INFECÇÃO NECROMÂNTICA

Os zumbis e alguns outros mortos-vivos da vila carregam uma doença sobrenatural que adoece os feridos por seus ataques e pode transformar as vítimas em mais zumbis.

Os zumbis infectados que assolam a vila, trazidos à existência pela Blasfêmia Infectada, são mais fortes que os zumbis humanos comuns. Um personagem que é transformado pela doença necromântica surge como um zumbi típico, mas carrega a doença e possui uma qualidade especial, ambos descritos abaixo.

Doença (Sob): Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que cai para -1 PVs ou menos, ou que morre, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente.

Tratamento da infecção necromântica: a doença é de origem sobrenatural e não pode ser removida por meios naturais. Apenas *remover doença* ou *remover maldição* podem acabar com a infecção. Um zumbi também é curado da doença sendo restaurado à vida.

Uma vez destruída a blasfêmia, o progresso da doença cessa imediatamente. As criaturas anteriormente infectadas não correm mais o risco de se tornarem zumbis, e os sintomas de sua doença terminam.

Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis infectados podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento em sua ação nem realizar investidas.

E9: ZUMBIS – EDIFÍCIO INFESTADO

Esse encontro ocorre na primeira vez em que o grupo entra no prédio rotulado E9 no mapa da vila da Baróvia. O encontro tático associado também pode ser usado sempre que os PJs entrarem num prédio na vila e descobrirem zumbis; veja a tabela pág. 24.

Encontro Tático: E9: Zumbis — Edifício infestado pág. 46.

Tesouro: A cada 10 minutos gastos pesquisando os destroços deste edifício, o grupo pode fazer um teste de Procurar CD 25. Em caso de sucesso, procure um tesouro aleatório (Tabela 3–5: Tesouros, Livro do Mestre pág. 52) adequado para um encontro de 5º nível. Se o encontro foi um resultado aleatório de uma pesquisa d o edifício, o tesouro é apropriado para um encontro de primeiro nível. Nenhum edifício tem mais de um tesouro.

Sorte de Ravenloft: Dependendo dos resultados da adivinhação de Madame Eva, a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind podem estar escondidos no porão de um cortiço. Este é um edifício isolado ao nordeste da vila, mais próximo da borda dos Bosques de Svalich (veja o mapa geral da vila). É uma cabana em ruínas, há muito tempo desabitada. O item está enterrado sob escombros (Procurar CD 25).



Ireena Kolyana, a filha do burgomestre

E10: CASA DE MARY, A LOUCA

Um gemido de soluço flui pelas ruas quietas e cinzentas, roucas pela falta de esperança. O som é emitido de um prédio escuro de dois andares.

Os PJs que investigarem descobrem que a porta do prédio está protegida por uma barricada (dureza 5; 50 PVs; quebrar CD 20). O interior é uma casa empobrecida, há muito tempo abandonada. Num quarto no andar de cima está a fonte do choro, Mary Bogoescu (NB humana plebeu 3º; Ofício [tricô]).

Este quarto está pintado de rosa brilhante com nuvens brancas e aveludadas. Um grande sol amarelo com um rosto sorridente olha do teto. Um grande castelo de fadas com janelas brilhantes de cristal adorna uma parede, existem garotas bonitas, unicórnios e senhores bonitos pintados em suas varandas e no pátio. Uma pequena cama com dossel fica num canto da sala, feita com perfeição. Bonecas, coroas de princesa e outros brinquedos de meninas enchem as prateleiras. No chão, ao centro, soluça uma mulher mais velha desanimada.

A mente de Mary despedaçou com a dor quando sua amada filha, Gertruda, desapareceu. Assim, ela é chamada de "Mary, a Louca" por alguns dos moradores.

Desenvolvimento: os PJs que obtiverem sucesso no teste de Diplomacia CD 15 podem despertar Mary o tempo suficiente para que ela note sua presença e fale. Ela transmite as seguintes informações durante o curso da conversa, mas logo desce novamente para um sofrimento inconsolável.

- "Eu mantive a Gertruda neste quarto a vida toda! Ela estava segura aqui. Segura!"
- "Gertruda estava feliz aqui - ela conhecia apenas as histórias de contos de fadas que eu contei a ela. O mundo real é muito difícil, muito perigoso. Eu nunca a deixei saber nada disso".
- "Minha garota tinha tudo o que queria. Por que ela fugiu?"
- "Receio que o senhor do castelo a tenha agora. Oh, minha pobre Gertruda! Sei que o pior já aconteceu!"

EXP adicional: Se os PJs descobrirem Gertruda no Castelo Ravenloft (ver pág. 143), e convencê-la a voltar para sua mãe e acompanhá-la pelos perigos do caminho de volta, eles ganham EXP como se tivessem superado um encontro de ND 5.

E11: CASA DO BURGOMESTRE

Uma mansão envelhecida e em ruínas se esconde atrás de uma cerca de ferro enferrujada, mas os portões foram abertos - um está arrancado de suas dobradiças, enquanto o outro balança irregular ao vento, gritando e batendo com repetição irracional. A casa além é marcada por garras, incêndios e manchas ameaçadoras. Todas as janelas estão fechadas, todas as portas com barricadas.

A casa do burgomestre é o maior edifício da vila, embora tenha sofrido muito durante a incursão dos zumbis. Ismark falou a verdade (veja a área E5) quando ele disse que sua irmã ainda estava na mansão, protegendo o corpo de seu pai contra possíveis infecções. Se os PJs chegarem aqui antes de lidar com a ameaça zumbi, Ireena não abrirá janelas ou as portas.

Se os PJs tiverem superado a praga necromântica, ela estará disposta a falar com eles e garante a entrada.

Ireena Kolyana

A mansão bem mobiliada mostra um desgaste considerável, embora os símbolos sagrados pendurados em todos os cômodos da casa atraiam mais a atenção que os divãs e tapetes sujos. O corpo de um homem com as vestes de burgomestre está numa mesa na sala da frente. Ao lado do cadáver, ajoelha-se uma jovem de aparência assombrada.

A Ireena agradece ao receber a notícia de que a ameaça de infecção necromântica já passou. Ela pede ajuda para transportar o corpo de seu pai ao cemitério para um enterro adequado e até se oferece para pagar (duas poções de curar ferimentos moderados).

Se perguntada sobre Strahd, Ireena pode fornecer as seguintes informações, que ela revela aos PJs ao longo da conversa.

- "O Senhor do castelo castigou meu pai por não cumprir seus comandos. Meu pai o segurou com o Símbolo Sagrado Ravenkind, até que ele pagou com sua vida. Ele foi envenenado! Tem que ser Strahd."
- "Eu não tenho mais o símbolo sagrado. Eu não poderia fazer isso funcionar, nem meu irmão, Ismark, embora ainda fosse precioso para mim. Mas algo do mal entrou e o roubou na calada da noite!"
- "O ladrão poderia ter sido um servo de Strahd, mas, se sim, não sei qual. Poderia ter sido algo completamente diferente. Mal de todo tipo começou a se acumular na floresta ao redor da Baróvia. O Símbolo Sagrado Ravenkind pode estar em qualquer lugar - o alcance de Strahd é longo e, se ele o roubou, ele provavelmente o quer o mais longe possível do castelo. Talvez Madame Eva saiba."
- "Se eu ousasse sair, iria para o acampamento a oeste da cidade. Ouvi dizer que a mulher sábia sabe coisas que até Strahd tem medo de descobrir. Ela pode vislumbrar o futuro."

O Segredo de Ireena: Os PJs que obtiverem sucesso num teste de Sentir Motivação CD 15 têm a sensação de que Ireena está escondendo algo. Ela não está disposta a dizer mais nada, mas com um teste de Diplomacia CD 15, ela revela as seguintes informações.

- "Sou eu que Strahd quer, isso é o que ele diz! Eu tive sonhos terríveis onde ele me persegue, e quando ele me pega, ele me beija e me chama de 'Tatyana'. Pelo menos, pensei que eram sonhos - mas quando acordo, encontro-os..."

Ireena revela duas marcas no pescoço, obviamente feitas por mordidas. Ela diz que teve o "sonho" duas vezes.

Desenvolvimento: Ireena está assustada, perturbada e desesperada - ela percebe que Strahd a converterá em sua escrava no próximo encontro. Mas ela não é uma violeta que se encolhe, e se ela descobrir que os PJs planejam explorar o castelo ou descobrir mais sobre Strahd, Ireena exige acompanhá-los. Talvez acompanhada por personagens tão poderosos, ela possa ter a chance de se defender. Ela indica que ela é boa com uma espada. Mesmo que os PJs não encontrem Ireena aqui, ou não queiram levá-la com eles, Ireena segue o grupo e tenta entrar depois deles. Ela faz isso somente depois que a incursão de zumbis foi abafada e pede a Ismark para fazer os arranjos para o corpo.

Não é de conhecimento dela que esteja sob os efeitos da Dominação de Strahd. Ele permite que ela aja normalmente até que considere o momento certo de assumir o controle. Dessa forma, Strahd não atrapalha Ireena, na esperança de concluir sua transformação em sua noiva eterna. Seus servos nunca a atacam ou assediam; se ela estiver com o grupo, eles se concentrarão nos PJs.

Opção para PJs: Se um jogador assumir o papel de Ireena como um PJ, avance-a para o mesmo nível médio que o resto da equipe e forneça seu equipamento apropriado para esse nível.

IREENA KOLYANA ND 4

Humana Guerreira 4
LB Humanoide médio
Inic. +1; **Sentidos** Observar +3, Ouvir +3

CA 19, toque 11, surpresa 18
32 PVs (5 DVs)
Fort +5, **Refl** +3, **Vont** +3
Fraqueza dominada

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo *espada longa +1* +8 (1d8 +5)
À distância besta leve op +6 (1d8/19–20 ou virotes de fogo alquímico)
Base de Ataque +4; **Agarrar** +6
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Saque Rápido, Trespassar
Equipamento de combate 1 luz do sol alquímica*, 2 *poções de curar de ferimentos moderados*, *poção de força do touro*, 3 virotes de fogo alquímico*,
* Novo item descrito pág. 208.

Habilidades For 15, Des 13, Con 11*, Int 10, Sab 12, Car 14
*A Constituição de Ireena foi reduzida de 13 para 11 pelo Drenar Sangue de Strahd.
Talentos Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Saque Rápido, Trespassar, Vitalidade
Perícias Adestrar animais +9, Cavalgar +9, Observar +3, Ouvir +3
Pertences equipamento de combate mais bastão solar, besta leve obra-prima com 10 virotes, *escudo grande de aço +1*, *espada longa +1*, *manto de resistência +1*, Peitoral de Aço.

Dominada Strahd dominou Ireena 2 dias atrás, restando 10 dias para o efeito terminar. Ela não sabe que está sob o controle do vampiro.

ENCONTROS TÁTICOS

As páginas a seguir fornecem informações detalhadas para encontros de combate na vila da Baróvia. A posição de uma criatura num mapa tático é indicada por uma letra dentro de um círculo, associado à criatura no texto descritivo do encontro. Informações sobre as características de uma sala ou área são fornecidas num formato de barra lateral, juntamente ao mapa tático do encontro.

Muitas portas da vila foram trancadas ou bloqueadas com barricadas contra os zumbis. Aquelas que não são (geralmente portas internas) têm dureza 5 e 10 PVs. Os testes de Ouvir através de uma porta fechada tem suas CDs aumentadas em 5.

As condições de iluminação dependem da hora do dia em que os PJs chegam; no entanto, a névoa está sempre presente nas ruas e limita a visão. Além de 9m, as criaturas têm ocultação (20% de chance de errar).

Zumbis - Emboscada nas Ruas

Nível de Encontro 6

Use esse encontro para a primeira experiência dos PJs com zumbis na Baróvia.

Para começar, leia em voz alta o seguinte texto:

As ruas estão sufocadas por névoa, limitando a visão a apenas algumas dezenas de metros. Os edifícios aqui na periferia da cidade parecem abandonados, queimados ou barricados. Lixo se espalha pelo chão, e um fedor de carniça agride seus narizes. À frente, uma carroça de feno capotada bloqueia a rua.

Conduzindo este Encontro

Peça aos jogadores para colocarem seus personagens em qualquer lugar a pelo menos 15m a leste do da carroça capotada, e dê a cada personagem uma chance de realizar suas ações.

Se os PJs se moverem para o oeste, percebem os zumbis atrás da carroça (Observar CD 26), ou se não fizerem nada, coloque os zumbis infectados (marcados como **Z** *no mapa), os comedores de carcaça (***C***) e o Inumano Bruxo Infectado (***D***) como indicado no mapa tático e role a iniciativa.*

Os Monstros

Zumbis Infectados: *Esses cadáveres irracionais foram animados pela necromancia para andar mais uma vez. Os zumbis (e algumas das outras criaturas) vagando por Baróvia são portadores de uma terrível infecção.*

Comedores de Carcaça: *Esses animais de quadrupedes e manchados de sangue parecem o cruzamento entre um rato super crescido e um lobo. Suas mandíbulas são extraordinárias em tamanho e seus olhos brilham com fúria virulenta.*

Inumano Bruxo Infectado: *Esse cadáver é esquelético. Seus olhos cadavéricos chiam com poder maldito, e magias letais dançam na ponta de seus dedos. Como os zumbis, o inumano bruxo é animado por meio da infecção necromântica nascida da blasfêmia no porão da capela (veja a entrada para E7A, pág. 42).*

Táticas dos Zumbis

Por sua vez, cada zumbi se move de sua posição inicial em direção ao inimigo mais próximo que possa atacar. Um zumbi atrás de uma porta a abre como parte de sua primeira ação de movimento.

Táticas dos Comedores de Carcaça

Ambos os comedores de carcaça atacam os PJs mais próximos. Se um personagem adjacente cair para –1 PVs ou menos por qualquer motivo, um comedor de carcaça usa sua habilidade rasgar caído.

Zumbi Infectado (6) ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16
42 PVs (6DVs); RD 5/cortante
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados); incapaz de correr
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 +4 mais doença)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6
Opções de Ataque Doença

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
QE Características de mortos-vivos
Talento Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis infectados podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

Comedor de Carcaça [em Frenesi] (2) ND 1/2

N Animal pequeno
Inic. +3; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Observar +3, Ouvir +3

CA 13, toque 12, surpresa 10
9 PVs (1 DV)
Fort +7, **Refl** +5, **Vont** +1

Deslocamento 9m (6 quadrados), escavar 3m.
Corpo a corpo 2 garras cada +4 (1d2 +1) e mordida -1 (1d4)
Base de Ataque +0; **Agarrar** –3
Opções de Ataque frenesi de sangue
Ações especiais rasgar caído

Habilidades For 12, Des 17, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 6
Talentos Acuidade com Arma, Rastrear[B]
Perícias Esconder-se +11, Observar +3, Ouvir +3

Frenesi de Sangue (Ext) Durante o ataque dos zumbis, as ruas da Baróvia ficam vermelhas de sangue, e todos os comedores de carcaça entram automaticamente num estado frenético. Enquanto no frenesi de sangue, um comedor de carcaça usa automaticamente sua habilidade rasgar caído.
Perícias Um comedor de carcaça tem um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se.
Rasgar Caído (Ext) Se um oponente adjacente estiver com -1 PVs ou menos, um comedor de carcaça imediatamente faz um ataque adicional de mordida, causando automaticamente 2d6 +2 de dano. Um comedor de carcaça pode rasgar um inimigo caído uma vez por rodada.

INUMANO BRUXO INFECTADO ND 3

NM Morto-vivo médio (humanoide)
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +9, Ouvir +9
Idiomas Comum, abissal, infernal

CA 13, toque 12, surpresa 11
19 PVs (3 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +3, **Vont** +4

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo mordida +1 (1d4 mais doença)
Base de Ataque +1; **Agarrar** +1
Opções de Ataque Doença

Habilidades Similares à Magia (NC 3º):
À vontade - *Detectar magia, Infligir ferimentos leves (CD 12), Ler magias*
3/dia - *Causar medo (CD 13), Mísseis mágicos, Invocar criaturas I*
2/dia - *Drenar força vital* (CD 14), *Imobilizar pessoa* (CD 14)

Habilidades For 11, Des 15, Con -, Int 14, Sab 13, Car 14
QE Características de mortos-vivos
Talentos Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Perícias Concentração +6, Conhecimento (arcano) +8, Esconder-se +8, Identificar Magias +10, Procurar +9, Observar +9, Ouvir +9

Doença (Sob) Infecção necromântica - mordida, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).

Táticas do Inumano bruxo

Este inumano bruxo é o cadáver animado de um poderoso conjurador, como todos os de seu tipo. Ele possui um número de habilidades similares à magia e tem inteligência para usá-las da melhor forma possível. A criatura não tem companheirismo para com os outros monstros neste encontro, mas não os atrapalhará ou causará dano contra eles propositalmente.

O Inumano bruxo espera para se mover em direção à rua até que pelo menos dois PJs avancem para o oeste, passando pelo beco em que se esconde. Se for visto antes que tenha chance de sair, ele se posiciona onde está localizado. Ele começa o combate usando sua habilidade imobilizar pessoa, e mísseis mágicos em sequência. Usa a drenar força vital se tiver a chance, mas nunca se fazê-lo o pôr em perigo. Se for reduzido para 10 PVs ou menos, ele tentará fugir. Como último recurso, se engajado em combate corporal, ele usa sua mordida infectada.

APÓS A BATALHA

Os PJs são livres para explorar a cidade, mas correm o risco de sofrer ataques aleatórios de zumbis errantes (consulte Encontros Subsequentes nas Ruas, pág. 24).

Se os PJs encontrarem zumbis na rua, vá para o encontro tático E2: Zumbi - Encontro nas Ruas.

Se os PJs investigarem prédios vazios e descobrirem zumbis, vá para o encontro tático E9: Zumbis - Edifício Infestado.

EXPLORAÇÃO

Os PJs podem decidir bisbilhotar esta área após o término da luta. Um dos edifícios na parte sudeste desta área está com a porta quebrada e parece estar vazio. Uma família havia trancado esta porta contra as hordas de mortos-vivos, mas recentemente foi vítima de seu ataque.

Se os PJs vasculharem este prédio, um zumbi infectado (anteriormente uma mulher humana) irrompe do lixo e ataca. Coloque o zumbi em qualquer lugar dentro do edifício e role a iniciativa. (Esse encontro é um acréscimo aos resultados da investigação do edifício; veja a tabela de Encontros nos Edifícios da Baróvia pág. 24.)

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Carrinho: Este carrinho está tombado. Ele fornece cobertura (CA +4) para os personagens que se abrigam atrás dele. Inicialmente, também fornece camuflagem total para os dois zumbis adjacentes contra PJs que se aproximem do leste.

Portas: Portas simples de madeira, barricadas: dureza 5; 50 PVs; Arrombar CD 20.



Zumbis - Encontro nas Ruas

Nível de Encontro 7

Use esse encontro na primeira vez em que os PJs entrarem na interseção rotulada E2.

As névoas sempre presentes se abrem um pouço, revelando um corpo humano deitado de bruços na rua em meio ao lixo. Um dos prédios de frente para a rua está com a porta quebrada.

CONDUZINDO ESTE ENCONTRO

Peça aos jogadores para colocarem seus personagens em qualquer lugar a menos de 6m da interseção na direção em que entrarem no mapa, e dê a cada personagem uma chance de realizar suas ações. (Quando os PJs visitarem essa área inicialmente, eles chegam pelo leste. Se eles passarem por essa área novamente mais tarde, poderão se chegar pelo norte ou pelo oeste.)

Se os PJs se moverem em direção a interseção ou não se fizerem nada, coloque os quatro zumbis infectados (marcados como **Z** *no mapa), conforme indicado no mapa tático e role a iniciativa. Não coloque os vargouilles (*  *) ou as larvas atrozes (**) até que seja a vez deles na ordem de iniciativa.*

OS MONSTROS

Zumbis Infectados: *Iguais aos descritos no encontro E1 nas pág. anteriores.*

Vargouilles: *Essas criaturas parecem cabeças humanas distorcidas e horríveis suspensas por asas de couro. No lugar dos cabelos, são coroados com gavinhas que se contorcem e seus olhos ardem com uma chama verde ameaçadora. Essas criaturas foram atraídas pela carnificina deixada após o advento dos zumbis.*

Larvas Atrozes: *Estas são minhocas segmentadas de palidez mórbida com 1m de comprimento. Sem olhos, com uma baba fedorenta escorrendo de suas mandíbulas estalantes, essas monstruosidades são larvas crescidas até tomarem grandes proporções. Felizmente, ninguém ainda encontrou os vermes capazes de deixar para trás larvas tão terríveis.*

O Morador Morto

Se os PJs estiverem motivados a fazer mais do que saquear o amuleto à mostra e deixar o aldeão morto, uma busca no cadáver (Procurar CD 10) facilmente traz à luz uma carteira de couro enfiada num bolso costurado nas calças do homem. No interior, documentos revelam que o nome do homem é Viktor Litmunova, um carpinteiro. Depois que a infecção for contida, os PJs que pegarem o corpo e procurarem a família ainda viva de Viktor descobrem facilmente sua esposa Stara ao perguntarem sobre ele, e embora ela se entristeça por receber o corpo, ela fica feliz ao descobrir que ele não sucumbiu a infecção. Ela permite os PJs ficar com o amuleto e lhes dá um anel de ouro no valor de 50 po.

Zumbi Infectado (4) ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16
42 PVs (6DVs); RD 5/cortante
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados); incapaz de correr
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 +4 mais doença)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6
Opções de Ataque Doença

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
QE Características de mortos-vivos
Talento Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis infectados podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

Táticas dos Zumbis

Por sua vez, cada zumbi se move de sua posição inicial em direção ao inimigo mais próximo que pode atacar. Um zumbi atrás de uma porta a abre como parte de sua ação de primeiro movimento.

Táticas dos Vargouille

Essas criaturas começam o encontro descendo do telhado e gritando. Eles então tentam beijar qualquer criatura que tenha sido paralisada, seja por seus próprios gritos ou através da saliva paralítica das larvas atrozes (veja essa entrada). Quando pelo menos um PJ fracassa no teste de resistência para resistir à transformação, os vargouilles se afastam, rindo maldosamente.

Táticas das Larvas

No início do encontro, as larvas atrozes se contorcem debaixo do cadáver em que estavam se alimentando. Cada um ataca o PJ mais próximo. Quando um alvo é paralisado, as larvas passam para o próximo PJ mais próximo.

APÓS A BATALHA

Depois que esse encontro termina pela primeira vez, é importante atrair os personagens para o encontro seguinte, incentivando-os a se moverem para o leste em direção à praça da cidade. Se necessário, você pode mencionar algo sobre os sons de uma batalha que ocorre a alguma distância do leste.

Os PJs estão livres para continuar explorando a cidade após concluir esse encontro, mas correm o risco de sofrer ataques aleatórios por zumbis errantes (consulte a pág. 24).

Se os PJs encontrarem zumbis, vá para o encontro tático E2: Zumbi - Encontro nas Ruas.

Se os PJs investigarem os prédios vazios e descobrirem zumbis, vá para o encontro tático E9: Zumbis - Edifício Infestado.

VARGOUILLE (2) ND 2

NM Extra-planar pequeno (maligno, planar)
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +5, Ouvir +5
Idioma Infernal

CA 12, toque 12, surpresa 11
5 PVs (1 DV)
Fort +3, **Refl** +3, **Vont** +3
Deslocamento voo 9m (bom) (6 quadrados)
Corpo a corpo mordida +3 (1d4 mais veneno)
Base de Ataque +1; **Agarrar** –3
Opções de Ataque Ataque profano, veneno (CD 12, incapaz de curar o dano da mordida do vargouille naturalmente/-)
Ações Especiais Beijo, Silvo

Habilidades For 10, Des 13, Con 12, Int 5, Sab 12, Car 8
Talentos Acuidade com Arma
Perícias Esconder-se +9, Furtividade +5, Intimidar +3, Observar +5, Ouvir +5

Ataque Profano (Sob) Suas armas naturais, bem como quaisquer outras que empunhem, são consideradas armas profanas para ignorar a Redução de Dano

Beijo (Sob) Um vargouille pode beijar um alvo paralisado com um ataque de toque corpo a corpo que atinja. Um oponente afetado deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 19 ou se transformar num vargouille etapa por etapa. Primeiras 1d6 horas: todo o cabelo cai. Próximas 1d6 horas: as orelhas se transformam em asas de couro, tentáculos brotam no queixo e no couro cabeludo e os dentes se tornam presas longas e pontudas. Próximas 1d6 horas: 1 de dano permanente em Int e Car por hora. 1d6 horas finais: a cabeça se liberta do corpo (que morre) e se torna um vargouille.

Essa transformação é interrompida pela luz solar ou por pela magia *luz do dia*; *remover doenças* reverte a transformação.

Silvo (Sob) Criaturas dentro de um raio de 18m (exceto outros vargouilles) capazes de ouvir o silvo de um vargouille e ver claramente a criatura devem obter sucesso num teste de Fortitude CD 12 ou ficará paralisada de medo até que o monstro a ataque, saia do alcance ou abandone sua linha de visão. Uma Criatura paralisada está vulnerável ao beijo do vargouille (veja acima). Uma criatura que obtenha um sucesso no teste de resistência não pode ser afetada novamente pelo silvo do mesmo vargouille por 24 horas; uma criatura sujeita a vários gritos ao mesmo tempo faz apenas um teste de resistência, cujo resultado se aplica a todos os silvos dos vargouilles. O grito é um efeito de ação mental e medo.

Veneno (Ext) As magias *neutralizar venenos* ou *curar* removem o efeito, enquanto o *retardar envenenamento* permite cura mágica.

LARVA ATROZ (2) ND 2

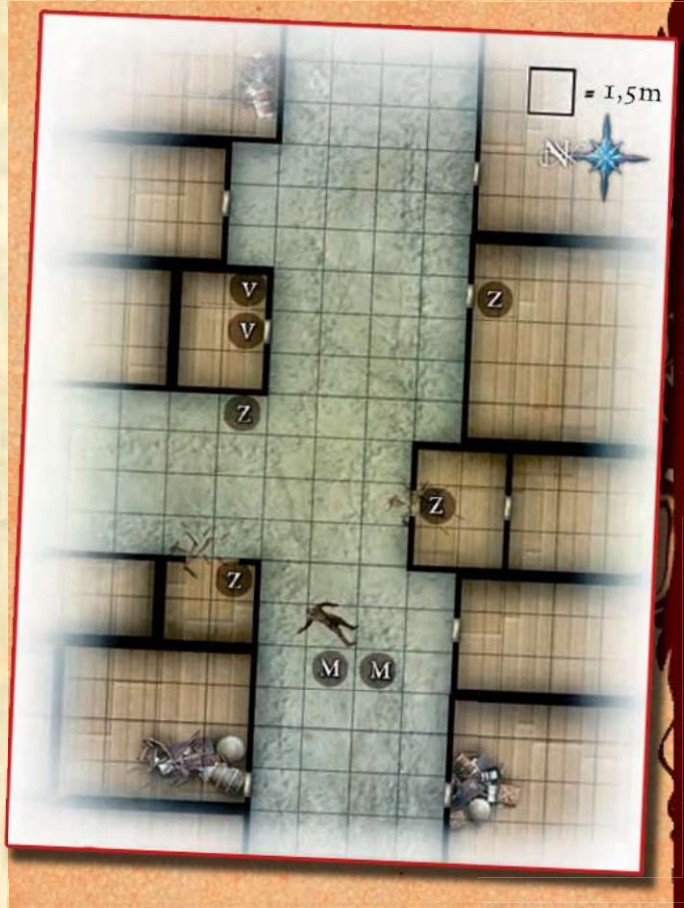
N Inseto pequeno
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 13, surpresa 14
33 PVs (6 DVs)
Imunidade efeitos de ação mental
Fort +6, **Refl** +4, **Vont** +2

Deslocamento 9m (6 quadrados), escavar 1,5m.
Corpo a corpo mordida +6 (1d8 +1 mais saliva paralisante)
Base de Ataque +4; **Agarrar** +1
Opções de Ataque Saliva paralisante

Habilidades For 13, Des 15, Con 12, Int -, Sab 10, Car 2
QE Características de inseto
Talentos –
Perícias -

Saliva Paralisante (Ext) Paralisia 1 rodada; Fort CD 14 anula. A cada rodada, uma criatura paralisada pode realizar outro teste de Fortitude para tentar sair da paralisia.



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Cadáver: Este morador morto usa um *Pingente de Boa Saúde* (consulte a pág. 215), o que mantém seu cadáver a salvo das infecções necromânticas. Um personagem pode localizar o pingente com um sucesso num teste de Procurar CD 16. Infelizmente, o pingente não o protegeu de ser morto por zumbis. No início do encontro, duas larvas atrozes estão se alimentando do cadáver.

Portas: Portas simples de madeira, trancadas: Dureza 5; 10 PVs; Arrombar CD 15; Abrir Fechaduras CD 20.

Encontro Aleatório nas Ruas

Se os PJs aleatoriamente encontrarem zumbis enquanto viajam pelas ruas da Baróvia, faça algumas alterações. Remova o corpo e remova os vargouilles ou as larvas atrozes, adicionando 1d4 ao número de criaturas que restarem. Colocando os zumbis em diferentes posições, como atrás de portas ou na rua.

O prédio com a porta quebrada é fornecido como cenário de um possível encontro de zumbis num local apertado. Se os PJs se aproximarem da porta o suficiente para ver o interior, leia o seguinte texto:

No interior, há uma pilha de móveis quebrados e louças quebradas, salpicadas de manchas de sangue. Discernir se este edifício era usado como casa ou pequena loja é impossível, a destruição é completa.

Zumbis - Praça da Cidade

Nível de Encontro 8

Esse encontro ocorre na primeira vez em que os PJs entram na praça da vila, rotulada E3 no mapa da vila, a leste.

Barricadas rústicas bloqueiam a maior parte do acesso à praça da cidade; no entanto, a barricada oriental foi violada e os zumbis estão fervilhando pela abertura. Uma mulher em armadura de batalha perto do centro da praça da cidade luta bravamente contra os zumbis, mas ela está numa desvantagem numérica esmagadora.

Zumbi Infectado (9) ND 2
NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16
42 PVs (6DVs); RD 5/cortante
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados); incapaz de correr
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 +4 mais doença)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6
Opções de Ataque Doença

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
QE Características de mortos-vivos
Talento Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis infectados podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

Conduzindo este Encontro

Peça aos jogadores para colocar seus personagens na borda leste do mapa. Coloque simultaneamente os nove zumbis (marcados como **Z** *no mapa), o Sepultureiro (***E***) e Ashlyn (***A***), conforme indicado no mapa tático e role a iniciativa.*

Os Monstros

Zumbis infectados: *Iguais aos descritos no encontro E1 pág. 32.*

Sepultureiro "Zumbi": *Essa carcaça humanoide desfigurada e encolhida é animada pela mesma infecção que se propaga sobrenaturalmente a mando do blasfêmia no porão da capela (ver entrada E7A, pág. 42). Contudo, este cadáver está incrustado de anos de terra-sepultura e se move com uma rapidez que falta aos zumbis regulares. Ela possui um poder nascido no túmulo para empurrar outras criaturas para um túmulo prematuro e raso. Na verdade, não é realmente um zumbi, mas os PJs provavelmente não percebem isso até vê-lo em ação.*

Ashlyn, Caçadora de Mortos-vivos ND 6
Humana Paladina 5
LB Humanoide médio
Inic. -1; **Sentidos** Observar +2, Ouvir +2
Aura de coragem (3m., aliados recebem +4 contra medo)
Idioma Comum

CA 20, toque 9, surpresa 20
45 PVs (5 DVs)
Imunidades Doença, medo
Fort +9, **Refl** +5, **Vont** +6

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo *espada longa +1* +9 (1d8 +3/19-20)
À Distância besta leve op +5 (1d8 / 19–20 ou virotes de fogo alquímico)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +7
Opções de Ataque Destruir o Mal 2/dia (ataque +3, dano +5)
Ações Especiais Cura pelas Mãos 15 pontos /dia, Expulsar Mortos-vivos 6 /dia (+3, 2d6 +5, 2º)
Equipamento de combate 10 virotes de fogo alquímico *, 10 estacas de fogo alquímico *, 2 luz do sol alquímica*, 10 virotes de ferro frio, 10 virotes de prata, poção de *esplendor da águia*, poção de *curar de ferimentos graves*
*Novo item descrito pág. 208
Magias de Paladino Preparadas (NC 2º):
1º - *Abençoar arma*
Habilidades Similar à magias (NC 5º):
À vontade - *Detectar o mal*

Habilidades For 14, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 14, Car 17
QE Aura do bem
Talentos Foco em Arma (espada longa), Reflexos Rápidos, Vitalidade
Perícias Concentração +10, Cura +10, Diplomacia +5, Observar +2, Ouvir +2, Sentir Motivação +10
Pertences Equipamento de combate mais *armadura de batalha +1*, *amuleto da saúde +2*, besta leve obra-prima com 10 virotes, escudo grande de metal, *espada longa +1*, *manto do carisma +2*

A Aliada

Ashlyn: *Essa mulher humana usa uma armadura de batalha brilhante, na qual um símbolo sagrado está estampado. Ela pede ajuda da "Luz" enquanto tenta abater a revolta dos zumbis. Ashlyn reverencia uma divindade apropriada ao seu jogo; caso contrário, ela reverencia Pelor.*

Táticas dos Zumbis

Por sua vez, cada zumbi se move da posição inicial em direção ao inimigo mais próximo que possa atacar (seja um PJ ou Ashlyn). Eles tentam se amontoar contra um único alvo, se possível.

SEPULTUREIRO INFECTADO ND 5

LM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +8, Ouvir +8
Idiomas Comum (não pode falar)

CA 21, toque 10, 21 surpresa
58 PVs (8 DVs); RD 5/prata
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +8

Deslocamento 9m (6 quadrados), escalar 3m.
Corpo a corpo pancada +10 (1d6 + 9 mais doença mais sepultar)
Base de Ataque +4; **Agarrar** +10
Opções de Ataque doença, sepultar

Habilidades For 23, Des 10, Con -, Int 6, Sab 14, Car 15
QE Exumar, Características de mortos-vivos
Talentos Prontidão, Vitalidade (2)
Perícias Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +8, Ouvir +8

Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).

Exumar (Sob) Quando um Sepultureiro faz uma ação padrão para tocar o topo de uma cova ou espaço onde uma criatura está enterrada a menos de 3m, o corpo imediatamente se eleva sem danos à superfície, sem deixar buraco ou túnel.

Sepultar (Sob) Sempre que um Sepultureiro ataca com um ataque pancada, ele pode tentar enterrar seu inimigo. O inimigo deve obter sucesso num teste de Reflexos CD 16 ou ser socado corporalmente numa cova rasa. Essa habilidade não funciona em locais com um porão ou um nível aberto imediatamente abaixo, numa criatura pode ser sepultada em materiais mágicos, vivos ou animados, ou materiais com dureza maior que 8.

Trate uma criatura sepultada como imobilizada (resultado de 20 no teste da manobra Agarrar oposta). O sucesso em dois testes de agarrar permite que ela fique de pé na próxima rodada. Duas ações padrão são necessárias para que outros desenterrem uma criatura sepultada, que pode usar sua próxima ação para ficar em pé; uma criatura parcialmente desenterrada pode ficar em pé com um único sucesso num teste da manobra Agarrar.

Uma criatura corre o risco de asfixia (Livro do Mestre 304) a cada rodada que passe parcial ou totalmente enterrado.

Táticas de Ashlyn

Quando esse encontro começa, Ashlyn está sendo pressionada por zumbis, já em combate corpo a corpo com dois ou mais se aproximando. Se os PJs entrarem na briga e aliviarem a pressão corpo a corpo sobre ela, ela disparará virotes de fogo alquímico contra quaisquer mortos-vivos que ela possa ver.

Táticas do Sepultureiro

O único objetivo do Sepultureiro é sepultar vivas o máximo de criaturas possível. Ele corre em direção ao personagem mais próximo, seja Ashlyn ou um PJ. Uma criatura sepultada que morra ao sofrer dano ou por negligência pode ser reanimada como um zumbi se tiver contraído a doença necromântica. O Sepultureiro usa sua habilidade de exumar para trazer os mortos-vivos recém-criados para a superfície.

APÓS A BATALHA

Os moradores escondidos na taverna e os mercadores surgem somente depois que os zumbis sejam derrotados. Os PJs agora podem interagir com os PdMs principais nessas áreas, bem como com Ashlyn.

Se Ashlyn sobreviver ao encontro, ela tem informações importantes a transmitir. Consulte a entrada E3 pág. 25.

Se os PJs entrarem na loja, consulte a entrada E4: Mercearia Bildrath pág. 26.

Se os PJs entrarem na taverna, consulte a entrada E5: Taverna Sangue da Videira pág. 26.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Barricadas: Esses obstáculos são construídos com portas reaproveitadas, mesas, madeira solta e outras sobras de madeira. Uma barricada tem 1 metro de altura e 30 cm de espessura, em média. Possuem dureza 3, 50 PVs e Arrombar CD 20. O abrigo atrás de uma barricada fornece cobertura (+4 em CA) para os defensores. Se uma barricada foi violada, deixa uma lacuna de 3m de largura.

Parede: Um muro baixo de pedra circunda o poço da vila. O poço cai 3m para baixo até água fria. Este terreno é intransitável para criaturas que não voam.

Portas: Portas simples de madeira, trancadas: dureza 5; 10 PVs; Arrombar CD 15; Abrir Fechaduras CD 20.

Portas Reforçadas: Portas reforçadas de madeira, trancadas: dureza 5; 20 PVs; Arrombar CD 23; Abrir Fechaduras CD 25. Essas portas protegem as duas lojas ocupadas restantes na cidade: Mercearia Bildrath (consulte a entrada E4 pág. 26) e a Taverna Sangue da Videira (consulte a entrada E5 pág. 26).

Aqueles lá dentro relutam em abrir as portas enquanto os ataques de zumbis continuarem; se os PJs tentarem entrar, existe apenas 50% de chance deles entrarem. Os ocupantes abrem as portas de bom grado quando os zumbis são derrotados.



Incursão Carniçal

Nível de Encontro 7

Esse encontro ocorre na primeira vez em que os PJs se aproximam da interseção rotulada E6 no mapa da vila.

À frente, um cavalo morto fede na rua, suas entranhas podres atraindo uma pequena tropa de zumbis.

Conduzindo este Encontro

*Peça aos jogadores para colocarem seus personagens em qualquer lugar a pelo menos 4,5m de distância do cavalo morto, ao longo de qualquer das ruas que eles usaram para chegar no cruzamento. Coloque simultaneamente os três zumbis (**Z**), conforme indicado no mapa tático e role a iniciativa. Não coloque os três lívidos (**G**) até a vez deles na ordem de iniciativa.*

Nota: *Se desejar, você pode alterar a orientação direcional deste mapa para controlar o quão perto os PJs estão dos monstros quando o encontro começar. Por exemplo, se você desejar que os PJs iniciem perto dos zumbis e lívidos, eles devem se aproximar ao longo da rua adjacente aos edifícios onde os lívidos estão. Se você quiser que eles comecem o mais longe possível desses monstros, eles devem se aproximar do outro lado da mesma rua.*

Se um ou mais PJs se aproximarem furtivamente e os zumbis não os notarem, os lívidos emergem dos prédios em que eles se escondem e atacam os zumbis. Se os lívidos notarem a presença dos PJs, eles atacam as presas vivas na primeira oportunidade.

*No início da terceira rodada completa de combate, dois comedores de carcaça (**C**) errantes aparecem. Atraídos pela agitação, eles entraram nos locais indicados no mapa tático.*

O Que Os PJs Podem Ouvir

Se os PJs se aproximarem furtivamente do cruzamento sem chamar a atenção dos zumbis, eles também terão noção da presença dos lívidos ocultos. Se isso acontecer, os PJs ouvirão os seguintes trechos de conversa que emanam dos prédios vizinhos, onde os lívidos relaxam. Os zumbis infectados ignoram essa conversa.

"Eu não como carne fresca uma semana ou mais - estou faminto!"

"E esses aqui, então?"

"Eu disse carne fresca, não disse? Esses pederastas podres não são muito melhores do que eu tenho carregado no meu carrinho de mão."

"Eu não sei, eles são melhores do que um osso seco em qualquer noite."

"Sim. Chega de reclamação. Vamos cuidar disso."

Táticas dos Zumbis

Por sua vez, cada zumbi se move de sua posição inicial em direção ao inimigo mais próximo. Os zumbis tentam sobrecarregar um único alvo, se possível.

Táticas dos Lívidos

Somente obtendo sucesso num teste de Conhecimento (arcano) CD 20 ou Conhecimento (religião) CD 20 um personagem pode reconhecer essas criaturas como diferentes dos carniçais comuns.

Os lívidos, famintos por carne ainda viva, caminham vorazmente até o PJ mais próximo. Se nenhuma presa fresca estiver disponível, e se eles não notarem os PJs, os lívidos atacam zumbis.

Táticas dos Comedores de Carcaça

Ambos os comedores de carcaça atacam os PJs mais próximos. Se um personagem adjacente cair para PVs negativos por qualquer motivo, um comedor de carcaça usa sua habilidade rasgar caído.

Zumbi Infectado (9) ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16
42 PVs (6 DVs); RD 5 /cortante
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados); incapaz de correr
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 +4 mais doença)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6
Opções de Ataque doença

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
QE Características de mortos-vivos
Talento Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis infectados podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

Os Monstros

Zumbis Infectados: *Iguais aos descritos no encontro E1 pág. 32.*

Carniçais (Lívidos): *Essas criaturas sujas parecem mais ou menos humanoides, mas têm manchas e carne em decomposição, esticadas através de ossos claramente visíveis. Principalmente sem pelos, têm dentes de carnívoros e olhos que ardem como brasas nas cavidades afundadas. Um personagem que faz um sucesso num teste de Conhecimento (arcano) ou Conhecimento (religião) percebe que os carniçais são realmente fantasmas, que são uma variedade mais formidável de carniçais.*

Comedores de Carcaça: *Iguais aos descritos no encontro E1 pág. 32.*

LÍVIDO (3) ND 3

CM Morto-vivo médio
Inic. +3; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +8, Ouvir +2

CA 17, toque 13, surpresa 14
29 PVs (4 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo Mordida +5 (1d8 +3 mais doença mais paralisia) e 2 garras +3 cada (1d4 +1 mais paralisia)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +5
Opções de Ataque doença, paralisia, mau cheiro

Habilidades For 17, Des 17, Con -, Int 13, Sab 14, Car 16
QE Características de mortos-vivos
Talentos Ataques Múltiplos, Vitalidade
Perícias Equilíbrio +8, Escalar +9, Esconder-se +9, Saltar +9, Ouvir +2, Furtividade +9, Observar +8

Doença (Sob) Febre do carniçal - mordida, Fort CD 15, período de incubação 1 dia, dano 1d3 Con e 1d3 Des. Uma criatura infectada que morra com febre do carniçal se erguerá como um carniçal na meia-noite seguinte. Um humanoide com 4 ou mais Dados de Vida se erguerá como um lívido.
Mau-Cheiro (Ext) Criaturas vivas num raio de 3m ficam enjoadas por 1d6 + 4 minutos; Fort CD 15 anula.
Paralisia (Ext) 1d4 + 1 rodadas; Fort CD 15 anula (Elfos são afetados).

COMEDOR DE CARCAÇA [EM FRENESI] (2) ND 1/2

N Animal pequeno
Inic. +3; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Observar +3, Ouvir +3

CA 13, toque 12, surpresa 10
9 PVs (1 DV)
Fort +7, **Refl** +5, **Vont** +1

Deslocamento 9m (6 quadrados), escavar 3m.
Corpo a corpo 2 garras cada +4 (1d2 +1) e mordida –1 (1d4)
Base de Ataque +0; **Agarrar** –3
Opções de Ataque frenesi de sangue
Ações especiais rasgar caído

Habilidades For 12, Des 17, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 6
Talentos Acuidade com Arma, Rastrear[B]
Perícias Esconder-se +11, Observar +3, Ouvir +3

Frenesi de Sangue (Ext) Durante o ataque dos zumbis, as ruas da Baróvia ficam vermelhas de sangue, e todos os comedores de carcaça entram automaticamente num estado frenético. Enquanto no frenesi de sangue, um comedor de carcaça usa automaticamente sua habilidade rasgar caído.
Perícias Um comedor de carcaça tem um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se.
Rasgar Caído (Ext) Se um oponente adjacente estiver com -1 PVs ou menos, um comedor de carcaça imediatamente faz um ataque adicional de mordida, causando automaticamente 2d6 +2 de dano. Um comedor de carcaça pode rasgar um inimigo caído uma vez por rodada.

Quando não estiver em frenesi, um comedor de carcaça tem as seguintes estatísticas alteradas:

CA 15, toque 14, surpresa 12
7 PVs
Fort +5

Corpo a corpo 2 garras cada +4 (1d2-1) e mordida -1 (1d4-1)
Agarrar –5

Habilidades For 8, Con 17

APÓS A BATALHA

A rua se acalma, e a névoa perturbada começa a avançar novamente para encobrir a vila num cobertor de desesperança.

Os PJs são livres para continuar explorando a cidade, mas correm o risco de ataques aleatórios de zumbis errantes (consulte a pág. 24).

Se os PJs encontrarem zumbis, vá para o encontro tático E2: Zumbi – Encontro nas Ruas.

Se os PJs investigarem prédios vazios e descobrirem zumbis, vá para o encontro tático E9: Prédio Infestado de Zumbis.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Carcaça: A carcaça deste cavalo está aqui há tanto tempo que quase apodreceu. Não oferece cobertura ou qualquer outra vantagem tática para personagens ou criaturas que se movam adjacentes a ela. Por causa do repetido contato com zumbis, também hospeda a doença necromântica. Quem toca na carcaça ou se move através de um quadrado que ela ocupa é considerado como atingido por um zumbi infectado para a finalidade da infecção.

Portas: Portas simples de madeira, trancadas: Dureza 5; 10 PVs; Arrombar CD 15; Abrir Fechaduras CD 20.



IGREJA

Nível de Encontro 8

Esse encontro ocorre quando os PJs entrarem pela primeira vez na antiga igreja da vila (rotulada E7 no mapa da vila). O interior da igreja é iluminado apenas vagamente por velas. Trate isso como iluminação sombria: criaturas têm camuflagem (chance de erro de 20%) e podem tentar fazer testes de Esconder-se.

O interior da igreja está em frangalhos, com bancos virados e quebrados espalhados pelo chão empoeirado. Um altar com cicatrizes de garras fica no extremo norte da igreja, diretamente ao norte de um buraco nas tábuas podres do chão. Uma voz rouca vindo da mesma direção canta as frases de uma oração sem sentido.

CONDUZINDO ESTE ENCONTRO

*Quando os PJs abrem as portas da igreja, nenhum inimigo é imediatamente visível. Se alguém entrar, peça aos jogadores para colocar seus personagens dentro ou fora da igreja; todos os PJs no interior não devem estar a mais de 3m da entrada. Role a iniciativa para todos os monstros, mas não os coloque até a vez deles na ordem de iniciativa. Na iniciativa deles, os zumbis infectados (**Z**) e o inumano bruxo (**DL**) abrem as portas e atacam. O velho sacerdote, Danovich (**D**), pula de trás do altar onde estava orando.*

Quando isso ocorrer, leia o seguinte texto:

Um homem de cabelos selvagens aparece por trás do altar. Ele grita: "Você não pode tirar meu filho de mim!" e lança um magia de um pergaminho carcomido que ele aperta com uma mão vigorosa.

Se um ou mais PJs se aproximam furtivamente, eles encontram Danovich agachado atrás do altar, soluçando e murmurando orações desconexas. Ele age e sua iniciativa, se tiver conhecimento de que os PJs entraram na igreja.

OS MONSTROS

Zumbis Infectados: *Iguais aos descritos no encontro E1 pág. 32.*

Inumano Bruxo Infectado: *Igual ao descrito no encontro E1 pág. 32.*

Danovich: *Este homem de aparência enlouquecida veste as vestes de um clérigo por cima de sua armadura de batalha.*

O Buraco no Chão

Se um ou mais PJs investigarem o buraco no chão, eles têm chance de cair no porão da igreja pelo buraco.

Um personagem que se mova para qualquer um dos quatro quadrados que compõem o buraco de 3m de diâmetro deve obter sucesso num teste de Reflexos CD 18 ou cair 6m (sofrendo 2d6 de dano) quando a madeira podre ceder. Um sucesso num teste indica que o personagem alcançou a borda da abertura e pode retornar à segurança.

ZUMBI INFECTADO (3) ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16
42 PVs (6DVs); RD 5/cortante
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados); incapaz de correr
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 +4 mais doença)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6
Opções de Ataque Doença

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
QE Características de mortos-vivos
Talento Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis infectados podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

INUMANO BRUXO INFECTADO ND 3

NM Morto-vivo médio (humanoide)
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +9, Ouvir +9
Idiomas Comum, abissal, infernal

CA 13, toque 12, surpresa 11
19 PVs (3 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +3, **Vont** +4

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo mordida +1 (1d4 mais doença)
Base de Ataque +1; **Agarrar** +1
Opções de Ataque Doença
Habilidades Similares à Magia (NC 3º):
À vontade – *Detectar magia, Infligir ferimentos leves (CD 12), Ler magias*
3/dia – *Causar medo (CD 13), Mísseis mágicos, Invocar criaturas I*
2/dia – *Drenar força vital* (CD 14), *Explosão sonora* (CD 14)

Habilidades For 11, Des 15, Con -, Int 14, Sab 13, Car 14
QE Características de mortos-vivos
Talentos Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Perícias Concentração +6, Conhecimento (arcano) +8, Esconder-se +8, Identificar Magias +10, Procurar +9, Observar +9, Ouvir +9

Doença (Sob) Infecção necromântica - mordida, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).

DANOVICH, SACERDOTE CAÍDO ND 5

Humano Clérigo 5
NM Humanoide médio
Inic. –1; **Sentidos** Observar +3, Ouvir +7
Idioma Comum

CA 21, toque 9, surpresa 21
36 PVs (5 DVs)
Fort +6, **Refl** +2, **Vont** +7

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo maça estrela op +6 (1d8 +1/19-20)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +4
Ações Especiais toque da morte 1/dia (5d6), fascinar mortos-vivos 4/dia (+1, 2d6 +6, 5º), conjuração espontânea (magias de *infligir*)
Equipamentos de Combate pergaminho de *círculo da morte*, pergaminho de *curar ferimentos moderados*
Magias de Clérigo Preparadas (NC 5º):
3º - *Criar mortos-vivos menor*^{D} *(NC 6º), Dissipar magia, Purgar invisibilidade*
2º - *Drenar força vital*^{D} *(2) (CD 15, NC 6º), Imobilizar pessoa (2) (CD 15), Infligir ferimentos moderados (CD 15)*
1º - *Causar medo*^{D} *(CD 14), Comando (2) (CD 14), Desespero (CD 14), Névoa obscurecente*
0 - *Detectar magia, Luz, Orientação (2), Resistência*
D: Magia de Domínio. *Domínios:* Mal e Morte.

Habilidades For 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 12
Mácula corrupção 9 (moderada), depravação 10 (moderada, perturbado)
QE aura do mal
Talentos Escrever Pergaminhos, Foco em Arma (maça estrela), Reflexos Rápidos
Perícias Concentração +10, Identificar Magias +8, Observar +3, Ouvir +7
Pertences Equipamento de combate mais *armadura de batalha +1, escudo pesado +1 de aço obra-prima*

Táticas dos Zumbis

Em seus turnos, cada zumbi se move de sua posição inicial em direção ao inimigo mais próximo. Os zumbis tentam se amontoar contra um único alvo, se possível. Eles não passam propositalmente sobre buraco no chão.

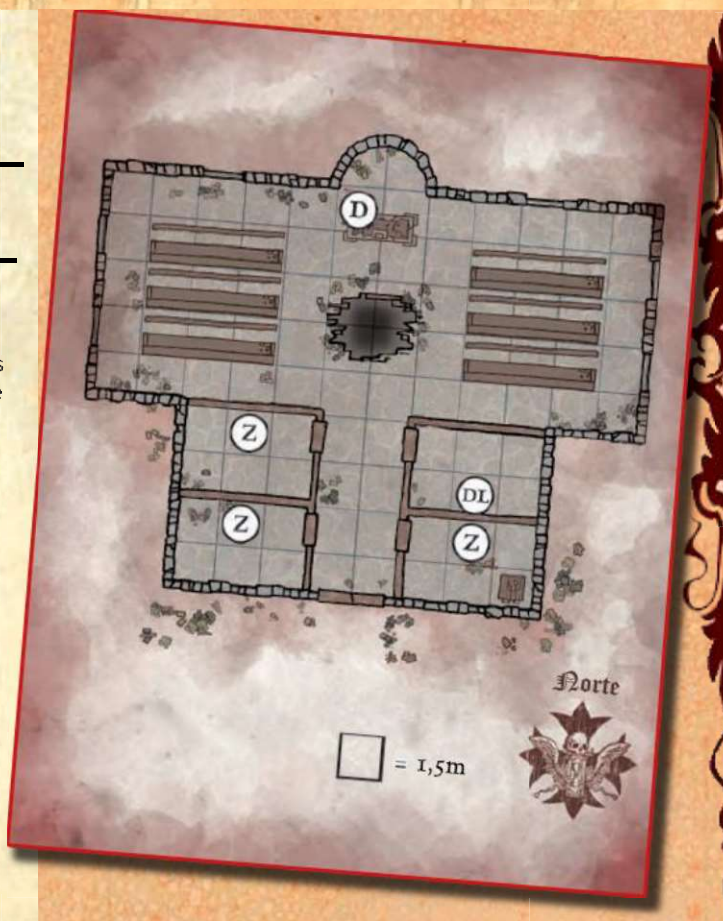
Táticas do Inumano bruxo

O inumano bruxo começa usando sua habilidade explosão sonora, e mísseis mágicos em sequência. Usa drenar força vital se tiver a chance, mas nunca se fazê-lo o puser em perigo. Se ferido, ele tenta fugir da igreja. Ele não passa propositalmente sobre o buraco no chão.

Táticas de Danovich

Danovich inicia ativando seu pergaminho do círculo da morte, uma página que ele arrancou da parte de trás do Livro da Blasfêmia. *Seu nível de conjurador é maior que o dele, então ele deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) CD 12. Se fracassar, a magia não será conjurada, e Danovich deve obter sucesso num teste de Sabedoria CD 5 para evitar um fiasco (Livro do Mestre 238). Em seguida, ele conjura purgar invisibilidade ou dissipar magia se acreditar que os PJs têm proteção mágica demais e, finalmente, conjura imobilizar pessoa.*

Se algum PJ chegar perto o suficiente para engajar combate corpo a corpo com ele, ou se ele correr o risco de ser derrotado por ataques à distância, Danovich se move para o buraco no chão e pula no porão.



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Altar: Este altar foi arranhado por mãos humanoides, como as portas dos prédios da vila. Velas crepitantes cintilam tenuamente sobre ele.

Bancos de Igreja: Os bancos de igreja de madeira de ambos os lados do buraco fornecem cobertura para quem se agachar num quadrado contendo um banco. Mover-se através de um quadrado contendo bancos custa 2 quadrados de movimento em vez de 1.

Escotilha: Obtendo sucesso num teste de Procurar CD 21, os PJs podem encontrar uma escotilha secreta no chão do canto sudeste da igreja. Sob a escotilha, há um conjunto de escadas leva ao porão da igreja (veja o encontro tático E7A).

Portas: Portas fortes de madeira, trancadas: Dureza 5; 20 PVs; Arrombar CD 23; Abrir Fechaduras CD 25.

APÓS A BATALHA

Mesmo depois de derrotar os mortos-vivos e o sacerdote enlouquecido, os PJs ainda não terminaram. Eles devem lidar com a fonte da infecção necromântica - a blasfêmia no porão da igreja. Vá para o encontro tático E7A: Porão da Igreja (na próxima página).

Se os PJs localizarem a escotilha secreta e a usarem antes que Danovich salte pelo buraco no chão, eles poderão tentar entrar no porão clandestinamente.

Se os PJs investigarem o altar, consulte Tesouro na entrada E7 pág. 27.

Porão da Igreja

Nível de Encontro 9

Esse encontro ocorre quando os PJs chegam pela primeira vez ao porão da velha igreja. Eles podem ter chegado aqui, caindo ou pulando pelo buraco no chão da igreja (veja o encontro E7), ou podem ter conseguido entrar furtivamente usando uma escada.

Em meio ao amontoado de tábuas de uma escada desabada, há um porão úmido. Uma bancada de laboratório parcialmente esmagada fica na parte noroeste da adega, incluindo uma laje de ferro cercada por uma confusão de equipamentos quebrados de complexidade incompreensível. Algo horrível geme ao sul e se arrasta adiante.

CONDUZINDO ESTE ENCONTRO

O porão da igreja é pouco iluminado através do buraco no andar de cima. Trate isso como iluminação sombria: as criaturas têm camuflagem (chance de erro de 20%) e podem fazer testes de Esconder-se.

Se Danovich saltou para o porão durante o encontro anterior e sobreviveu à queda, coloque-o no quadrado imediatamente abaixo daquele em que ele caiu e consulte o bloco de estatísticas no encontro tático E7 nas pág. anteriores. Se ele tiver tempo (e a necessidade) de fazê-lo, o sacerdote lê seu pergaminho de curar ferimentos moderados para se curar de algum dano que sofreu.

Se algum PJ seguiu Danovich pelo buraco, coloque-o num quadrado apropriado ao lado do sacerdote. Os personagens que chegaram aqui usando a escotilha e a escada que desce do térreo da igreja podem se posicionar a 3m da base da escada.

*No porão estão Doru, a blasfêmia (**B**), dois zumbis infectados (**Z**) e um esqueleto infectado (**S**). Coloque esses monstros conforme indicado no mapa tático e role a iniciativa para os novos combatentes.*

Se Ashlyn estiver com os PJs, ela reconhece os dois zumbis como seus antigos companheiros, os dois Portadores da Luz desaparecidos. Ashlyn fica abalada com o luto durante esta luta, recebendo -2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícias.

Dividindo o Grupo

Se alguns dos PJs seguirem Danovich pelo buraco e outros decidirem permanecer no térreo da igreja, pode ser necessário acompanhar a atividade nas duas áreas de encontro ao mesmo tempo. No entanto, se o grupo se separar dessa maneira, é provável que cada grupo menor de PJs se encontre superado contra os monstros na mesma área. Nesse caso, é taticamente inteligente que os PJs juntem forças o mais rápido possível. Se todos eles descerem até porão e descartarem Doru, a blasfêmia, é provável que os mortos-vivos infectados no térreo da igreja colapsem e se tornem inofensivos.

Doru, a Blasfêmia Infecciosa ND 9

NM Morto-vivo médio
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +10, Ouvir +10

CA 20, toque 11, surpresa 19
147 PVs (18 DVs); RD 5/cortante
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +6, **Refl** +7, **Vont** + 13

Deslocamento 12m (8 quadrados); investida errática
Corpo a corpo mordida +18 (1d8 +13 mais mordida da blasfêmia mais doença)
Opções de Ataque mordida da blasfêmia, doença
Base de Ataque +9; **Agarrar** +18

Habilidades For 28, Des 12, Con -, Int 5, Sab 15, Car 10
QE Características de mortos-vivos
Talentos Ataque Natural Aprimorado (mordida), Rastrear, Vitalidade (4), Vitalidade Aprimorada (ganho em PVs igual ao número de dados de vida)
Perícias Observar +10, Ouvir +10, Sobrevivência +7

Doença (Sob) Infecção necromântica - mordida, Fort CD 22 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma e inclui um bônus de circunstância de +3; Doru é o epicentro da infecção. Um humanoide infectado que caia para –1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como um zumbi infectado em 1d4 + 1 rodadas, a menos que seja tratado adequadamente (consulte a barra lateral pág. 29).
Investida Errática (Ext) Normalmente, o blasfêmia pode fazer uma virada de até 90 graus durante uma investida. No entanto, Doru não pode investir através do terreno difícil do piso coberto de detritos na área abaixo do buraco.
Mordida da Blasfêmia (Sob) A mordida de Doru atordoa uma criatura viva não-maligna por 1 rodada e também pode transmitir a infecção necromântica.

OS MONSTROS

Blasfêmia: *Esta criatura parece um cadáver cirurgicamente modificado por um lunático. Esqueleticamente magro, seus braços são muito longos, enquanto sua cabeça é larga e em forma de cunha, com a boca dividida para poder abrir mais do que um humanoide normal. Seus dentes cintilam como fragmentos negros e fumegantes de gelo.*

Esqueleto Infectado: *Este esqueleto humano foi animado pela mesma infecção que infunde os zumbis, concedendo-lhe vigor não visto num esqueleto comum.*

Zumbis Infectados: *Iguais aos descritos no encontro E1 pág. 32.*

ZUMBI INFECTADO (3) ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16
42 PVs (6DVs); RD 5 /cortante
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados); incapaz de correr
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 +4 mais doença)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6
Opções de Ataque Doença

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
QE Características de mortos-vivos
Talento Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis infectados podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

ESQUELETO INFECTADO ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 15, toque 13, surpresa 12
39 PVs (6 DVs); RD 5/concussão
Imunidades frio, atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +2, **Refl** +5, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras cada +9 (1d6 +6 mais doença) e
Corpo a corpo mordida +4 (1d4 +3 mais doença)
Base de Ataque +3; Agarrar +9

Habilidades For 23, Des 16, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
QE Características de mortos-vivos
Talento Iniciativa Aprimorada

Doença (Sob) Infecção necromântica – garra ou mordida, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que cai para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).

Táticas de Doru

Embora não seja irracional, Doru, o blasfemo, tem um objetivo avassalador: infectar e matar todos os inimigos. No entanto, o monstro reconhece vagamente Danovich e não ataca o sacerdote se ele estiver presente.

Táticas dos Zumbis

Em seus turnos, cada zumbi se move de sua posição inicial em direção ao inimigo mais próximo. Se Ashlyn estiver com os PJs, os zumbis a atacam primeiro, se possível.

Táticas do Esqueleto

Em seus turnos, o esqueleto se move da posição inicial em direção ao inimigo mais próximo e continua atacando até que seja derrotado.

APÓS A BATALHA

Se Doru for destruído, a praga necromântica imediatamente cessa. Todos os mortos-vivos infectados na vila caem instantaneamente, agora apenas cadáveres comuns.

Se o objetivo secundário de Strahd for Legião de Mortos-Vivos, destruir Doru não é suficiente para parar a infecção necromântica. Somente derrotar o próprio Strahd pode acabar com a praga dos zumbis para sempre (veja Legião de Mortos-Vivos, pág. 16).

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Essa câmara é uma variação estranha de um laboratório alquímico (LdJ 130). Os móveis no canto noroeste não são altos ou maciços o suficiente para fornecer cobertura ou camuflagem. Consulte Tesouro na entrada E7A pág. 28 para obter mais informações.

Terreno difícil: Os quatro quadrados diretamente abaixo do buraco no chão da igreja estão cobertos por tábuas esmigalhadas e outros detritos. Os destroços fazem terreno difícil: cada um desses quadrados custa 1 quadrado extra para entrar, e as CDs dos testes Acrobacia e Furtividade aumentam em 2).

Pilares: As vigas verticais que sustentam (a maior parte) o chão da igreja não são grossas o suficiente para fornecer cobertura ou impedir o movimento.



Sepultura dos Carniçais

Nível de Encontro 9

Esse encontro ocorre quando os PJs entram pela primeira vez no túnel sob a lápide desenterrada (veja a entrada E8 pág. 28).

Esse túnel rústico de terra tem cerca de 1,80m de diâmetro. Um fedor terrível emana de algum lugar mais profundo. Pedaços de restos roídos - incluindo um dedo indicador e parte de uma caveira - e pedaços de roupas rasgadas e apodrecidas são parcialmente embutidos em paredes usadas com muito uso.

Nenhum teste é necessário para reconhecer que mãos e pés com garras escavaram esse túnel.

CONDUZINDO ESTE ENCONTRO

O túnel leva a uma câmara áspera, que é totalmente escura.

O túnel se abre para uma câmara de terra fétida cujo fedor é abominável. Cadáveres de humanos, principalmente comidos, estão espalhados e parcialmente pisados no chão. Um corpo está relativamente intacto e vários caixões se encontram numa confusão nas proximidades.

Lívido (2) ND 3

CM Morto-vivo médio
Inic. +3; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +8, Ouvir +2

CA 17, toque 13, surpresa 14
29 PVs (4 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo Mordida +5 (1d8 +3 mais doença mais paralisia) e 2 garras +3 cada (1d4 +1 mais paralisia)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +5
Opções de Ataque doença, paralisia, mau cheiro

Habilidades For 17, Des 17, Con -, Int 13, Sab 14, Car 16
QE Características de mortos-vivos
Talentos Ataques Múltiplos, Vitalidade
Perícias Equilíbrio +8, Escalar +9, Esconder-se +9, Saltar +9, Ouvir +2, Furtividade +9, Observar +8

Doença (Sob) Febre do carniçal - mordida, Fort CD 15, período de incubação 1 dia, dano 1d3 Con e 1d3 Des. Uma criatura infectada que morra com febre do carniçal se erguerá como um carniçal na meia-noite seguinte. Um humanoide com 4 ou mais Dados de Vida se erguerá como um lívido.
Mau-Cheiro (Ext) Criaturas vivas num raio de 3m ficam enjoadas por 1d6 +4 minutos; Fort CD 15 anula.
Paralisia (Ext) 1d4 + 1 rodadas; Fort CD 15 anula (Elfos são afetados).

Harpia Carniçal Tocada pela Tumba ND 5

CM Morto-vivo médio (humanoide monstruoso avançado)
Inic. +4; **Sentidos** visão no escuro 18m; Ouvir +9, Observar +5

CA 17, toque 14, surpresa 13; Esquiva
45 PVs (7 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência resistência à Expulsão +2
Fort +2, **Refl** +9, **Vont** +8

Deslocamento 6m (4 quadrados), voo 24m (média); Investida Aérea
Corpo a corpo 2 garras +8 cada (1d4 +1 mais paralisia) e mordida +6 (1d6 mais doença mais paralisia)
Base de Ataque +7; **Agarrar** +8
Opções de Ataque doença, paralisia
Ações Especiais Canção Hipnótica

Habilidades For 12, Des 19, Con -, Int 9, Sab 16, Car 19
QE Características de mortos-vivos
Talentos Ataques Múltiplos[B], Esquiva, Investida Aérea, Persuasivo
Perícias Blefar +13, Intimidar +10, Performance (oratória) +6, Observar +5, Ouvir +9

Canção Hipnótica (Sob) Todas as criaturas (exceto harpias) numa dispersão de 90m devem ser bem-sucedidas num teste de Vontade CD 17 ou será cativada. Esse é um encantamento de ação mental e sônico. Uma criatura bem-sucedida no teste não pode ser afetada novamente pela canção da mesma harpia durante 24 horas.

Uma criatura hipnotizada caminha em direção à harpia, seguindo a rota mais direta disponível. Se o caminho a levar por uma área perigosa, a criatura realiza um segundo teste de resistência. As criaturas hipnotizadas não podem fazer nada além de se defender. Uma criatura hipnotizada a 1,5m da harpia fica ali e não oferece resistência aos ataques do monstro. O efeito continua enquanto a harpia cantar e por mais 1 rodada. A habilidade música de proteção de bardos permite que a criatura hipnotizada realize um novo teste de Vontade.

Doença (Sob) Febre do Carniçal - mordida, Fort CD 15, período de incubação 1 dia, dano 1d3 Con e 1d3 Des. Uma Criatura infectada que morra com Febre do Carniçal se erguerá como Carniçal na meia-noite seguinte. Um humanoide com 4 ou mais Dados de Vida se erguerá como um lívido.
Paralisia (Ext) 1d4 +1 rodadas; Fort CD 17 anula. (Elfos são afetados).

*Nesta câmara estão dois carniçais (**G**), uma harpia carniçal tocada pela tumba (**H**) e uma monge carniçal tocada pela tumba chamada Inka (**I**). (Carniçais tocados pela tumba são criaturas que se erguem de túmulos dotados com habilidades de carniçal.) Os lívidos se escondem atrás de finas paredes de barro e a harpia numa alcova afastada para o sudeste, enquanto Inka repousa dentro de um caixão saqueado. Esses monstros não são imediatamente visíveis quando os PJs entram nessa área e se movem por dela.*

Se um PJ abrir o caixão que contém Inka, peça aos jogadores que rolem a iniciativa. O lívido na parte ocidental da área irrompe de seu esconderijo, e a harpia também se junta a Inka na luta contra os PJs. Como sua primeira ação, Inka ataca ainda caída.

INKA, MONGE CARNIÇAL TOCADA PELA TUMBA ND 7

Humana Monge 6
CM Morto-vivo médio (humanoide avançado)
Inic. +8; Sentidos visão no escuro 18m; Observar +4, Ouvir +4
Idiomas Comum, Terran

CA 23, toque 19, surpresa 19; Esquivar, Mobilidade
39 PVs (6 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2, evasão
Fort +5, **Refl** +9, **Vont** +9 (+11 contra encantamentos)

Deslocamento 15m (10quadrados); Ataque em Movimento
Corpo a corpo ataque desarmado +7 (1d8 +3) ou
Corpo a corpo ataque desarmado +6/+6 (1d8 +3) com rajada de golpes ou
Corpo a corpo mordida +7 (1d6 +3 mais doença mais paralisia) e 2 garras +5 cada (1d4 +1 mais paralisia)
Base de Ataque +4; **Agarrar** +11
Opções de Ataque Agarrar Aprimorado, Ataque *Chi* (mágico), Desviar Objetos, doença, Imobilização Aprimorada, paralisia

---

Habilidades For 16, Des 18, Con -, Int 12, Sab 19, Car 10
QE Características de mortos-vivos, queda suave 9m.
Talentos Agarrar Aprimorado[B], Ataque Desarmado Aprimorado[B], Ataque em Movimento, Ataques Múltiplos[B], Desviar Objetos[B], Esquiva, Imobilização Aprimorada[B], Iniciativa Aprimorada, Mobilidade
Perícias Acrobacia +13, Equilíbrio +11, Escalar +12, Esconder-se +13, Furtividade +8, Saltar +13, Observar +4, Ouvir +4
Pertences *braçadeiras de armadura +2*

Doença (Sob) Febre do Carniçal - mordida, Fort CD 15, período de incubação 1 dia, dano 1d3 Con e 1d3 Des. Uma criatura infectada que morra com Febre do Carniçal se erguerá como Carniçal na meia-noite seguinte. Um humanoide com 4 ou mais Dados de Vida se erguerá como um Lívido.
Paralisia (Ext) 1d4 + 1 rodadas; Fort CD 13 anula (Elfos são afetados).

OS MONSTROS

Carniçais (Lívidos): *Iguais aos descritos no encontro E6 pág. 38.*

Harpia Carniçal Tocada pela Tumba: *Esta criatura se parece com uma velha humana carrancuda e de carne manchada em decomposição e. A parte inferior do corpo, suas pernas e as asas são reptilianas. Seu cabelo, ou o que resta dele, está embaraçado, imundo e coberto de sangue.*

Inka, Monge Carniçal Tocada pela Tumba: *Essa criatura hedionda usa anéis de ferro oxidado nos pulsos e tornozelos, que não fazem nada para esconder sua carne manchada e em decomposição.*

Táticas dos Lívidos

Se um PCJ se aproximar do caixão que contém Inka, o lívido próximo espera até que o caixão seja aberto para atacar.

O lívido mais próximo da entrada (aquele atrás da parede de terra no canto nordeste do mapa tático) permanece oculto até que os personagens tentem sair dessa área, e então irrompe e ataca um personagem que ocupe o quadrado a sudoeste de esconderijo.

Táticas da Harpia Carniçal Tocada pela Tumba

A harpia carniçal tocada pela tumba começa o encontro usando sua canção hipnótica (que não afeta mortos-vivos). Ela tenta anular um ou mais PJs para que as outras criaturas no covil possam lidar com os que restarem. A harpia mantém o efeito até que toda a resistência seja lidada; os outros então atacam inimigos hipnotizados.

Táticas de Inka

Inka prefere atacar com suas garras e morder, na esperança de paralisar e infectar suas vítimas. Ela explora sua grande mobilidade, perícia Acrobacia, Ataque em Movimento e Mobilidade para realizar ataques enquanto se mantem longe dos oponentes.

Se Inka cai para 9 PVs ou menos, ela tentará fugir para a superfície. Ela muda para seus ataques desarmados se for fortemente pressionada para causar mais dano.

APÓS A BATALHA

Se os PJs derrotarem os carniçais, estarão livres para procurar nos caixões e na área geral por tesouros, como descrito na entrada E8 pág. 28.

Se os PJs estiverem no cemitério à meia-noite, eles observarão a procissão de espíritos descrita na entrada E8.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Corpo: Este é o corpo de um morador recentemente morto, puxado de seu caixão, mas apenas parcialmente comido (sem uma mão e um pé). Um sucesso num teste de Procurar CD 13 revela um anel de ouro no valor de 50 po e um pingente de ouro no valor de 100 po.

Caixões: Esses caixões foram arrastados para cá longe do local original do enterro e seu conteúdo foi comido. Inka, a monge carniçal tocada pela tumba, está descansando num dos caixões.



Zumbis - Edifício Infestado

Nível de Encontro 7

Use esse encontro na primeira vez em que os PJs entrarem no prédio rotulado E9 no mapa da vila da Baróvia (pág. 24). As condições de iluminação dependem da hora do dia em que os PJs chegam. O interior do prédio não está iluminado: estando sob iluminação sombria na melhor das hipóteses durante o dia e o local fica completamente escuro à noite.

CONDUZINDO ESTE ENCONTRO

Nada acontece até que um ou mais PJs tentem entrar no prédio, pela porta na parede oeste ou através da parede quebrada ao norte.

Se um personagem abrir a porta ou olhar para a sala do norte, leia o seguinte texto:

O interior deste edifício fede como um matadouro. O lixo está espesso no chão, e as paredes descascadas estão manchadas com algum tipo de líquido escuro. Um colchão mofado, ainda inteiro, fica perto da porta da frente.

Se um personagem olhar pela porta, adicione as seguintes porções de informação (supondo que essas características possam ser vistas):

Um guarda-roupa com marcas de garras visíveis do outro lado da porta fica num canto da sala de entrada. Uma porta está colocada na parede oposta.

*Se algum PJ tentar entrar, role a iniciativa, mas não coloque os zumbis infectados (**Z**), os ratos zumbis (**R**) nem as larvas atrozes (**M**) nas posições indicadas até a vez deles na ordem de iniciativa. Mesmo que outras criaturas estejam cientes da presença dos PJs, um rato zumbi escondido embaixo do colchão e um zumbi escondido dentro do guarda-roupa não atacam imediatamente; veja o texto que acompanha o mapa.*

Se um ou mais PJs entrarem furtivamente, eles não iniciarão um encontro, a menos que alguém abra o guarda-roupa ou perturbe o colchão. As outras criaturas se juntam quando o combate começa. Coloque-os no mapa tático conforme indicado e role a iniciativa.

OS MONSTROS

Zumbis Infectados: *Iguais aos descritos no encontro E1 pág. 32.*

Ratos Zumbis Infectados: *a infecção necromântica não se restringe aos humanoides; até mesmo pequenas pragas são suscetíveis. Os ratos Barovianos extremamente cruéis provaram ser os hospedeiros ideais para a infecção sobrenatural. Os ratos preferem evitar as ruas e, em vez disso, passam de casa em casa por fendas e recantos muito pequenos para os zumbis - embora sejam maiores que os ratos comuns, e muitas vezes precisam abrir buracos grandes o suficiente para se esgueirar.*

Larvas Atrozes: *idênticas às descritas no encontro E2 pág. 34*

ZUMBI INFECTADO (3) ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16
42 PVs (6 DVs); RD 5 /cortante
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados); incapaz de correr
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 +4 mais doença)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6
Opções de Ataque Doença

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
QE Características de mortos-vivos
Talento Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que caia para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis infectados podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

Táticas dos Zumbis

Em seus turnos, cada zumbi se move de sua posição inicial em direção ao inimigo mais próximo; aquele atrás da porta interna abre a porta como parte de sua primeira ação de movimento. O zumbi no guarda-roupa espera para enfrentar um PJ que abra o guarda-roupa. Os zumbis tentam se amontoar contra um único alvo, se possível.

Os zumbis não atacam ratos zumbis e atacam as larvas atrozes apenas se provocados por elas.

Táticas dos Ratos Zumbis

O rato zumbi escondido embaixo do colchão faz um ataque de oportunidade contra qualquer criatura que se mova por um dos quadrados que ele ameaça. Cada outro rato zumbi se move de sua posição inicial em direção ao inimigo mais próximo. Os ratos tentam sobrecarregar um único alvo, se possível. Ao contrário dos ratos atrozes comuns, os ratos Barovianos agarram-se cruelmente a seus oponentes e rasgam a carne com suas mordidas infecciosas.

Ratos zumbis não atacam zumbis e atacam Larvas Atrozes apenas se provocados por eles.

Táticas das Larvas Atrozes

As larvas atrozes se contorcem e atacam o alvo mais próximo (que pode ser um monstro). Depois que um alvo é paralisado, as larvas passam para o próximo alvo mais próximo.

Rato Zumbi Infectado (6) ND 1

NE Morto-vivo pequeno
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Ouvir +0, Observar +0

CA 13, toque 11, surpresa 13
16 PVs (2 DVs); RD 2/ –
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +0, **Refl** +0, **Vont** +3

Deslocamento 9m (6 quadrados); incapaz de correr
Corpo a corpo Mordida +3 (1d4 + 1 mais doença)
Base de Ataque +1; **Agarrar** -2
Opções de Ataque adesão, atacar ferida

Habilidades For 12, Des 11, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
QE Características de mortos-vivos, somente ações parciais
Talento Vitalidade
Perícias -

Adesão (Ext) Um rato zumbi infectado que atinja com seu ataque de mordida se adere ao corpo do oponente. Ele pode ser atingido com uma arma ou agarrado. Para removê-lo através de agarrar, o oponente deve conseguir uma imobilização contra a criatura.
Atacar a Ferida (Ext) Um rato zumbi infectado automaticamente causa 2d4 +2 de dano a cada rodada que permanecer aderido.
Doença (Sob) Infecção necromântica - pancada, Fort CD 13 anula, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -. Uma criatura infectada que cai para -1 PVs ou menos, ou que morra, se erguerá como zumbi em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29).
Somente Ações Parciais (Ext) Os ratos zumbis infectados podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

Larva Atroz (2) ND 2

N Inseto pequeno
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 13, surpresa 14
33 PVs (6 DVs)
Imunidade efeitos de ação mental
Fort +6, **Refl** +4, **Vont** +2

Deslocamento 9m (6 quadrados), escavar 1,5m.
Corpo a corpo mordida +6 (1d8 +1 mais saliva paralisante)
Base de Ataque +4; Agarrar +1
Opções de Ataque Saliva paralisante

Habilidades For 13, Des 15, Con 12, Int -, Sab 10, Car 2
QE Características de inseto
Talentos –
Perícias -

Saliva Paralisante (Ext) Paralisia 1 rodada; Fort CD 14 anula. A cada rodada, uma criatura paralisada pode realizar outro teste de Fortitude para tentar sair da paralisia.

APÓS A BATALHA

Os PJs são livres para explorar o prédio e podem localizar tesouros menores, conforme descrito pág. 24. Eles podem continuar explorando a cidade, mas correm o risco de ataques aleatórios por zumbis itinerantes. Se os PJs encontrarem zumbis, vá para o encontro tático E2: Zumbis – Encontro na Rua.

Se os PJs investigarem mais prédios vazios e descobrirem zumbis, consulte as instruções do Encontros Aleatórios nos Edifícios abaixo.



Características da Área

Porta Exterior: Porta simples de madeira, barricada: dureza 5; 50 PVs; Arrombar CD 20.

Porta Interior: Porta de madeira simples, destrancada; dureza 5; 10 PVs; Arrombar CD 10.

Colchão: Um rato zumbi escondido embaixo deste colchão não se revela, mas espera para realizar um ataque de oportunidade contra um personagem que passe por ele. Um personagem que examine o colchão pode localizar o rato zumbi e evitar esse ataque, obtendo sucesso num teste de Procurar CD 15.

Guarda-roupa: Essa peça do mobiliário, aninhada num canto, tem uma porta que se abre para o lado oeste. O guarda-roupa contém um zumbi infectado, que ataca qualquer personagem que abra a porta.

Encontros Aleatórios nos Edifícios

Se os PJs aleatoriamente encontrarem zumbis enquanto exploram um edifício na Baróvia (consulte Encontros nos Edifícios da Baróvia, pág. 24), faça algumas alterações na configuração. Remova os ratos ou as larvas atrozes, reduzindo o nível do encontro em 1. Remova também o colchão e o guarda-roupa (embora uma ou ambas as criaturas anteriormente ocultas possam permanecer). Coloque os zumbis e as criaturas restantes em salas diferentes ou esconda-os atrás de outras mobílias decrépitas, como achar melhor.



Três irmãs se reuniram sob a lua cheia. Três irmãs mergulharam suas colheres num grande caldeirão borbulhante. Três irmãs se entreolharam e olharam a lua.

A irmã mais velha falou palavras de profecia. Ela falou dos santuários selvagens abandonados, do poder do senhor curvado. Ela falou do poder antigo despertado e do mal antigo desfeito.

"O que nós três seremos neste mundo futuro que você vê?" suas irmãs perguntaram.

Somente para essa pergunta, de todas as perguntas já feitas, Madame Eva não teve resposta.

Ela olhou para a lua. Ela olhou para as irmãs, nascidas da mesma semente escura e da fraca carne humana. E ela olhou para o caldeirão e rezou para que suas irmãs não a vissem tremer.

A Baróvia é um pequeno condado situado num vale nos ombros de uma cordilheira proibida. Sua altitude o torna fresco no verão e extremamente frio no inverno, e a névoa que se agarra as montanhas enche o vale com denso nevoeiro. Uma antiga floresta de pinheiros recobre o vale, o topo das árvores sempre envolto em névoa. As águas geladas do rio Ivlis fluem de uma nascente na encosta da montanha até o frio Pântano Ivlis antes de sair do vale para o mundo além.

Isolado do mundo exterior, o vale da Baróvia está completamente sob o controle do conde Strahd von Zarovich. As brumas, o rio e a própria terra obedecem à sua vontade. As pessoas da vila fazem o mesmo, motivadas pelo medo e pela superstição e facilmente manipuladas pelos agentes e espiões de Strahd.

USANDO ESTE CAPÍTULO

O foco desta série de encontros é criar um crescente sentimento de horror, à medida que os personagens (e seus jogadores) aprendem mais sobre o Conde Strahd e a terra da Baróvia. Ao longo do caminho, eles também podem adquirir itens e informações que os ajudarão na batalha contra Strahd.

O truque é convencer os jogadores de que seus personagens precisam dessa ajuda. Muitos jogadores, depois que seus personagens chegam a Baróvia e aprendem alguma coisa sobre o "Demônio Strahd" que mora no castelo da colina, vão querer ir imediatamente para o castelo para enfrentar essa ameaça. A leitura da sorte obscura dos Vistani não os dissuadirá: eles identificaram o oponente e desejam sua cabeça.

Certamente é possível jogar a aventura dessa maneira, principalmente se você estiver procurando por uma breve experiência de aventura (consulte a pág. 18). Mas, nesse caso, é melhor que os PJs tenham nível alto o suficiente para lidar com os desafios do castelo, ou eles acharão o primeiro encontro deles mortal. Se você planeja uma aventura mais longa e pretende que os personagens se aventurem nas terras vizinhas antes de entrar no castelo, um ataque avassalador quando eles tentam entrar no castelo não é a melhor maneira de afastá-los. Quando os jogadores começam a pensar: "É melhor termos mais encontros para podermos ter um nível mais alto quando entrarmos no castelo novamente", isso acaba o suspense do desconhecido, necessário para manter o interesse no jogo.

Por esse motivo, os jogadores e seus personagens precisam ser atraídos para os encontros deste capítulo, convidados e seduzidos pelos horrores que os contêm. O capítulo 1 sugere alguns meios para fazê-lo. Se os PJs não souberem da ameaça vampírica no castelo, poderão se aventurar pelas terras da Baróvia por algum tempo em busca de outros objetivos - talvez até (sem querer) a pedido de Strahd. Por outro lado, se eles estão cientes da ameaça exata que enfrentam no Castelo Ravenloft, podem encontrar incentivo para procurar itens mágicos poderosos - a Espada Solar e o Símbolo Sagrado Ravenkind - para ajudá-los na luta épica contra Strahd. Esses itens podem estar escondidos dentro do castelo ou podem estar em algum lugar do lado de fora, mas os segredos para fazer melhor uso deles são conhecidos apenas pelas bruxas: Madame Eva e a Senhora Afogada.

Quer os PJs estejam cientes de Strahd ou não, os moradores da Baróvia podem produzir razões abundantes para explorar as terras vizinhas. Os aldeões temem os lobisomens da floresta e as bruxas da Colina Lysaga, e podem implorar aos PJs para ajudá-los a lidar com essas ameaças. Os acampamentos Vistani do Lago Tser são frequentemente vistos na cidade e podem levar os PJs ao acampamento para encontrar sua líder. Nuvens de superstição ao redor da encruzilhada e do Pântano Ivlis podem levar os PJs a esses locais por pura curiosidade.

Na maioria das aventuras, os PJs se moverão entre a vila da Baróvia e vários locais nas terras vizinhas. A vila oferece a relativa segurança de uma "base" - uma vez eliminada a ameaça dos zumbis. Os PJs também podem retornar a esses locais depois de fazer uma ou mais incursões no Castelo Ravenloft, principalmente se encontrarem o Símbolo Sagrado ou a Espada Solar e ainda não souberem o que fazer com esses itens.

AS TRÊS BRUXAS

As terras da Baróvia abrigam um grupo de bruxas que servem Strahd, embora sejam bastante independentes e às vezes se esforcem contra a vontade do conde e entre si. Sempre que os PJs se envolvem com uma das bruxas, as outras duas com certeza se interessam interferem até certo ponto. Da mesma forma, se o objetivo secundário de Strahd envolver uma das bruxas, as outras duas certamente desempenharão um papel mais ativo na aventura. Além de Strahd, as três bruxas são a força dominante nas terras da Baróvia, e qualquer aventura que os PJs realizem entre a vila e o Castelo Ravenloft certamente envolverá pelo menos uma das bruxas.

As três bruxas compartilham um segredo terrível. Ao longo dos séculos desde a chegada de Strahd nesta região e seu declínio para o mal, a corrupção se espalhou pela terra. Strahd se apropriou de santuários abandonados localizados perto de seu castelo - um na floresta de Svalich, um no pântano a leste e outro no alto das montanhas. Executando rituais sombrios em cada altar uma vez santificado, Strahd se ligou à terra e a terra a ele, ganhando grandes poderes na barganha.

As três bruxas da Baróvia são um terrível subproduto desses rituais. Cada uma delas já foi uma mulher humana normal, uma sacerdotisa responsável por cuidar de um dos santuários. Os rituais de Strahd as corrompiam, assim como ele corrompeu a terra, transformando-as em criaturas monstruosas e contorcendo seus corações para refletir o mal de Strahd. Elas continuam sendo guardiãs dos santuários, responsáveis por proteger não apenas os locais profanos, mas também o poder que Strahd obtém deles.

Madame Eva, a líder dos vistanis que acampam em Lago Tser, é uma bruxa de Annis. Ela usa disfarçar-se para parecer mais humana, mas, sendo cercada por halflings e seres humanos relativamente baixos, é difícil esconder seu grande tamanho. Ela é a líder nominal do conciliábulo, sendo a mais velha e forte das bruxas, mas também é a menos interessada em dobrar os outros à sua vontade. Ela tem um forte traço místico, e seus verdadeiros poderes oraculares vêm à tona em seu baralho de fortunas. Ela está perturbada há vários meses porque prevê a queda de Strahd - e nesse ponto o futuro se torna sombrio e impenetrável à sua vista. Ela também possui um conhecimento essencial que Strahd procura: a chave para o mistério do Símbolo Sagrado Ravenkind.

Baba Zelenna, uma bruxa verde, lidera o culto às bruxas que se reúnem em Colina Lysaga. Ela faz pouco esforço para esconder sua verdadeira aparência de bruxa, atribuindo sua aparência incomum ao toque do Deus Verde, mas quando ela precisa viajar entre outros seres humanos, ela se disfarça para parecer como uma pessoa humana. Ela se irrita com o governo de Strahd e se ressente da liderança da madame Eva no conciliábulo, e suas atividades com as bruxas da colina Lysaga são uma tentativa direta de se libertar de ambas. Baba Zelenna tem incitado as bruxas a participar na convocação de um poderoso demônio na Colina Lysaga, um ato que ela espera destruir Strahd (e talvez Madame Eva) e estabelecer Zelenna como governante da Baróvia.

A Senhora Afogada é a denominação comum para a bruxa marinha do pântano Ivlis e ela usa esse título agora em vez de qualquer outro nome que possa possuir. Ela é pouco mais do que um monstro miserável que vive entre os juncos e as ervas daninhas do pântano, e as outras bruxas acreditam que ela é louca. Preso em sua mente distorcida, no entanto, está o segredo de como desbloquear os poderes da Espada Solar.

AS BRUMAS

As brumas que envolvem o vale da Baróvia são uma ferramenta que Strahd usa para desencorajar os visitantes - e impedir que suas vítimas fujam.

As brumas cercam Baróvia. Para os personagens que entram na região, elas parecem nada mais do que um nevoeiro leve que não dificulta significativamente a visão. No entanto, elas agem como um feitiço de Névoa Mental, impondo uma penalidade de –10 nos testes de Sabedoria e Vontade para as criaturas dentro do nevoeiro, se fracassarem num teste de Vontade CD 20. Ao comando de Strahd, as brumas se espessam num nevoeiro mais denso que obscurece toda a visão além de 1,5m e concede ocultação a distâncias mais curtas, como a magia Névoa. Além disso, Strahd pode criar padrões ilusórios sobrenaturais no meio do nevoeiro - formas horríveis e monstros temíveis - que fazem os personagens entrarem em pânico se fracassarem num teste de Vontade CD 18. Strahd pode escolher se esses padrões aparecem entre os personagens ou na parte externa as brumas (fazendo com que os personagens em pânico fujam de volta para Baróvia) ou na parte interna do domínio (fazendo-os fugir do domínio).

Na primeira vez que os personagens encontrarem nas brumas, leia este texto em voz alta para descrever a cena.

> A neblina se torna mais espessa e se transforma em tentáculos serpenteantes que parecem se envolver em torno de vocês. Formas horríveis se moldam na névoa - bocas escancaradas com presa e garras ósseas em formas monstruosas que mudam com o menor movimento do ar. A mais leve sugestão de um gemido fantasmagórico chega aos seus ouvidos, enviando um fio frio de medo pela espinha.

C. Bosques de Svalich

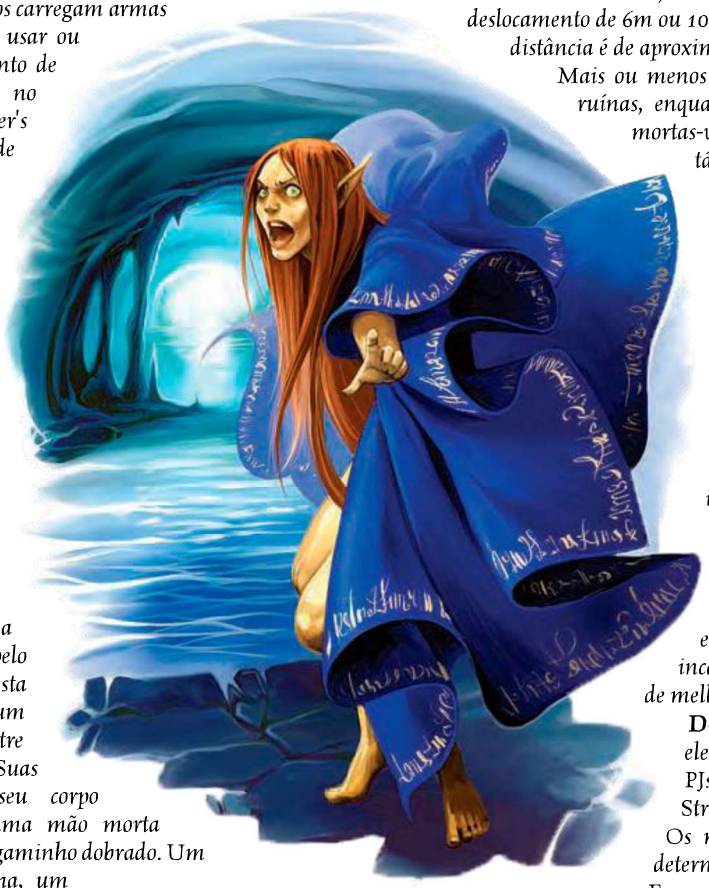
Árvores altas, com as copas perdidas na neblina cinza pesada, permitem que apenas raios de luz fracos atinjam o chão escuro da floresta. Troncos cobertos de musgo formam um labirinto vivo. A floresta tem o silêncio de um túmulo esquecido - até os lobos começarem a uivar.

A presença dos PJs na floresta resulta em três encontros com lobisomens e seu líder contaminado. Os mapas táticos fornecem detalhes desses encontros.

Encontros Táticos: *C1: Emboscada dos Elfos, pág. 64; C2: Ataque dos Lobisomens, pág. 66; e C3: Refúgio da Ninfa, pág. 68.*

Tesouro: *Os lobisomens elfos carregam armas obra-prima que os PJs podem usar ou vender, e Valicia usa um manto de segunda chance (descritas no suplemento Dungeon Master's Guide II e resumidas no bloco de estatísticas de Valicia). Se o objetivo secundário de Strahd for Aliados Indomados, há um tesouro adicional perto da piscina da ninfa: duas azagaias dos relâmpagos, presentes de Strahd consolidando seu novo relacionamento com Valicia. Os lobisomens e Valicia não usam esses itens.*

Desenvolvimento: *Se um PJ está procurando trilhas na floresta, um teste de Sobrevivência de CD 20 revela as pegadas de muitos lobos grandes que levam em direção a uma área que está sufocada pelo mato. Seguir as trilhas para esta área leva os personagens a um morador morto, escondido entre as samambaias e videiras. Suas roupas estão rasgadas e seu corpo parcialmente comido, mas uma mão morta ainda segura um pedaço de pergaminho dobrado. Um selo crivado em cera vermelha, um simples "B", mantém a carta fechada. O pergaminho contém uma carta do burgomestre da Baróvia datada de duas semanas atrás. A carta é apresentada no apêndice como letra G. Diferentemente da carta que trouxe os PJs para cá, esta foi realmente escrita pelo burgomestre antes de sua morte.*



A corrupção das terras enlouqueceu Valicia

POR QUE OS PJS ESTÃO AQUI?

Os PJs podem vir para o Svalich Woods por um dos seguintes motivos:

- *Eles estão procurando por Jeref Maurgan (ou seus restos mortais) como parte do gancho que os levou à aventura.*
- *A carta que eles receberam no início da aventura mencionou os lobos da floresta (porque o objetivo secundário de Strahd for trazer os lobisomens sob seu controle).*
- *A leitura da Sorte de Ravenloft determinou que a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind está "no coração da natureza, longe das mãos humanas" - no Refúgio da Ninfa (C3).*

D. Pântano Ivlis

No ponto mais baixo do vale, o rio Ivlis se estende por toda a extensão e parece dominar a terra. Pedaços de juncos cinza-esverdeados e pequenos troncos de árvores cobertas de musgo substituem a densa floresta, e poças de água escura atraem nuvens de insetos. Talvez a cerca de 300m neste pântano, você pode apenas ver as silhuetas das paredes de pedra quebradas.

Como nenhuma trilha leva ao pântano, os PJs devem seguir seu caminho lentamente (metade do deslocamento), contornando as piscinas mais profundas e observando cuidadosamente os perigos. Nesse ritmo, leva cerca de 15 minutos para chegar às ruínas (o Santuário do Pântano) se os personagens tiverem um deslocamento de 6m ou 10 minutos eles se moveram a 3m. A distância é de aproximadamente 450m.

Mais ou menos na metade do caminho para as ruínas, enquanto um monte de sanguessugas mortas-vivas desce sobre eles. Os mapas táticos fornecem detalhes desse encontro, bem como o próprio Santuário do Pântano.

Encontros Táticos: *D1: Poças de Sangue, pág. 70, e D2: Santuário do Pântano, pág. 72.*

Tesouro: *Quando a conexão de Strahd com o Santuário do Pântano é cortada (consulte Desenvolvimento, abaixo), um pequeno pedaço no topo da pedra rúnica começa a brilhar em azul incandescente. Um PJ pode quebrar esse pedaço com um teste de força CD 12. Quando isso acontece, pedaços de pedra caem, deixando uma forma esférica - uma pedra iônica azul incandescente que concede um bônus de melhoria de +2 à Sabedoria.*

Desenvolvimento: *Uma vez que eles lidam com a Senhora Afogada, os PJs podem tentar cortar a conexão de Strahd com o Santuário do Pântano. Os meios para conseguir isso foram determinados na leitura de Madame Eva sobre suas fortunas (ver A Sorte de Ravenloft pág. 56).*

Sangue das Bruxas: *Os PJs devem matar a Senhora Afogada e colocar seu cadáver na pedra rúnica. Leia o texto a seguir quando eles conseguirem isso:*

Somente por sua súbita ausência você percebe que havia um zumbido de poder neste lugar, muito baixo para se registrar em seus ouvidos. Cessou completamente, e o santuário está agora tão morto quanto sua guardiã.

Reunião Profana: Sob a pedra rúnica, os PJs precisam cavar por cerca de um minuto para descobrir uma pequena caixa de relicário, do tamanho de um livro de feitiços. Seus lados e tampa são esculpidos com imagens de devas, planetários e solares - mas os olhos de todo anjo são vermelhos com um líquido pegajoso, suspeito que sendo sangue. Dentro da caixa há uma Falange de São Bogdan, um artefato agora desprovido de qualquer poder sagrado. Se os PJs já tiverem os itens dos outros dois santuários - o Fêmur de Santa Markóvia do Santuário da Floresta e a Mortalha da Santa Ecaterina do Santuário da Montanha - os três objetos se juntam e se animam numa criatura chamada relíquia arruinada (veja estatísticas abaixo). Os PJs devem destruir a relíquia arruinada, a fim de remover os sinais de corrupção de Strahd.

Reconsagração: Os PJs devem trazer a Falange de São Bogdan para as criptas sob o Castelo Ravenloft (Cripta 12) e usar esse artefato como um foco adicional para um feitiço de Consagração.

Vigília da Transferência: Um PJ deve permanecer acordado e em constante oração ao relento por uma noite inteira. Se o PJ adormecer ou tomar alguma ação padrão, a vigília falhará. Os outros PJs podem ajudar a manter o amigo acordado (tornando o sucesso automático), mas, caso contrário, o PJ em vigília deve ter sucesso num teste de Constituição a cada hora da noite. A CD para este teste começa em 8 e aumenta 2 pontos a cada hora. Pior ainda, Strahd sente essa ameaça ao seu poder e envia seus agentes para atacar os PJs. Por volta da meia-noite, role normalmente para os espiões noturnos de Strahd, mas esses espiões atacam imediatamente e sem recuar.

Se o personagem concluir a vigília com sucesso, ele ganhará a ligação com o Santuário do Pântano e Strahd o perderá.

Ligação do Pântano (Sob) *Como resultado de uma conexão com os pântanos da Baróvia, o personagem tem resistência ao ácido 10, fogo 10 e sônico 10. Essa resistência dura enquanto o personagem permanecer na Baróvia.*

POR QUE OS PJS ESTÃO AQUI?

Os PJs podem acessar Pântano Ivlis por um dos seguintes motivos:

- *A leitura da Sorte de Ravenloft determinou que a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind fica "onde o rio deságua na terra".*
- *Eles estão procurando pelo Santuário do Pântano para cortar a ligação de Strahd com o Pântano.*

RELÍQUIA ARRUINADA ND 10

CM Morto-vivo médio
Inic. +8; **Sentidos** visão no escuro 18m; Ouvir +1, Observar +1
Idiomas Comum, Silvestre

CA 20, toque 14, Surpresa 16; Esquiva, Mobilidade
143 PVs (22 DV); RD 10/ferro frio
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências ácido 10, fogo 10, frio 10, energia positiva 10; não detecção; **RM** 18
Fort +7, **Refl** +13, **Vont** +14
Fraquezas vulnerabilidade sagrada, Vulnerabilidade à Luz do Dia

Deslocamento 15m (10quadrados)
Corpo a corpo turbilhão de golpes +13 (4d6 + 2) contra cada criatura adjacente
Base de Ataque +11; **Agarrar** +13
Opções de Ataque Mestre da Morte (num sucesso decisivo, alvo fica abalado por 1 minuto), Reflexos em Combate
Ações Especiais sopro profano (cone de 9m; Vontade CD 21; 10d8 e adoece 1d4 rodadas contra criaturas bondosas), Presença amedrontadora (9m, CD 21 ou abalado 10 min).

Habilidades For 14, Des 19, Con -, Int 7, Sab 12, Car 11
QE Armadura de Energia
Talentos Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mestre da Morte*, Mobilidade, Presença amedrontadora*, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Resistência à Energia Positiva*
*Talento descrito em *Libris Mortis*; detalhado no Apêndice.
Perícias Escalar +27, Saltar +35

Não detecção (Sob) Uma relíquia arruinada se beneficia de um efeito constante de não detecção sobre si mesma. Se uma magia de adivinhação for tentada contra a relíquia arruinada, o conjurador deve ter sucesso num teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra CD 19.
Sopro Profano (Sob) Uma relíquia arruinada tem uma arma de sopro semelhante ao efeito de *Profanar* (LdJ 276). Criaturas malignas não sofrem dano por esse ataque, e criaturas nem bondosas nem malignas sofrem metade do dano. Criaturas bondosas sofrem 20d6 de dano. Qualquer criatura bondosa na área deve ter um sucesso um teste de Vontade CD 21, ou ficará adoecida por 1d4 rodadas. Personagens bondosos e neutros também reduzem o dano à metade com um sucesso nesse teste.
Turbilhão de Golpes (Ext) O ataque corpo a corpo de uma relíquia arruinada é uma tempestade frenética de garras e mordidas que atinge todas as criaturas adjacentes. A relíquia arruinada faz jogadas ataques e dano contra cada criatura.
Vulnerabilidade à Luz do Dia Uma relíquia arruinada fica ofuscada quando exposta à luz solar natural (mas não à *luz do dia*). Magias e efeitos mais eficazes contra criaturas vulneráveis à luz solar também são mais eficazes contra a relíquia arruinada.
Vulnerabilidade Sagrada Uma relíquia arruinada recebe o dobro de dano de magias com o descritor bem e do dano adicional causado por armas sagradas e efeitos similares. Assim, uma espada sagrada causa 4d6 de dano extra contra a relíquia arruinada (em vez de 2d6), e a habilidade Destruir o Mal de um paladino causa o dobro do nível do paladino de dano extra.

Uma relíquia arruinada é uma criatura vagamente dracônica, mas sem asas, que parece ser formada por uma massa móvel de dentes e pedaços de osso. Um único globo ocular saltado olha o que se passa ao redor de sua cabeça. Ela se move com uma rapidez surpreendente, atacando num emaranhado de garras, dentes e fragmentos de osso afiados.



Sir Urik luta uma batalha desesperada

F. A encruzilhada

Uma forca de madeira velha range com o vento frio que sopra do alto, a oeste. Um pedaço desfiado de corda dança em sua viga. A estrada bem gasta se divide aqui, e uma placa de sinalização oposta à forca aponta em três direções: "Baróvia" para o leste, "Lago Tser" para o norte e "Castelo Ravenloft" para o oeste. Do outro lado da forca, um muro baixo, desmoronando em alguns lugares, encerra parcialmente um pequeno lote de sepulturas - presumivelmente abrigando aqueles que morreram no final daquela corda.

Na primeira vez que os PJs viajarem pela encruzilhada, encontrarão presenças assustadoras. O mapa tático fornece detalhes desse encontro.

Encontro Tático: F: A Encruzilhada, *pág. 74.*

Desenvolvimento: Sir Urik é um Cavaleiro do Corvo, membro de uma nova classe de prestígio detalhada no Apêndice. Além de ajudar os PJs contra os assassinatos que assombram a encruzilhada, ele pode dar aos PJs informações sobre sua ordem de cavalaria, para que um personagem que possa conjurar magias divinas possa adotar a classe de prestígio, se desejar. Veja a descrição da classe no Apêndice para mais informações.

POR QUE OS PJS ESTÃO AQUI?

Os PJs podem chegar à encruzilhada por um dos seguintes motivos:

- Como o nome sugere, é provável que a encruzilhada esteja no caminho dos PJs, pois eles viajam da vila da Baróvia para o Castelo Ravenloft ou para o acampamento do Lago Tser ou para as Cataratas Tser.
- A leitura da cartas da Sorte de Ravenloft determinou que a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind está enterrado na encruzilhada.

G. Acampamento do Lago Tser

De repente, o dossel de névoa e galhos abre caminho para o céu claro - embora o céu esteja preto com nuvens tempestuosas. Um círculo de carroças coloridas e uma série de tendas estão espalhadas ao redor de uma fogueira dançante, e um punhado de homens e mulheres em trajes coloridos estão sentados em silêncio perto das carroças. Além deste acampamento, um pequeno lago reflete o céu furioso no alto.

Os Vistani da Baróvia são uma gangue solta de ladrões humanos e halfling, contrabandistas, extorsionistas e vigaristas unidos sob a liderança da madame Eva, Bruxa Annis. Eles viajam pela região em pequenos grupos e são os únicos nativos da Baróvia que já foram vistos nos domínios vizinhos - o que poderia explicar a presença dos PJs aqui. Eles usam essa mobilidade para transportar mercadorias roubadas e contrabando entre os vizinhos da Baróvia por todos os lados, tornando-os o círculo de contrabando mais eficaz da região. Embora os aldeões Barovianos os temam e os desprezem, os vistanis estão sob a proteção de Strahd e estão entre seus servos mais leais e úteis. Eles geralmente estão cientes dos movimentos de pessoas de fora da região e relatam regularmente à Madame Eva.

A qualquer momento, cerca de oito dos vistanis estão presentes neste campo perto do Lago Tser - e Madame Eva está sempre aqui. Outros dezoito a vinte vistanis vagam pela vila e pelo campo, observando as atividades dos aldeões, dos lobisomens, das outras bruxas e de qualquer pessoa de fora. Eles usam pombos-correios, marcas de trilhas e, ocasionalmente, magia para se comunicar com Madame Eva e entre si, garantindo que o conhecimento adquirido seja rapidamente compartilhado entre toda a gangue.

Quando Madame Eva envia um grupo de Vistani numa missão importante, ela os observa com um Olho de Bruxa, para que possa acompanhar de perto as atividades deles. O Olho de Bruxa parece ser uma grande opala colocada num broche usado pelo líder da missão Vistani. Infelizmente (do ponto de vista de Madame Eva), isso também permite que as outras duas bruxas bisbilhotem em seus negócios, e só faz isso quando a missão é de importância crucial. Madame Eva é uma annis excepcional. Há muito tempo, ela era acólita na igreja da Baróvia, mas era atormentada por sonhos de terríveis catástrofes - sonhos que sempre se tornavam realidade. Logo, os aldeões a expulsaram da vila com medo e, ao longo de muitos anos, ela lentamente se transformou numa bruxa monstruosa e gradualmente reuniu os Vistani ao seu redor. Ela mantém sua inclinação para visões proféticas, que ela usa para realizar adivinhações genuínas usando um baralho de cartas ou outros métodos de adivinhação. Alguns de seus seguidores vistanis compartilham esse presente, mas a maioria dos "videntes" são vigaristas talentosos, nada mais. Madame Eva também é uma clériga do 5º nível, embora não tenha nada da fervorosa devoção de sua juventude.

A chegada dos PJs no acampamento do Lago Tser pode sinalizar o início de um encontro de combate, mas é mais provável que se desdobre num conjunto complexo de interações.

Encontros Táticos: G1: Leitura de Madame Eva, pág. 55, não é um encontro tático, mas um encontro de interação. G2: Acampamento do Lago Tser, pág. 76, e G3: Santuário da Floresta, pág. 78, são encontros táticos de combate.

Tesouro: Quando a conexão de Strahd com o Santuário da Floresta for cortada (consulte Desenvolvimento, abaixo), um pequeno pedaço no topo da pedra rúnica começa a brilhar em rosa e verde. Um personagem pode quebrar esse pedaço com um teste de força CD 12. Quando isso acontece, pedações menores de pedra caem, deixando uma forma esférica - uma pedra verde e rosa que concede um bônus de melhoria de +2 em Carisma.

Desenvolvimento: Além de lidar com Madame Eva, os PJs podem tentar cortar a conexão de Strahd com o Santuário da Floresta. Os meios para conseguir isso foram determinados na leitura de Sorte de Madame Eva (ver A Sorte de Ravenloft pág. 56).

Sangue das Bruxas: Os PJs devem matar a Madame Eva e colocar seu cadáver na pedra rúnica. Leia o texto a seguir quando eles conseguirem isso:

> *Somente por sua súbita ausência você percebe que havia um zumbido de poder neste lugar, muito baixo para se registrar em seus ouvidos. Cessou completamente, e o santuário está agora tão morto quanto sua guardiã.*

Reunião Profana: Sob a pedra rúnica, os PJs precisam cavar por cerca de um minuto para descobrir uma pequena caixa de relicário, do tamanho de um livro de feitiços. Seus lados e tampa são esculpidos com imagens de devas, planetários e solares - mas os olhos de todo anjo são vermelhos com um líquido pegajoso, suspeito como sangue. Dentro da caixa há um fêmur de Santa Markóvia, um artefato agora desprovido de qualquer poder sagrado. Se os PJs já tiverem os itens dos outros dois santuários – as falanges de São Bogdan do Santuário do Pântano e a Mortalha de Santa Ecaterina do Santuário da Montanha - os três objetos se juntam e se animam numa criatura chamada relíquia arruinada (veja bloco de estatísticas pág. 51). Os PJs devem destruir a relíquia arruinada, a fim de remover os sinais de fábula de Strahd.

Reconsagração: Os PJs devem trazer o fêmur de Santa Markóvia as criptas sob o Castelo Ravenloft (Cripta 6) e usar esse item como um foco adicional para um feitiço de consagração.

Vigília de Transferência: Um PJ deve permanecer acordado e em constante oração durante a noite inteira. Se o PJ adormecer ou tomar alguma ação padrão, a vigília falhará. Os outros PJs podem ajudar a manter o amigo acordado (tornando o sucesso automático), mas, caso contrário, o PJ em vigília deve obter sucesso num teste de Constituição a cada hora da noite. A CD desse teste começa em 8, mas aumenta em 2 a cada hora. Pior ainda, Strahd sente essa ameaça ao seu poder e envia seus agentes para atacar os PJs. Por volta da meia-noite, role normalmente para os espiões noturnos de Strahd, mas esses espiões atacam imediatamente e sem recuar.

Se o personagem completar com sucesso a vigília, ele recebe a ligação do Santuário da Floresta e Strahd o perde.

Ligação da Floresta (Sob) Como resultado de uma conexão com as florestas da Baróvia, o personagem se beneficia de um constante efeito de não detecção em si e em seus equipamentos. Se uma mágica de adivinhação for tentada contra o personagem, o conjurador da adivinhação deve obter sucesso num teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra CD19. Essa resistência dura enquanto o personagem permanecer na Baróvia.

Contrabandistas Vistani: Se os PJs vierem a Baróvia para investigar uma quadrilha de contrabando, eles poderão encontrar ampla evidência aqui no campo de que os vistanis são os contrabandistas que procuram. Cada um dos cinco vagões no campo contém um compartimento secreto no fundo (Procurar CD 25), e 1d4 desses compartimentos atualmente contêm bens contrabandeados do tipo que está sendo investigado pelos PJs. Se os PJs estão procurando por um tesouro roubado específico, ele está aqui. Matar a Madame Eva porá fim às atividades de contrabando, à medida que os vistanis se dispersam, sem líderes, nas áreas circundantes.

POR QUE OS PJS ESTÃO AQUI?

Os PJs podem vir ao acampamento do Lago Tser por um (ou mais) dos seguintes motivos:

- Para que Madame Eva leia suas sortes, com o encorajamento dos Vistani da Baróvia.
- Para encontrar o Santuário da Floresta e usá-lo para cortar para cortar a ligação de Strahd com a Floresta.
- Investigar a operação de contrabando administrada pelos vistanis e talvez combater Madame Eva.


Colina Lysaga
I
Cataratas
Tser
H
B
G3
G
Lago Tser
F
J
K
Castelo Ravenloft
C
Floresta
Svalich
E
Baróvia
Rio Ivlis
Floresta Svalich
C3
D
C
C
B
D2
Floresta Svalich
Pântano Ivlis
A
300m
150m
30m
15m
0 60 120 180 240 m

Encontro de Interação G1: LEITURA DE MADAM EVA

A senhora diante de vocês é enorme, por um momento parecendo maior que um ogro ou um pequeno gigante do que uma anciã humana enrugada que ela é. Ela se debruça sobre uma mesa obscurecida por seu corpo e seus olhos negros brilham enquanto embaralha cartas desgastadas pelo tempo. Suas mãos são ossudas e manchadas pela idade. Quando ela fala, sua voz crepita como folhas secas.

MADAME EVA

CN Bruxa annis clériga 5

Perícias Importantes: Disfarces +22 (+24 atuando) [inclui +20 de bônus de disfarçar-se], Sentir Motivação +9.

- Tem graduações em Blefar, Diplomacia e Intimidação. Ela não pode usar essas habilidades contra PJs, mas essas graduações influenciam seu comportamento em suas interações.
- Para resistir a intimidar: 1d20 + 16. Lembre-se de que criaturas Médias recebem -4 de penalidade nos testes de Intimidar contra Madame Eva, porque ela é Grande.

Atitude Inicial: Indiferente, embora não seja estritamente preciso dizer que Madame Eva "não se importa". Ela se preocupa profundamente com os PJs, mas tem sentimentos fortemente conflitantes sobre eles: eles podem trazer sua libertação do domínio de Strahd, mas também podem trazer sua destruição.

Modificadores: Aplique os seguintes modificadores a qualquer teste de Diplomacia feito para influenciar a atitude da Madame Eva, com base nos modos dos PJs e nas coisas específicas que eles mencionam em sua interação com ela. Todos esses bônus se acumulam.

- Fazem qualquer referência ao tamanho dela (–1)
- São bajuladores e cambiantes (+2)
- Complementam suas habilidades proféticas (+1)
- Falam favoravelmente sobre uma ou ambas as outras bruxas (–2)
- Insultam uma ou ambas as outras bruxas (+2)
- Falam depreciativamente de Strahd (–1)
- Dizem que pretendem destruir Strahd (+2)
- Mataram qualquer Vistani (–2)

Se Hostil: Madame Eva chama por seus guardas Vistani e ataca os PJs. Veja o encontro tático G2 pág. 76. Esse resultado só é possível se os PJs obtiverem um resultado espetacularmente ruim no teste de Diplomacia (menos de 1) e depois obterem outro resultado quase tão ruim (menos de 5) numa tentativa fútil de acertar as coisas.

Se Pouco Amistosa (resultado do teste menor que 1): Madame Eva se recusa a dar qualquer ajuda aos PJs e os insulta, chamando-os de "bufões insolentes", "filhotes petulantes" e "incompetentes iludidos". Se eles responderem aos seus insultos atacando, ela sai da barraca o mais rápido possível e tenta fugir para a floresta a sudoeste, seguida por qualquer sobrevivente vistani. Ela pede ajuda em voz alta, convocando a ajuda de seus aliados gigantes em 1d6 rodadas. Use o encontro tático G3 quando os gigantes chegarem, se Eva ainda está viva ou não.

Se Indiferente (resultado do teste 1–14): Madame Eva se oferece para ler a sorte dos PJs como um grupo. Consulte a próxima página para regras e conselhos sobre esta leitura. Seu tom e comportamento são guardados, e ela não expõe as informações básicas fornecidas por sua leitura.



"Finalmente você chegou!"

Se Amistosa (resultado do teste 15–29): Como indiferente, exceto que seu tom é casual e amigável, e ela chama o PJ que fez o teste de Diplomacia de "animal de estimação". Se os personagens perguntarem, ela explica as palavras enigmáticas que pronuncia durante a leitura da sorte. (Suas explicações estão incluídas nas informações da Sorte de Ravenloft na próxima seção.)

Se Prestativa (resultado do teste 30 ou superior): Como amigável, exceto que ela oferece explicações sem ser solicitada. Se solicitado, ela lança qualquer feitiço que preparou ou usa sua poção para remover a maldição, em nome dos PJs. Veja o encontro tático G2 pág. 76 para as magias preparados de Eva. A única informação sobre a qual ela é cautelosa é a localização do Santuário da Floresta, embora ela admita que está perto do campo.

A Sorte de Ravenloft

O encontro mais importante para os PJs nas terras da Baróvia é no acampamento do Lago Tser (veja a área G pág. 52), onde Madame Eva lê suas fortunas. Essa leitura não apenas fornece aos PJs informações vitais para o sucesso de sua batalha contra Strahd, mas também determina aleatoriamente certos fatos sobre a aventura.

Dada a sua importância, você deve dar à parte Fortunas de Ravenloft desta aventura a atenção que ela merece. Passe algum tempo se familiarizando com o conteúdo desta seção para criar a atmosfera adequada à mesa. Trate a adivinhação como uma performance que manterá seu público grudado em seus assentos.

O BARALHO DA SORTE

O uso eficaz de adereços ajuda a criar o clima adequado para a previsão do futuro. Portanto, é melhor usar cartas reais para realizar a leitura. Você pode usar um baralho de tarô, cartas de baralho padrão ou um baralho Three-Dragon Ante™ (abreviado 3DA) para uma experiência mais imersiva de D&D. Prepare o baralho como descrito abaixo.

Baralho *Three-Dragon Ante*: Remova os mortais e os três dragões especiais (Bahamut, Dracolich e Tiamat) do baralho. Quatro dos mortais, mais o Dracolich, servem como cartas de foco. Embaralhe as sessenta e uma cartas restantes para a leitura.

Baralho de Tarô: Remova os arcanos principais do baralho. Cinco desses cartas servem como cartas de foco. Remova também os cartas da corte (pajens, cavaleiros, rainhas e reis). Embaralhe as quarenta cartas restantes para a leitura.

Baralho Comum: Remova os valetes, rainhas e reis do baralho. Cinco desses cartas servem como cartas de foco. Embaralhe as quarenta cartas restantes para a leitura.

A LEITURA

Os PJs devem especificar os itens ou eventos sobre os quais buscam informações. No vilarejo da Baróvia, eles devem ter ouvido falar do Símbolo Sagrado Ravenkind, da Espada Solar e do Tomo de Strahd. Dependendo de quando procurar Madame Eva, eles também podem pedir conselhos sobre o problema de zumbis da vila. Eles certamente ouviram falar do "Demônio Strahd".

Sugestão de Interpretação: Madame Eva incentiva os PJs para que digam qualquer coisa que quiserem saber mais a respeito.

Cartas de Foco: Desempenhando o papel de Madame Eva, coloque um Carta de foco apropriado para cada tópico, com o nome dos PJs, conforme mostrado na tabela a seguir.

Cartas de Foco

Tópico	3DA	Tarot	Baralho Comum
Strahd	Arquimago	Diabo	Rei de espadas
Espada Solar	Matador de dragões	Sol	Valete de ouro
Símbolo Sagrado	Sacerdote	Sacerdotisa	Rainha de copas
Tomo de Strahd	Druida	Imperador	Valete de paus
Zumbis	Dracolich	Morte	Valete de espadas

Carta de Cobertura: Uma vez determinadas as cartas de foco, Madame Eva prossegue para a leitura. Embaralhe o baralho e peça a um jogador para cortá-lo. Dirija os cartas de foco na ordem em que aparecem na tabela, colocando dois cartas em cima de cada carta de foco, conforme descrito abaixo.

Coloque o primeiro dos dois cartas para que cubra completamente a carta de foco. Essa carta de cobertura determina um local - o local onde Strahd se posiciona ou a área onde um item pode ser encontrado.

Sugestão de Interpretação: Madame Eva pega o baralho em suas mãos e fecha os olhos em concentração, depois distribui as cartas de cobertura e de cruzamento do topo do baralho, uma de cada vez.

Carta de Passagem: Coloque a segunda carta de forma que fique sobre a primeira e perpendicular a ela. Uma carta que cruza a carta de foco Espada-Solar ou Símbolo Sagrado determina onde executar o ritual para despertar esse item. Uma carta que cruza a carta de foco do Tomo de Strahd determina o que os PJs precisam fazer em cada Santuário abandonado para cortar os poderes de ligação de Strahd. Uma carta que corta a carta de foco de zumbis ou a carta de foco de Strahd na verdade não determina nada, mas oferece uma oportunidade de revelar mais informações sobre a ameaça dos zumbi e os objetivos de Strahd.

Sugestão de Interpretação: O restante desta seção fornece as informações que Madame Eva distribui na leitura, dependendo da carta de foco (ou cartas) exibida. Quando Madame Eva aborda uma carta de foco específica, preparando-se para colocar uma carta de cobertura ou uma carta de cruzamento, ela fala as palavras imediatamente abaixo do cabeçalho apropriado. Então, ao colocar a carta de cobertura ou a carta de cruzamento, ela fala a declaração dada imediatamente após o nome ou a classificação da carta. Se sua atitude em relação aos PJs for amistosa ou prestativa, ela também oferece as informações fornecidas no parágrafo seguinte, após a palavra "Explicação".

STRAHD

Carta de foco: Arquimago (3DA), Diabo (tarô), rei de espadas

CARTA DE COBERTURA

"Quem mora no castelo Ravenloft é um homem poderoso cujo inimigo é leve e cujos poderes estão além da mortalidade. Você o procurará no castelo e, embora ele o encontre muitas vezes, você o encontrará apenas uma vez."

Esta carta determina um local dentro do Castelo Ravenloft onde Strahd se posicionará contra os PJs. Na primeira vez em que entram nesta sala, Strahd ataca sem falhas (a menos que ele esteja desamparado em sua cripta ou incapacitado). Essa é a única vez que os PJs podem escolher os termos de seu encontro com a Strahd.

Associado a esta carta de cobertura está um aviso de presságio do confronto dos PJs com Strahd naquele local. Cada presságio descreve um bônus ou penalidade, que se aplica apenas na primeira vez que os PJs enfrentam Strahd naquele local. Ao ler a descrição da Madame Eva da localização, adicione o texto associado ao seu presságio.

Se o objetivo secundário de Strahd for Abraçar a Loucura, o vampiro também aparece nesta sala na primeira vez em que os PJs entram nela depois de derrotar a Prole Disforme. O presságio (veja abaixo) se aplica a essa batalha, bem como a qualquer confronto anterior que ocorra aqui com Strahd.

Dragão de ouro ou Ás: Tumba de Sergei von Zarovich (K85, pág. 125). "Você o encontrará onde a luz está morta, morta por sua própria escuridão".

Explicação: "A dor assombra o senhor do castelo, a dor pelo irmão que ele matou. Procure a tumba de seu irmão nos recantos mais profundos do castelo".

Dragão Vermelho ou 10: Tumba de Strahd (K86, pág. 126). "Você o encontrará no coração das trevas, sua casa, sua fonte. Este lugar é seu centro e sua vida, o único lugar para o qual ele deve retornar".

Explicação: "Você deve procurar as criptas nos recantos mais profundos do castelo".

Dragão de Prata ou 9: Capela de Ravenloft (K15, página 95). "Você o encontrará em meio às ruínas de um lugar de súplica".

Explicação: "Uma capela fica no terreno do castelo. Há uma grande escuridão entre suas ruínas".

Dragão de Bronze ou 8: Patamar Dayheart (K60A, pág. 108). "Você o encontrará no topo de uma altura estonteante que todos detestam escalar".

Explicação: "A torre mais alta do castelo, onde a estrada serpenteia sempre para cima, dá ao senhor uma visão dominante de seu domínio".

Dragão Azul ou 7: Bruxa Alquimista (K55, pág. 105). "Você o encontrará quando os três servos do Inferno forem mortos, no lugar de suas reuniões".

Explicação: "Uma geração do inferno chegou ao topo de uma das torres do castelo, e ela é servida por um trio profano".

Dragão de cobre ou 6: Tesouraria (K41, pág. 100). "Você o encontrará entre suas riquezas, escondido da vista."

Explicação: "Vejo um incêndio e as chamas protegendo o lugar onde o senhor esconde sua riqueza".

Dragão Verde ou 5: Biblioteca (K37, página 99). "Você o encontrará num lugar de tranquilidade, um porto para sabedoria e poder".

Explicação: "O senhor busca conhecimento e encontra-o num lugar de sabedoria, calor e desespero".

Dragão de Bronze ou 4: Salão de Audiências (K25, página 97). "Você o encontrará no trono".

Explicação: "O castelo Ravenloft já foi a sede de um reino, e o senhor do castelo ainda está no trono".

Dragão Negro ou 3: Escritório da Vingança (K72, pág. 112). "Você o encontrará no lugar onde os oficiais de um rei antigo se sentaram uma vez, sustentando-o por baixo".

Explicação: "Olhe embaixo do piso principal do castelo, num lugar de sombra e desespero."

Dragão Branco ou 2: Tumba de Barov e Ravenovia (K88, pág. 127). "Você o encontrará no local onde seu nascimento está morto".

Explicação: "Procure a cripta da mãe do senhor, bem abaixo do castelo".



Presságio: A carta de cobertura se enquadra numa das seis categorias descritas abaixo, seja de uma determinada classificação dentro de um baralho 3DA ou de um naipe específico num baralho de tarô ou baralho padrão. Cada entrada 3DA lista as cartas associadas à classificação declarada. O presságio define as circunstâncias do encontro com Strahd no local especificado pela carta de apresentação. Cada categoria de presságio inclui uma declaração da Madame Eva que indica o efeito desse presságio nos PJs.

Cartas de Grau 6, Espadas (tarô) ou Espadas (baralho comum): Os PJs ganham +2 de bônus nas jogadas de dano (incluindo as de mágicas) quando lutam com Strahd aqui. "Existe uma influência muito boa nesse lugar. Seus golpes serão fortes e verdadeiros.

As cartas de grau 6 em 3DA são ouro 13, vermelho 12, prata 12, bronze 11, azul 11, cobre 10, verde 10, bronze 9, preto 9 e branco 8.

Cartas de Grau 5, Taças ou Copas: Os PJs ganham um bônus de +1 em testes de resistência quando enfrentam Strahd aqui. "Os poderes do bem irão protegê-lo neste lugar."

As cartas de grau 5 no 3DA são ouro 11, vermelho 10, prata 10, bronze 9, azul 9, cobre 8, verde 8, bronze 7, preto 7 e branco 6.

Cartas de Grau 4 (apenas 3DA): Os PJs ganham um bônus de +1 na CA quando lutam com Strahd aqui. "Os poderes do bem irão protegê-lo dos danos neste lugar."

As cartas de grau 4 em 3DA são ouro 9, vermelho 8, prata 8, bronze 7, azul 7, cobre 7, verde 6, bronze 5, preto 5 e branco 4.

Cartas de Grau 3, Pentáculos (Moedas) ou Ouro: Os PJs ganham um bônus de +1 nas jogadas de ataque quando lutam com Strahd aqui. "Existe uma boa influência aqui que guiará seus golpes."

As cartas de grau 3 em 3DA são ouro 6, vermelho 5, prata 6, bronze 6, azul 4, cobre 5, verde 4, bronze 4, preto 3 e branco 3.

Cartas de Grau 2 (somente 3DA): Os PJs recebem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque quando enfrentam Strahd aqui. "Existe uma má influência aqui que dificultará seus golpes."

As cartas de grau 2 em 3DA são ouro 4, vermelho 3, prata 3, bronze 3, azul 2, cobre 3, verde 2, bronze 2, preto 2 e branco 2.

Cartas de Grau 1, Cajado (Varinhas) ou Paus: Os PJs recebem -2 de penalidade no CA quando lutam com Strahd aqui. "Existe uma influência muito ruim nesse lugar. Os poderes da morte afastarão suas proteções.

As cartas de grau 1 em 3DA são ouro 2, vermelho 2, prata 2, bronze 1, azul 1, cobre 1, verde 1, latão 1, preto 1 e branco 1.

CARTA DE CRUZAMENTO

"Fora da escuridão e do caos, esta carta encontra sua razão e fundamento. Mostra o propósito de todas as coisas - a chave da vida e da morte e muito mais além".

Esta carta não fornece informações concretas, mas explica mais sobre o objetivo secundário de Strahd. A carta exata não importa, apenas a meta que se aplica. Se você estiver conduzido a Expedição ao Castelo Ravenloft como uma aventura curta ou uma sessão de uma noite, Strahd não tem objetivo secundário.

Coibir seus Rivais: "As trevas desejam uma luz; a morte busca calor dos vivos. No entanto, a escuridão teme uma escuridão maior e atinge aqueles que a substituiriam".

Explicação: "O senhor do castelo procura uma dama para reinar ao lado dele, mas ele teme a rebelião de seus súditos".

Abraçar a Loucura: "Não há razão, nenhum padrão para esse caos. A escuridão procura a luz, desejando realização ou talvez destruição.

Explicação: "O senhor do castelo se afundou na loucura, talvez por causa de seu amor por uma mulher."

Dinastia de Strahd: "As trevas desejam uma luz; a morte busca calor dos vivos. Para vencer a luz, a escuridão procura ser iluminada, enfrentar os raios do sol sem medo."

Explicação: "O senhor do castelo procura fundar uma dinastia, governada com uma dama ao seu lado."

Legião de Mortos-vivos: "As trevas procuram consumir toda a luz e a morte para devorar todo o calor dos vivos."

Explicação: "O senhor do castelo procura uma dama, mas ele a consumirá até a morte ser tudo o que resta."

Aliados Indomados: "A escuridão procura aliados entre a luz e a escuridão."

Explicação: "O senhor do castelo procura uma dama e também procura novos aliados da floresta."

Nenhum objetivo secundário: "As trevas desejam uma luz; a morte busca calor dos vivos."

Explicação: "O senhor do castelo procura uma dama para reinar ao lado dele."

ESPADA SOLAR

Carta de foco: Matador de Dragões (3DA), Sol (tarô), valete de ouro

CARTA DE COBERTURA

"O que você procura é uma lâmina de luz, uma arma de vingança."

Esta carta determina um local fora do Castelo Ravenloft onde os PJs podem encontrar a Espada Solar.

Dragão de ouro ou Ás: Acampamento do Lago Tser (pág. 52). "Procure..." - Madame Eva mostra surpresa visível neste Carta, mas se recompõe rapidamente - "Este Carta fala de um lugar onde os andarilhos descansam."

Explicação: "Aparentemente, a arma está escondida bem embaixo do meu nariz, neste mesmo campo."

Dragão Vermelho ou 10: Cemitério (E8, pág. 28). "Procure-o no lugar da morte, entre os mortos."

Explicação: "Esta é uma carta do túmulo. A arma está enterrada, sepultada."

Dragão de Prata ou 9: Igreja (E7, pág. 27). "Procure-o no lugar da santidade, onde os humanos alcançam o céu."

Explicação: "Esta é uma carta de aspiração e religião. A arma deve estar na igreja da vila, talvez em seu lugar mais alto."

Dragão de Bronze ou 8: Caverna de Varikov (H2, página 82). "Procure onde o rio voa."

Explicação: "Esta é uma carta de água e ar. A arma deve estar perto das cataratas."

Dragão Azul ou 7: Colina Lysaga (pág. 63). "Procure-o no lugar da blasfêmia, onde os humanos mergulham em sua natureza mais sombria."

Explicação: "Esta é uma carta de degradação e devassidão. A arma deve estar na colina onde as bruxas se reúnem."

Dragão de cobre ou 6: Mercearia do Bildrath (E4, pág. 26). "Procure-o num local de comércio."

Explicação: "Este Carta fala de dinheiro trocando de mãos. A arma está numa loja ou na posse de um comerciante."

Dragão Verde ou 5: Refúgio da Ninfa (C3, pág. 68). "Procure-o no coração da natureza, longe das mãos humanas."

Explicação: "Este Carta fala da natureza selvagem. A arma está nas profundezas da floresta, talvez guardada por um espírito feérico."

Dragão de Bronze ou 4: A encruzilhada (pág. 52). "Procure onde os caminhos se cruzam e os condenados jazem enterrados."

Explicação: "Esta é uma carta da encruzilhada."

Dragão Negro ou 3: Pântano Ivlis (pág. 50). "Procure onde o rio desagua na terra."

Explicação: "Esta carta fala de forças elementares se misturando. A arma deve estar no pântano rio abaixo daqui."

Dragão Branco ou 2: Cemitério (E8, pág. 28). "Procure onde a natureza chega perto da cidade, onde o caos ameaça a ordem."

Explicação: "Esta é uma carta de fronteiras e limites. A arma deve estar no local onde a vila se aproxima da floresta."

CARTA DE CRUZAMENTO

"A luz da espada dorme."

Esta carta determina um local dentro do Castelo Ravenloft, onde os PJs devem trazer a Espada Solar para realizar o ritual de ligação que desperta todos os seus poderes (veja a descrição do Item de Legado pág. 218 do Apêndice).

Dragão de ouro ou Ás: Tumba de Sergei von Zarovich (K85, pág. 125). "Para acordá-lo, leve-o para onde a luz jaz morta, morta pela escuridão que envolve o castelo."

Explicação: "Procure a tumba do príncipe caído nos recantos mais profundos do castelo."

Dragão Vermelho ou 10: Tumba de Strahd (K86, pág. 126). "Para despertá-lo, você deve trazê-lo para o coração das trevas. Leve-o para a casa do senhor do castelo, sua fonte, sua vida."



Explicação: "Você deve procurar as criptas nos recantos mais profundos do castelo."

Dragão de Prata ou 9: *Capela de Ravenloft (K15, página 95). "Para acordá-lo, leve-o ao local da súplica."*

Explicação: "Uma capela fica no terreno do castelo. Lá a luz ainda pode acordar.

Dragão de Bronze ou 8: *Patamar Dayheart (K60A, pág. 108). "Para acordá-lo, leve-o à estonteante altura que todos detestam escalar."*

Explicação: "A torre mais alta do castelo, onde a estrada serpenteia sempre para cima, ainda pode perfurar as nuvens que cobrem o sol."

Dragão Azul ou 7: *Bruxa Alquimista (K55, pág. 105). "Para acordá-lo, leve-o ao local onde é feita a magia infernal."*

Explicação: "Uma geração do inferno chegou ao castelo, e os servos desse ser trabalham sua mágica no topo de uma das torres."

Dragão de cobre ou 6: *Tesouraria (K41, pág. 100). "Para acordá-lo, traga a espada para se juntar aos outros tesouros do castelo."*

Explicação: "Vejo um incêndio em chamas protegendo o lugar onde o senhor esconde sua riqueza."

Dragão Verde ou 5: *Biblioteca (K37, página 99). "Para acordá-lo, traga a espada para se juntar à antiga tradição do castelo."*

Explicação: "A biblioteca do castelo é um lugar de sabedoria, calor e desespero."

Dragão de Bronze ou 4: *Salão de Audiências (K25, página 97). "Para acordá-lo, você deve colocar a espada no trono de um rei antigo."*

Explicação: "O castelo Ravenloft já foi a sede de um reino."

Dragão Negro ou 3: *Escritório da Vingança (K72, pág. 112). "Para acordá-lo, traga a espada para o lugar onde as espadas do rei confirmaram sua palavra."*

Explicação: "Olhe embaixo do piso principal do castelo, num lugar de sombra e desespero."

Dragão Branco ou 2: *Tumba de Barov e Ravenovia (K88, pág. 127). "A escuridão nasceu da luz. Traga a espada para onde essa luz está morta.*

Explicação: "Procure a cripta da mãe do senhor, bem abaixo do castelo."



Dragão Vermelho ou 10: *Cemitério (E8, pág. 28). "Procure-o no lugar da morte, entre os mortos."*

Explicação: "Esta é uma carta do túmulo. O símbolo está enterrado, sepultado."

Dragão de Prata ou 9: *Igreja (E7, pág. 27). "Procure-o no lugar da santidade, onde os humanos alcançam o céu."*

Explicação: "Esta é uma carta de aspiração e religião. Como é apropriado, o símbolo está na igreja da vila, talvez em seu lugar mais alto."

Dragão de Bronze ou 8: *Caverna de Varikov (H2, página 82). "Procure onde o rio voa."*

Explicação: "Esta é uma carta de água e ar. O símbolo deve estar perto das cataratas."

Dragão Azul ou 7: *Colina Lysaga (pág. 63). "Procure-o no lugar da blasfêmia, onde os humanos mergulham em sua natureza mais sombria."*

Explicação: "Esta é uma carta de degradação e devassidão. O símbolo foi trazido para baixo, para a colina onde as bruxas se reúnem."

Dragão de cobre ou 6: *Mercearia do Bildrath (E4, pág. 26). "Procure-o num local de comércio."*

Explicação: "Este Carta fala de dinheiro trocando de mãos. O símbolo está numa loja ou na posse de um comerciante."

Dragão Verde ou 5: *Refúgio da Ninfa (C3, pág. 68). "Procure-o no coração da natureza, longe das mãos humanas."*

Explicação: "Este Carta fala da natureza selvagem. O símbolo está nas profundezas da floresta, talvez guardado por um espírito feérico.

Dragão de Bronze ou 4: *A encruzilhada (pág. 52). "Procure onde os caminhos se cruzam e os condenados jazem enterrados."*

Explicação: "Esta é uma carta da encruzilhada."

Dragão Negro ou 3: *Pântano Ivlis (pág. 50) "Procure onde o rio deságua na terra."*

Explicação: "Esta carta fala de forças elementares se misturando. O símbolo deve estar no pântano rio abaixo daqui."

Dragão Branco ou 2: *Cemitério (E8, pág. 28). "Procure onde a natureza chega perto da cidade, onde o caos ameaça a ordem."*

Explicação: "Esta é uma carta de limites e fronteiras. O símbolo deve estar no local em que a vila se aproxima da floresta."

SÍMBOLO SAGRADO RAVENKIND

Carta de foco: *Sacerdote (3DA), Sacerdotisa (tarô), rainha de copas*

CARTA DE COBERTURA

"Este símbolo é uma força poderosa para o bem e proteção contra as forças das trevas."

Esta carta determina um local fora do Castelo Ravenloft, onde os PJs podem encontrar o Símbolo Sagrado Ravenkind

Dragão de ouro ou Ás: *Acampamento do Lago Tser (pág. 52). "Procure-o num lugar onde os andarilhos descansem."*

Explicação: "O significado deste Carta está escondido de mim." Especial: Se a atitude da Madame Eva for útil (não apenas amigável), ela admite que o item está em sua posse e o entrega aos PJs.

CARTA DE CRUZAMENTO

"A santidade neste item espera que as mãos santificadas o toquem mais uma vez, mas isso não é suficiente para trazer seu poder de volta à vida."

Esta carta determina um local no Castelo Ravenloft onde os PJs devem trazer o Símbolo Sagrado Ravenkind para realizar o ritual de vínculo que desperta todos os seus poderes (veja a descrição do Item de Legado, Apêndice pág. 217).

Dragão de Ouro ou Ás: Tumba de Sergei von Zarovich (K85, pág. 125). "Você deve levar o símbolo para onde a virtude está morta, assassinada pela mão profana que governa o castelo."

Explicação: "Procure a tumba do príncipe caído nos recantos mais profundos do castelo."

Dragão Vermelho ou 10: Tumba de Strahd (K86, pág. 126). "Você deve trazer o símbolo para o coração das trevas. Leve-o para a casa do senhor do castelo, sua fonte, sua vida."

Explicação: "Você deve procurar as criptas nos recantos mais profundos do castelo."

Dragão de Prata ou 9: Capela de Ravenloft (K15, pág. 95). "Você deve trazer o símbolo para casa, até o último fragmento remanescente de terreno sagrado no castelo contaminado."

Explicação: "Há uma capela no terreno do castelo. Talvez não esteja totalmente profanado."

Dragão de Bronze ou 8: Patamar Dayheart (K60A, pág. 108). "Você deve levar o símbolo à altura vertiginosa que todos detestam escalar."

Explicação: "A torre mais alta do castelo, onde a estrada sempre serpenteia subindo, alcançando os céus."

Dragão Azul ou 7: Bruxa Alquimista (K55, pág. 105). "Você deve levar o símbolo ao lugar de sua antítese, onde a magia infernal é feita."

Explicação: "Uma geração do inferno chegou ao castelo, e os servos desse ínfero trabalham sua mágica no topo de uma das torres."

Dragão de cobre ou 6: Tesouraria (K41, pág. 100). "Você deve trazer o símbolo para juntá-lo aos outros tesouros do castelo."

Explicação: "Vejo um incêndio e chamas protegendo o lugar onde o senhor esconde sua riqueza."

Dragão Verde ou 5: Biblioteca (K37, pág. 99). "Você deve trazer o símbolo para juntá-lo à tradição antiga do castelo."

Explicação: "A biblioteca do castelo é um lugar de saber, calor e desespero."

Dragão de Latão ou 4: Salão de Audiências (K25, pág. 97). "Você deve colocar o símbolo no trono de um rei antigo."

Explicação: "O Castelo Ravenloft já foi sede de um reino."

Dragão Negro ou 3: Escritório da Vingança (K72, pág. 112). "Você deve trazer o símbolo para o local onde os oficiais do rei confirmavam sua palavra."

Explicação: "Olhe embaixo do piso principal do castelo, num local de sombra e desespero."

Dragão Branco ou 2: Tumba de Barov e Ravenovia (K88, pág. 127). "Você deve reuni-lo com quem carregou seu nome."

Explicação: "O corvo há muito tempo é um símbolo de santidade nesta terra. Procure a cripta de Ravenovia."



TOMO DE STRAHD

Carta foco: Druida (3DA), Imperador (tarô), Valete de Paus

CARTA DE COBERTURA

"O tomo que você procura mantém o conhecimento dos antigos e o conhecimento da terra."

Esta carta determina um local, dentro ou fora do Castelo Ravenloft, onde os PJs podem encontrar o Tomo de Strahd. Não inclua esta carta de foco no baralho para uma aventura curta ou uma sessão de uma noite.

Dragão de ouro ou Ás: Tumba de Sergei von Zarovich (K85, pág. 125). "O volume está sepultado junto à evidência dos crimes que registra."

Explicação: "Procure a tumba do príncipe caído nos recantos mais profundos do castelo."

Dragão Vermelho ou 10: Tumba de Strahd (K86, pág. 126). "O tomo é o coração do senhor, e ele o mantém perto do seu coração."

Explicação: "Você deve procurar as criptas nos recantos mais profundos do castelo."

Dragão de Prata ou 9: Capela de Ravenloft (K15, pág. 95). "Embora seja um escárnio com tudo que é sagrado, o tomo está num lugar de santidade."

Explicação: "Há uma capela no terreno do castelo, contaminada pela presença do tomo."

Dragão de Bronze ou 8: Caverna de Varikov (H2, pág. 82). "Procure onde o rio voa."

Explicação: "Esta é uma carta de água e ar. O tomo deve estar perto das cataratas.

Dragão Azul ou 7: Colina Lysaga (pág. 63). "Procure-o no lugar da blasfêmia, onde os humanos mergulham em sua natureza mais sombria."

Explicação: "Procure a cripta dos pais dele, bem abaixo do castelo."

Dragão de cobre ou 6: Tesouraria (K41, pág. 100). "O tomo está entre os outros tesouros do castelo."

Explicação: "Vejo um fogo ardente protegendo o lugar onde o senhor esconde sua riqueza."

Dragão Verde ou 5: Biblioteca (K37, pág. 99). "O tomo fica no meio da tradição antiga do castelo."

Explicação: "A biblioteca do castelo é um lugar de saber, calor e desespero".

Dragão de Latão ou 4: Salão de Audiências (K25, pág. 97). "O tomo está no trono de um rei antigo."

Explicação: "O Castelo Ravenloft já foi sede de um reino."

Dragão Negro ou 3: Escritório da Vingança (K72, pág. 112). "O tomo está no local em que os oficiais do rei confirmavam sua palavra."

Explicação: "Olhe embaixo do piso principal do castelo, num lugar de sombra e desespero."

Dragão Branco ou 2: Tumba de Barov e Ravenovia (K88, pág. 127). "O tomo fala das origens de Strahd e está enterrado com aqueles que lhe deram a vida e de quem ele agora zomba."

Explicação: "Procure a cripta dos pais dele, bem abaixo do castelo."

CARTA DE CRUZAMENTO

"Se você encontrar o tomo e se aprofundar em seus segredos, descobrirá a fonte da força do senhor. Se você ler com atenção, também poderá descobrir como roubá-lo dessa força."

O Tomo de Strahd descreve as Ligação do Templo do vampiro, conexões com três antigos locais de adoração localizados nas terras ao redor de seu castelo. Essas conexões concedem a ele habilidades defensivas significativas, conforme descrito em seus blocos de estatísticas.

Missão: A carta de cruzamento se enquadra numa das quatro categorias descritas abaixo, seja de uma determinada categoria dentro de um baralho 3DA ou de um naipe particular num baralho de tarô ou num baralho padrão. Cada entrada lista as cartas 3DA associadas a uma categoria determinada. A carta descreve o que os PJs devem fazer em cada um dos templos para intercortar a conexão de Strahd com eles e diminuir seu poder. A descrição de cada encontro num dos templos incluem detalhes sobre as ações necessárias para a conclusão. Cada categoria de missão inclui uma declaração da Madame Eva, que sugere a natureza do que os personagens devem realizar.

Cartas de Grau 6, Espadas (tarô) ou Espadas (baralho comum): Sangue das Bruxas. Os PJs devem matar cada uma das bruxas que guardam os templos nos ermos.

Senhora Eva ri. "Sua missão está condenada. Você deve encontrar os três lugares corrompidos descritos no tomo. Em cada templo, você deve matar seu temível guardião e colocar o corpo do guardião dentro. Por isso você nunca terão sucesso."

Depois de ler esta carta, Madame Eva faz um sinal discreto para um vistani do lado de fora da tenda. (Um personagem que obtenha sucesso num teste de Sentir Motivação contra o teste de Blefar de Eva +12 percebe essa mudança). Quando os PJs deixam a barraca de Madame Eva, os Vistani do lado de fora os atacam. Consulte o encontro tático G2, pág. 76.



As cartas de grau 6 no 3DA são ouro 13, vermelho 12, prata 12, bronze 11, azul 11, cobre 10, verde 10, bronze 9, preto 9 e branco 8.

Cartas de Grau 5, Taças ou Copas: Reunião Profana. Os PJs devem recuperar três artefatos sagrados enterrados nos templos e depois combater o monstro horrível que surgir deles.

"Você deve encontrar os três lugares definidos descritos no tomo. Em cada templo, você deve descobrir a relíquia que ele contém. Quando você tiver todas as três relíquias, deve destruir o que criou."

As cartas de grau 5 no 3DA são ouro 11, vermelho 10, prata 10, bronze 9, azul 9, cobre 8, verde 8, bronze 7, preto 7 e branco 6.

Cartas de Grau 4 ou 3, Pentáculos (Moedas) ou Ouro: Reconsagração. Os PJs devem trazer um artefato apropriado do castelo para cada templo e usá-lo num ritual de consagração.

"Você primeiro deve encontrar as três relíquias sagradas escondidas nas profundezas do castelo. Depois leve as relíquias para os três lugares definidos descritos no tomo. Você deve consagrar cada templo novamente com a relíquia de seu santo apropriado.

Cartas de Grau 4 e 3 em 3DA são ouro 9 e 6, vermelho 8 e 5, prata 8 e 6, bronze 7 e 6, azul 7 e 4, cobre 7 e 5, verde 6 e 4, verde 6 e 4, bronze 5 e 4, preto 5 e 3 e branco 4 e 3.

Cartas de Grau 2 ou 1, Cajados (Varinhas) ou Paus: Vigília de Transferência. Um personagem deve passar uma noite em oração em cada templo para roubar seu poder de Strahd.

"Afaste a força dele e faça a sua. Você deve encontrar os três lugares definidos descritos no tomo. Em cada um, mantenha uma vigília durante a noite e faça do seu poder o seu."

As Cartas de Grau 2 e 1 no 3DA são de ouro 4 e 2, vermelho 3 e 2, prata 3 e 2, bronze 3 e 1, azul 2 e 1, cobre 3 e 1, verde 2 e 1, latão 2 e 1, preto 2 e 1 e branco 2 e 1.

ZUMBIS

Carta foco: Dracolich (3DA), Morte (tarô), Valete de Espadas.

CARTA DE COBERTURA

"A morte anda pelas ruas da Baróvia. A morte leva à morte, tudo decorrente de uma primeira morte.

Esta carta não fornece informações, mas ajuda a guiar os PJs até a origem da infecção necromântica. Leia o seguinte texto, independentemente da carta revelada, a menos que o objetivo secundário de Strahd seja Legiões de Mortos-vivos:

"Ponha um fim à blasfêmia da morte que se recusou a morrer, e a praga cessará."

Se o objetivo secundário de Strahd for Legiões de Mortos-vivos, leia este texto, em vez disso:

"Você deve pôr um fim à blasfêmia da morte que se recusou a morrer, mas isso não impedirá a praga. O Senhor do castelo é a fonte de tudo."

CARTA DE CRUZAMENTO

"Para findar a praga da morte, você deve acabar com sua fonte."

Esta carta também não determina nada, mas direciona ainda mais os PJs para a fonte da infecção necromântica. Leia o texto a seguir, independentemente da carta revelada, a menos que o objetivo secundário de Strahd seja Legiões de Mortos-vivos:

"Você deve visitar a igreja na vila, que habita uma presença profana."

Se o objetivo secundário de Strahd for Legiões de Mortos-vivos leia este texto, em vez disso:

"A igreja da vila está profanada pela primeira blasfêmia. O castelo é governado pela maior delas."

H. Cataratas Tser

Envolta por um manto de névoa, uma bela cachoeira cai de um penhasco esculpido nas alturas, nos ombros das montanhas. Muito acima, uma ponte atravessa o rio a uma altura vertiginosa.

Formado principalmente pelo escoamento do derretimento da neve no alto das montanhas, o rio Ivlis corre límpido e gélido para o vale da Baróvia, formando uma cachoeira espetacular chamada Cataratas Tser. Por toda a beleza da cascata, seu nome comemora uma história terrível: um século atrás, um aldeão Baroviano chamado Tsertsimir Bobrishchev saltou do alto das cataratas para sua morte, motivado pela dor pela morte de sua amante. Seu corpo foi encontrado na piscina rio abaixo, e seu apelido agora é o nome pelo qual as quedas e a piscina são conhecidas.

Uma caverna atrás da cachoeira é o covil de Varikov, o Caçador, um ranger anão que é um dos espiões humanoides de Strahd na Baróvia. Vagando à beira da loucura, Varikov desistiu de caçar lobos (na verdade, seu companheiro animal é um lobo) e começou a caçar, esfolar e empalhar presas humanas. Os resultados desse terrível trabalho são exibidos em seu covil da caverna.

Encontros Táticos: H1: Chegada nas Cataratas Tser, pág. 80, e H2: A Caverna de Varikov, pág. 82.

Desenvolvimento: Jeref Maurgen está empalhado e montado na caverna de Varikov, com sua aliança de casamento ainda no dedo. Se devolverem o anel para Helene Maurgen na cidade de onde partiram, os PJs terão sua gratidão. Ela não oferece uma recompensa em dinheiro, mas tem boas conexões na cidade e pode apresentá-los a pessoas influentes. A brilhante introdução de Helene concede aos PJs um bônus de circunstância de +5 nos testes de Diplomacia.

POR QUE OS PJS ESTÃO AQUI?

Os PJs podem vir as Cataratas Tser por um dos seguintes motivos:

- A leitura da Sorte de Ravenloft determinou que a Espada Solar, o Símbolo Sagrado Ravenkind ou o Tomo de Strahd estão localizados "onde o rio voa".
- Os PJs estão procurando por Jeref Maurgen por causa do gancho que os atraiu para a aventura.
- Os PJs encontraram Varikov nos santuários e o rastrearam ou seguiram de volta ao seu covil.



Varikov quer adicionar você à coleção dele.

I. Colina Lysaga

A floresta se espalha ao redor de uma grande colina, uma rocha nua projetando-se da terra. Perto do topo da colina, vocês observam uma deteriorada torre de pedra enegrecida, as ruínas de algum local antigo. As nuvens tempestuosas se agitam nos céus logo acima.

O Santuário da Montanha é o local mais antigo dos três Santuários abandonados, e sua história é confusa. O local já tinha uma significância profana antes da chegada de Strahd, quando um culto maligno realizava sacrifícios vis nas noites sem lua. Santa Ecaterina acreditava que havia santificado a colina quando construiu seu mosteiro aqui, e por algum tempo após a destruição da torre e a morte da santa, o povo da Baróvia reverenciava a Colina Lysaga como um local sagrado. No entanto, à medida que mais e mais peregrinos encontravam mortes terríveis na colina, a reverência dos aldeões diminui. Agora, a colina mais uma vez abriga reuniões de bruxas e fantasmas, e o templo supre o poder maligno de Strahd.

As bruxas da Colina Lysaga são homens e mulheres da vila e de fazendas dispersas localizadas perto do vale. Eles têm habilidades mágicas modestas, graças à sua indução ao culto ao demônio Chernovog, sob a liderança da bruxa verde, Baba Zelenna. Eles se reúnem na colina mensalmente, na lua nova, mas Baba Zelenna nunca está longe do Santuário da Montanha.

Se o objetivo secundário de Strahd for Coibir seus Rivais, Baba Zelenna tem grandes planos para o próximo encontro do grupo na lua nova. Ela planeja convocar Chernovog e convencer o príncipe demônio a matar Strahd (bem como as outras duas bruxas) para que ela possa governar o vale sem concorrência. Se os PJs não interferirem, Baróvia poderá sofrer algumas mudanças radicais.

Quando os PJs alcançarem a torre incendiada no topo da colina, consulte o encontro tático I1 - e o encontro I2 quando eles explorarem suas profundezas. Se eles vierem para a colina na noite da lua nova, use o encontro I3.

Encontros Táticos: I1: A Casca de Ecaterine, pág. 84, I2: Santuário da Montanha, pág. 86; e I3: A Convocação, pág. 88.

Tesouro: Quando a conexão de Strahd com o Santuário da Montanha é cortada (consulte Desenvolvimento, abaixo), um pequeno pedaço no topo da pedra rúnica começa a brilhar em vermelho e azul. Um personagem pode quebrar esse pedaço com um teste de Força CD 12. Quando isso acontecer, pedaços de pedra caem, deixando uma forma esférica - uma Pedra Iônica azul e escarlate que concede um bônus de melhoria de +2 em Inteligência.

Desenvolvimento: Uma vez que lidarem com Baba Zelenna, os PJs podem tentar cortar a conexão de Strahd com o Santuário da Montanha. Os meios para conseguir isso foram determinados na leitura da Sorte de Madame Eva (ver A Sorte de Ravenloft pág. 56).

Sangue das Bruxas: Os PJs devem matar Baba Zelenna e colocar seu cadáver na pedra rúnica. Leia o texto a seguir quando eles conseguirem isso:

Somente por sua súbita ausência você percebe que havia um zumbido de poder neste lugar, muito baixo para se registrar em seus ouvidos. Cessou completamente, e o santuário está agora tão morto quanto sua guardiã.

Reunião Profana: Sob a pedra rúnica, os PJs precisam cavar por cerca de um minuto para descobrir uma pequena caixa de relicário, do tamanho de um livro de feitiços. Seus lados e tampa são esculpidos com imagens de devas, planetários e solares - mas os olhos de cada anjo são vermelhos com um líquido suspeito, pegajoso como sangue. Dentro da caixa há um pergaminho dobrado contendo a Mortalha de Santa Ecaterina, um artefato agora desprovido de qualquer poder sagrado. Se os PJs já tiverem os itens dos outros dois templos – as falanges de São Bogdan, do Templo do Pântano, e o Fêmur de Santa Markóvia, do Templo da floresta - os três objetos se juntam e se animam numa criatura chamada relíquia arruinada (veja seus blocos de estatísticas pág. 51). Os personagens devem destruir a relíquia arruinada para remover as ligações dos Santuários de Strahd.

Reconsagração: Os PJs devem trazer a Mortalha de Santa Ecaterina as criptas sob o Castelo Ravenloft (área K88) e usar esse objeto como foco adicional para a magia Consagrar.

Vigília de Transferência: Um personagem deve manter-se acordado e em constante oração no templo por uma noite inteira. Se o PJ adormecer ou realizar alguma ação padrão, a vigília falhará. Os outros PJs podem ajudar a manter o amigo acordado (tornando o sucesso automático), mas, caso contrário, o PJ em vigília deve ser bem-sucedido num teste de Constituição a cada hora da noite. A CD desse teste começa em 8, mas aumenta em 2 a cada hora. Pior ainda, Strahd sente essa ameaça ao seu poder e envia seus agentes para atacar os PJs. Por volta da meia-noite, role normalmente para os espiões noturnos de Strahd, mas esses espiões atacam imediatamente e não recuam.

Se o PJ completar a vigília com sucesso, ele recebe a ligação do Santuário da Montanha e Strahd a perde. O PJ que realizou a vigília fica fatigado até descansar 8 horas.

Ligação da Montanha (Sob): Como resultado de uma conexão com as montanhas da Baróvia, o personagem é envolto por uma armadura energética que lhe concede +6 de bônus de armadura, como se ele estivesse usando braçadeiras de armadura +6. Esse bônus dura enquanto o personagem permanecer na Baróvia.

POR QUE OS PJS ESTÃO AQUI?

Os PJs podem vir à Colina Lysaga por um dos seguintes motivos:

- A carta que receberam no início da aventura mencionava as bruxas da colina (se o objetivo secundário de Strahd for sufocar a rebelião nascente de Baba Zelenna).
- A leitura de cartas da Sorte de Ravenloft determinou que a Espada Solar, o Símbolo Sagrado Ravenkind ou o Tomo de Strahd estão no "lugar da blasfêmia, onde os humanos sondam sua natureza mais sombria".
- Eles estão procurando o Santuário da Montanha para cortar a ligação da montanha de Strahd.

ENCONTROS TÁTICOS

As páginas a seguir fornecem informações detalhadas para encontros de combate nas terras da Baróvia. A posição de uma criatura num mapa tático é indicada por um símbolo de letra num círculo, associado à criatura no texto descritivo do encontro. Informações sobre as características de uma sala ou área são fornecidas no formato de uma barra lateral, juntamente com o mapa tático do encontro.

EMBOSCADA DOS ELFOS

Nível de Encontro 7 ou 8

CONFIGURAÇÃO: *Use esse encontro à noite, no início da incursão dos PJs na floresta. A densa vegetação rasteira e árvores crescidas muito próximas umas das outras incentivam os PJs a viajarem por trilhas mais desimpedidas, mas você deve perguntar aos PJs antes de colocar ou desenhar o mapa se eles querem andar por terrenos mais desimpedidos ou abrir seu caminho através da vegetação rasteira. Depois, peça aos jogadores para posicionar seus personagens na parte norte do mapa. Leia o texto fornecido abaixo e peça-lhes que façam testes de Observar (CD 20 para aquele em forma de elfo, CD 27 para os dois em forma de lobo) para saber se eles notam os lobisomens se escondendo. Coloque todos os lobisomens que os PJs notarem no mapa.*

*Há dois lobisomens em forma de lobo (**W**) escondidos na vegetação rasteira e um em forma de elfo (**E**) atrás de uma árvore na área desimpedida.*

Leia este texto para começar o encontro:

A floresta fica menos densa conforme vocês se embrenham na mata. Uma luz cinzenta e fraca derrama-se entre as árvores, e o chão está coberto por vegetação rasteira. Uma ampla faixa de terreno desimpedido forma algo como uma estrada ou trilha, embora não haja marcas claras de algo tenha passado por esse caminho.

LOBISOMEM CAÇADOR, FORMA DE ELFO ND 4

Elfo Lobisomem Ranger 2
CM Humanoide médio (elfo, metamorfo)
Inic+3; **Sentido** faro, visão na penumbra; Observar +9, Ouvir +9
Idiomas Comum, Élfico,

CA 15, toque 13, surpresa 12
29 PVs (4 DVs)
Imunidade sono
Fort +7, Refl +9, Vont +4 (+6 contra encantamentos)

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo Espada Larga op +5 (2d6 +1)
À Distância Arco Longo Composto op +6/+6 (1d8 +1) com Tiro Rápido ou
À Distância Arco Longo Composto op+8 (1d8 +1)
Base de Ataque +3; **Agr** +4
Opções de Ataque Inimigo Favorito (humanos) +2
Ações Especiais Alterar Forma
Equipamento de combate *poção de curar ferimentos moderados, poção de presa mágica maior (+2), poção de velocidade*

Habilidades For 13, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 8
QE Empatia com lobos, Empatia Selvagem
Talentos Foco em Arma (arco longo), Foco em Arma (mordida), Rastrear[B], Tiro Rápido[B], Vontade de Ferro[B]
Perícias Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +2, Saltar +6, Sobrevivência +7
Pertences equipamento de combate mais arco longo composto obra-prima (For +2), espada obra-prima

---

Alterar Forma (Sob) Um lobisomem caçador pode assumir uma forma híbrida bípede ou a forma de um lobo.

LOBISOMEM CAÇADOR, FORMA DE LOBO (2) ND 4

Elfo Lobisomem Ranger 2
CM Humanoide médio (elfo, metamorfo)
Inic+3; Sentido faro, visão na penumbra; Observar +9, Ouvir +9
Idiomas Comum, Élfico

CA 19, toque 15, surpresa 14
29 PVs (4 DVs); RD 10/prata
Imunidade sono
Fort +9, **Refl** +11, **Vont** +4 (+6 contra encantamentos)

Deslocamento 15m (10quadrados)
Corpo a corpo Mordida +6 (1d6 +3 mais imobilização [+2], maldição da licantropia)
Base de Ataque +3; **Agr** +5
Opções de Ataque Inimigo Favorito (humanos) +2
Ações Especiais Alterar Forma
Equipamento de combate *poção de curar ferimentos moderados, poção de presa mágica maior (+2), poção de velocidade*

Habilidades For 15, Des 21, Con 16, Int 10, Sab 14, Car 8
QE empatia com lobos, empatia selvagem
Talentos Foco em Arma (arco longo), Foco em Arma (mordida), Rastrear[B], Tiro Rápido[B], Vontade de Ferro[B]
Perícias Esconder-se +12, Furtividade +12, Procurar +2, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +15, Sobrevivência +7

Alterar Forma (Sob) Um lobisomem caçador pode assumir uma forma híbrida bípede ou a forma de um elfo.
Imobilização (Ext) Um lobisomem em forma de animal que atinja com um ataque de mordida pode tentar uma imobilização contra seu oponente (+2 de bônus no teste) como uma ação livre sem fazer um ataque de toque ou provocar um ataque de oportunidade. Se a tentativa fracassar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobisomem.
Maldição da Licantropia (Sob) Fort CD 15 ou contrai licantropia.

EMBOSCADA!

Se os PJs demostrarem ter visto algum dos lobisomens, aquele em forma de elfo sai de trás da árvore, com o arco retesado.

"Que mal trazem à floresta?" ele grita, primeiro em élfico, depois em comum com um forte sotaque.

Ele interage com os PJs assim, fazendo o papel de um elfo da floresta inocente, embora defensivo. Enquanto essa conversa continua, seus dois aliados (em forma de lobo) se movem no pela Vegetação Rasteira Densa até os pontos mais próximos aos PJs de cada lado da trilha, com metade do deslocamento e tentando passar despercebidos (Esconder-se +17).

O lobisomem em forma de elfo pode fazer uma ou mais das seguintes afirmações em resposta às perguntas ou observações dos PJs. Suas respostas são essencialmente verdadeiras, se não literalmente honestas. Sua atitude geral parece mais defensiva do que hostil. No entanto, um teste de Sentir Motivação (contra o resultado de Blefar não-treinado com -1) pode revelar que algo está errado. Em particular, seus olhos constantemente olham para a vegetação perto dos PJs.

"Meu povo chama essa floresta de lar. Ela não é perigosa."

"É claro que os moradores ignorantes temem a floresta! O que eles sabem dos elfos e de nossos caminhos?"

"Vocês são os primeiros forasteiros que vimos nessas florestas há muitos anos. Não sei nada sobre outros.

Quando os lobisomens em forma de lobo se aproximarem o suficiente dos PJs, eles surgem da vegetação rasteira e atacam - pegando-os desprevenidos e recebendo a ação de uma rodada surpresa. Ao mesmo tempo, o elfo dispara uma flecha.

APARIÇÃO ND 5

LM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m. Observar +12, Ouvir +12
Aura antinatural (9m, apavorar animais)
Idiomas Comum, infernal

CA 15, toque 15, surpresa 12
32 PVs (5 DVs)
Imunidades ataques não-mágicos, atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6
Fraqueza Vulnerabilidade à luz do dia

Deslocamento Voo 18m (bom) (12 quadrados)
Corpo a corpo toque incorpóreo +5 (1d4 mais drenar Constituição)
Opções de Ataque Drenar Constituição (Fort CD 14, 1d6 Con)
Base de Ataque +2; **Agarrar** -
Opções de Ataque Luta às Cegas, Reflexos em Combate

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
QE Cria
Talentos Iniciativa Aprimorada[B], Luta às Cegas, Prontidão[B], Reflexos em Combate,
Perícias Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidar +10, Procurar +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Aura antinatural (Sob) Os animais podem sentir a presença de uma aparição a uma distância de 9m. Eles não se aproximarão voluntariamente mais do que isso e entrarão em pânico de serem forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse espaço.

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por uma aparição se torna uma aparição em 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. As crias estão sob o comando da aparição que os criou e permanecem escravizados até sua destruição. Elas não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar Constituição (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de toque incorpóreo de uma aparição deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 14 ou sofrerá 1d6 pontos de drenar Constituição. A aparição recebe 5 PVs temporários se este ataque atingir.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), *toque espectral*. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de *armadura arcana*) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

Táticas dos Lobisomens

Os lobisomens não mudam de forma durante esse encontro. Eles querem que os PJs pensem que estão enfrentando elfos com poderosos aliados lobo.

Os lobisomens em forma de lobo tentam fazer bom uso de sua rodada surpresa, atacando os PJs mais próximos e tentando uma imobilização contra eles. Nas rodadas posteriores, eles se juntam contra um único PJ (preferindo um alvo humano por causa de seu bônus de inimigo predileto), flanqueando esse personagem. Se o alvo escolhido for muito difícil de acertar, eles mudam de alvo.

O lobisomem em forma de elfo tenta recuar e usar seu arco, usando Tiro Rápido toda rodada que puder.

Reutilizando este Encontro

Você pode reutilizar este mapa e os blocos de estatísticas dos lobisomens para encontros posteriores nos Bosques de Svalich. Você deve desenhar ou colocar o mapa numa orientação diferente sobre a mesa e fazer com que os PJs venham de uma direção diferente. O lobisomem em forma de elfo não tenta falar com os PJs, mas todos os três circundam os PJs antes de atacar.

ASSISTÊNCIA DE STRAHD

*Se o objetivo secundário de Strahd for Aliados Indomados, ele eventualmente envia aliados até lobisomens para ajudá-los a combater os PJs. Se esta for não for a primeira incursão dos PJs na floresta, um dos servos de Strahd acompanha os lobisomens nesse encontro. A aparição (**WR**) começa escondida numa árvore enorme, onde é impossível detectá-la. Ela aumenta o NE 7 para 8.*

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Árvores: Uma criatura parada no mesmo quadrado de uma árvore ganha +2 de bônus na CA e +1 de bônus em Reflexos. Escalar CD 15.

Árvore Enorme: Uma árvore enorme (uma das manchas escuras dentro da vegetação rasteira, ou a que está no caminho) ocupa um quadrado e oferece cobertura para qualquer criatura atrás dela. Escalar CD 15.

Num pequeno buraco dentro da árvore enorme em que o lobisomem em forma de elfo estava escondido atrás, os outros lobisomens guardavam seus equipamentos. Obter sucesso num teste de Procurar CD 15 é suficiente para descobrir dois conjuntos adicionais de equipamentos iguais aos equipamentos de combate e pertences do lobisomem em forma de elfo.

Vegetação Rasteira Densa: A cor verde mais escura no mapa indica vegetação rasteira densa. Custa 4 quadrados de movimento entrar nesses quadrados, e correr e realizar investidas através deles é impossível. Eles fornecem camuflagem com 30% de chance de errar e concedem um bônus de circunstância de +5 nos testes de Esconder-se. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 5.

Vegetação Rasteira Esparsa: Quadrados verdes claros ao longo da borda do caminho são de vegetação rasteira esparsa. Custa 2 quadrados de movimento entrar nesses quadrados. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 2.



Ataque dos Lobisomens

Nível de Encontro 8 ou 9

CONFIGURAÇÃO: *Use esse encontro enquanto os PJs exploram mais profundamente a floresta, estejam eles caçando lobisomens ou procurando o Santuário da Floresta. Antes de colocar qualquer monstro no mapa, permita que os PJs se posicionem em qualquer lugar do mapa que desejarem. Em seguida, solicite testes de Observar para detectar os lobisomens (CD 22) e a cria vampírica (CD 20), se apropriado, e coloque no mapa os monstros detectados.*

*Dois lobisomens na forma híbrida (**H**) e dois na forma de lobo (**W**) estão escondidos entre as árvores enormes.*

Leia este texto para começar o encontro:

Os uivos dos lobos se tornaram mais frequentes – cada vez mais altos - à medida que vocês avançam pela floresta. Vários porções de vegetação enredada marcam o chão, mas grandes extensões de solo nu os separam. Uma pegada clara num pedaço de lama sinaliza a provável presença de lobos nas proximidades.

Lobisomem Caçador, Forma Híbrida (2) ND 4

Elfo Lobisomem Ranger 2
CM Humanoide médio (elfo, metamorfo)
Inic. +5; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Observar +9, Ouvir +9
Idiomas Comum, Élfico

CA 19, toque 15, surpresa
29 PVs (4 DVs); RD 10/prata
Imunidade Sono
Fort +9, **Refl** +11, **Vont** +4 (+6 contra encantamentos)

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo Espada larga op +6 (2d6 +3) e mordida +1 (1d6 + 1 mais maldição da licantropia); ou
Corpo a corpo 2 garras +5 (1d4 +2) e mordida +1 (1d6 +1 mais maldição da licantropia)
À Distância arco longo composto op +6/+6 (1d8 +2) com Tiro Rápido ou
À Distância arco longo composto op +8 (1d8 +2)
Base de Ataque +3; Agarrar +5
Opções de Ataque Inimigo predileto (Humanos) +2
Ações Especiais Alterar forma
Equipamento de combate *poção de curar ferimentos moderados*, *poção de presa mágica maior (+2)*, *poção de velocidade*

Habilidades For 15, Des 21, Con 16, Int 10, Sab 14, Car 8
QE empatia com lobos, empatia selvagem
Talentos Foco em Arma (arco longo), Foco em Arma (mordida), Rastrear[B], Tiro Rápido[B], Vontade de Ferro[B]
Perícias Esconder-se +12, Saltar +7, Ouvir +9, Furtividade +12, Procurar +2, Observar +9, Sobrevivência +7
Pertences equipamento de combate mais arco longo composto obra-prima (bônus +2 For), espada larga obra-prima

---

Alterar forma (Sob) Um caçador de lobisomens pode assumir uma forma híbrida bípede ou a forma de um lobo.

Maldição da Licantropia (Sob) Fort CD 15 ou contrai licantropia.

Lobisomem Caçador, Forma de Lobo ND 4

Elfo Lobisomem Ranger 2
CM Humanoide médio (elfo, metamorfo)
Inic+3; Sentido faro, visão na penumbra; Observar +9, Ouvir +9
Idiomas Comum, Élfico

CA 19, toque 15, surpresa 14
29 PVs (4 DVs); RD 10 /prata
Imunidade sono
Fort +9, **Refl** +11, **Vont** +4 (+6 contra encantamentos)

Deslocamento 15m (10quadrados)
Corpo a corpo Mordida +6 (1d6 +3 mais imobilização [+2], maldição da licantropia)
Base de Ataque +3; **Agr** +5
Opções de Ataque Inimigo Favorito (humanos) +2
Ações Especiais Alterar Forma
Equipamento de combate *poção de curar ferimentos moderados, poção de presa mágica maior (+2), poção de velocidade*

Habilidades For 15, Des 21, Con 16, Int 10, Sab 14, Car 8
QE empatia com lobos, empatia selvagem
Talentos Foco em Arma (arco longo), Foco em Arma (mordida), Rastrear[B], Tiro Rápido[B], Vontade de Ferro[B]
Perícias Esconder-se +12, Furtividade +12, Procurar +2, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +15, Sobrevivência +7

Alterar Forma (Sob) Um lobisomem caçador pode assumir uma forma híbrida bípede ou a forma de um elfo.

Imobilização (Ext) Um lobisomem em forma de animal que atinja com um ataque de mordida pode tentar uma imobilização contra seu oponente (+2 de bônus no teste) como uma ação livre sem fazer um ataque de toque ou provocar um ataque de oportunidade. Se a tentativa fracassar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobisomem.

Maldição da Licantropia (Sob) Fort CD 15 ou contrai licantropia.

ASSISTÊNCIA DE STRAHD

*Se o objetivo secundário de Strahd for Aliados Indomados, ele eventualmente envia aliados aos lobisomens para ajudá-los a combater os PJs. Se esta for não for a primeira incursão dos PJs na floresta, alguns servos de Strahd acompanham os lobisomens nesse encontro. Duas crias vampíricas (**V**) viajam com os lobisomens. A cria vampírica aumenta o ND de 8 para 9.*

Táticas dos lobisomens

Os lobisomens não mudam de forma durante esse encontro. Eles esperam escondidos até os PJs se aproximarem ou começarem a atacar, depois pulam e atacam.

Os lobisomens em forma de lobo atacam o PJ mais próximo e tentam uma imobilização contra esse personagem. Eles se agrupam num único PJ (preferindo um alvo humano por causa de seu bônus inimigo favorito), flanqueando esse personagem. Se o alvo escolhido for muito difícil de atingir, eles mudam de alvo.

Os lobisomens em forma híbrida começam saindo do corpo a corpo e usando seus arcos, usando Tiro Rápido a cada rodada que possam. Eles tentam derrotar os conjuradores inimigos, em vez de concentrar seus ataques nos mesmos inimigos que seus companheiros estão se juntando. Eles rapidamente largam o arco e sacam suas espadas

CRIA VAMPÍRICA (2) ND 4

CM Morto-vivo médio
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m., Observar +11, Ouvir +11
Idioma Comum

CA 15, toque 12, surpresa 13
29 PVs (4 DVs); Cura acelerada 2; RD 5 /prata
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências frio 10, eletricidade 10; resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +5, **Vont** +5
Fraquezas consulte Características de vampiro, pág. 8

Deslocamento 9m (6 quadrados), patas de aranha 6m.
Corpo a corpo pancada +5 (1d6 + 4 mais drenar energia 1 nível negativo)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +5
Opções de Ataque
Ações Especiais dominação (9m., Vontade CD 14), drenar sangue (1d4 Con / rodada), forma gasosa

Habilidades For 16, Des 14, Con -, Int 13, Sab 13, Car 14
Talentos Drenar Energia Aprimorado*, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vitalidade
* Talento descrito em *Libris Mortis*. Seus efeitos são descritos na entrada Drenar Energia abaixo.
Perícias Blefar +6, Diplomacia +4, Escalar +8, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +8, Saltar +8, Sentir Motivação +11,

Cura acelerada (Ext) Se reduzido a 0(zero) PVs em combate, uma cria vampírica automaticamente e imediatamente assumirá uma forma gasosa e seguirá em direção às catacumbas (K84), que deve chegar dentro de 2 horas ou será totalmente destruída. Qualquer dano adicional que ela receba na forma gasosa não tem efeito.

Dominação (Sob) A cria vampírica pode esmagar a vontade de um oponente apenas olhando nos olhos dele. Isso é similar a um ataque visual com um alcance de 3m, exceto que a cria vampírica deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo - aqueles que apenas olham para ela não são afetados. O alvo da cria vampírica deve obter sucesso num teste de Vontade CD 14 ou instantaneamente ficará sob a influência da cria, como se afetado pela magia *dominar pessoa* (NC 12º).

Drenar energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque pancada de uma cria vampírica sofrem um nível negativo, perdendo 5 PVs e recebendo -1 de penalidade em testes de habilidade, testes de perícias, testes de resistência e nível efetivo. Ao mesmo tempo, cria vampírica recebe 5 PVs temporários e um bônus de +1 em testes de habilidade, testes de perícias, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora. (Esse bônus deriva do seu talento Drenar energia aprimorado, descrito no *Libris Mortis*.) Se a vítima for um conjurador, ela perde o acesso a duas magias como se tivesse conjurado suas duas magias de mais alto nível atualmente disponíveis. Consulte Livro do Mestre 292 para obter mais informações sobre Drenar energia e níveis negativos.

Drenar Sangue (Ext) Uma cria vampírica pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas, sendo bem-sucedida num teste da manobra Agarrar. Se prender o inimigo, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Em cada ataque que atingir, a cria recebe 5 PVs temporários que duram até 1 hora. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valor de Constituição.

Forma Gasosa (Sob) Como uma ação padrão, uma cria vampírica pode assumir à vontade uma forma gasosa como a magia (NC 5º), mas pode permanecer gasoso indefinidamente e tem deslocamento voo 6m (perfeito). Na forma gasosa possui CA 12, toque 12, surpresa 10.

Patas de Aranha (Ext) Uma cria vampírica pode escalar superfícies simples como se sob o efeito de *Patas de Aranha*.

largas na terceira ou quarta rodada do combate, ou mais cedo se os PJs se moverem para atacá-los em combate corpo a corpo.

Reutilizando este Encontro

Você pode reutilizar este mapa e esses blocos de estatísticas dos lobisomens para encontros posteriores nos Bosques de Svalich. Você deve desenhar ou colocar o mapa numa orientação diferente sobre a mesa e fazer com que os PJs venham de uma direção diferente. Você pode colocar os lobisomens (e a cria vampírica) numa posição inicial diferente no mapa para diferenciar as coisas ainda mais.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Árvores: Uma criatura parada no mesmo quadrado de uma árvore ganha +2 de bônus na CA e +1 de bônus em Reflexos. O tronco tem CA 4, dureza 5 e 150 PVs. Escalar CD 15.

Árvores Enorme: Uma árvore enorme (uma das manchas escuras em vários lugares do mapa) ocupa um quadrado e oferece cobertura para qualquer criatura atrás dela. O tronco tem CA 3, dureza 5 e 600 PVs. Escalar CD 15.

O lobisomem em forma de lobo guardou seu equipamento entre as raízes de uma dessas árvores. Um teste de Procurar CD 15 é suficiente para descobrir um conjunto adicional de equipamentos iguais aos equipamentos de combate e Pertences dos lobisomens na forma híbrida.

Vegetação Rasteira Densa: O canto noroeste e a parte sul do mapa contêm vegetação rasteira Densa. Custa 4 quadrados de movimento entrar nesses quadrados, e correr e realizar investidas através deles é impossível. Eles fornecem camuflagem com 30% de chance de errar e concedem um bônus de circunstância de +5 nos testes de Esconder-se. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 5.

Vegetação Rasteira Esparsa: Quadrados verdes mais claros no canto nordeste e cortando o centro do mapa são vegetação rasteira esparsa. Custa 2 quadrados de movimento entrar nesses quadrados. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 2.



Refúgio da Ninfa

Nível de Encontro 9

CONFIGURAÇÃO: *Leia o texto abaixo para os jogadores antes de revelar o mapa. Eles avistam o afloramento rochoso a cerca de 90m de distância e precisam decidir se aproximar mais antes que o encontro possa começar. Quando eles decidirem se aproximar, peça que eles se posicionem em qualquer lugar ao longo da borda do mapa fora da caverna, dependendo de como eles querem se aproximar da caverna. (Eles podem caminhar direto até ela e se aproximar do oeste, ou seguir em frente pela caverna e se aproximar do norte ou do sul.)*

Se os PJs forem furtivos em sua aproximação, realize testes de Observar e Ouvir (ambos +9) para o lobisomem mais próximo. Se a aproximação for detectada, peça a todos que rolem a iniciativa e joguem durante uma rodada completa (não uma rodada surpresa). No primeiro turno do lobisomem mais próximo, ele rosna alto para alertar os outros, para que eles possam agir na próxima rodada. Se os PJs não tentarem se aproximar furtivamente, eles e os lobisomens se detectam ao mesmo tempo. Role iniciativa para todos os três lobisomens e comece o combate.

*Há três lobisomens em forma híbrida (**H**) ao redor da entrada da caverna. Valicia (**V**), a ninfa corrompida que lidera os lobisomens, começa o encontro no fundo da caverna.*

Antes que os PJs cheguem à caverna, leia este texto:

Um enorme afloramento rochoso se ergue do chão da floresta à sua frente. De onde estão, vocês podem ver uma abertura escura no lado da rocha.

Táticas dos Lobisomens

Os dois lobisomens fora da caverna inicialmente se movem para interceptar os PJs, enquanto rosnam um alerta para o terceiro lobisomem. Assim que um dos lobisomens do lado de fora cai, o outro recua para dentro da caverna e tenta se esconder perto da piscina para beber sua poção de curar ferimentos moderados antes de voltar à luta.

O lobisomem que começa na entrada da caverna recua para dentro da caverna e alerta Valicia sobre a presença de intrusos; então ele se posiciona atrás das pedras no norte da caverna para beber sua poção de velocidade. Na caverna, os lobisomens tentam focar seus ataques em PJs atordoados ou cegos. Eles preferem usar arcos por detrás das pedras espinhosas. Assim que um PJ engaja em combate corpo a corpo contra Valicia, os lobisomens engajam em combate corpo a corpo também, concentrando seus ataques nesse PJ. Se Valicia usar a porta dimensional para escapar da luta, os lobisomens também fogem.

VALICIA

Valicia é uma ninfa, uma criatura feérica com laços antigos e poderosos com as terras da Baróvia. Conforme a corrupção de Strahd se espalhou pela terra, no entanto, contaminou todas as criaturas da natureza, e Valicia não é exceção. Ela adquiriu o modelo louco maculado (apresentado em Heroes of Horror), refletindo a loucura que a consumiu.

Valicia é uma linda fada de cabelos ruivos selvagens e olhos verdes igualmente selvagens. Seu corpo está envolto em um manto azul brilhante bordado com símbolos de boa sorte.

Lobisomem Caçador, Forma Híbrida (3) ND 4

Elfo Lobisomem Ranger 2
CM Humanoide médio (elfo, metamorfo)
Inic. +5; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Observar +9, Ouvir +9
Idiomas Comum, Élfico

CA 19, toque 15, surpresa
29 PVs (4 DVs); RD 10 /prata
Imunidade Sono
Fort +9, **Refl** +11, **Vont** +4 (+6 contra encantamentos)

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo Espada larga op +6 (2d6 + 3) e mordida +1 (1d6 +1 mais maldição da licantropia); ou
Corpo a corpo 2 garras +5 (1d4 + 2) e mordida +1 (1d6 +1 mais maldição da licantropia)
À Distância arco longo composto op +6/+6 (1d8 +2) com Tiro Rápido ou
À Distância arco longo composto op +8 (1d8 +2)
Base de Ataque +3; Agarrar +5
Opções de Ataque Inimigo predileto (Humanos) +2
Ações Especiais Alterar forma
Equipamento de combate *poção de curar ferimentos moderados, poção de presa mágica maior (+2), poção de velocidade*

Habilidades For 15, Des 21, Con 16, Int 10, Sab 14, Car 8
QE empatia com lobos, empatia selvagem
Talentos Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (arco longo), Rastrear[B], Tiro Rápido[B], Vontade de Ferro[B]
Perícias Esconder-se +12, Saltar +7, Ouvir +9, Furtividade +12, Procurar +2, Observar +9, Sobrevivência +7
Pertences equipamento de combate mais arco longo composto obra-prima (bônus +2 For), espada larga obra-prima

Alterar forma (Sob) Um caçador de lobisomens pode assumir uma forma híbrida bípede ou a forma de um lobo.
Maldição da Licantropia (Sob) Fort CD 15 ou contrai licantropia.

Táticas de Valicia

Assim que é alertada, Valicia lança arma abençoada em seu bordão. Ela se posiciona no local mostrado no mapa, onde ela tem alguma cobertura, mas ainda pode ver - e ser vista por - qualquer PJ que entre na caverna. Ela tem como alvo cada PJ que entre na caverna com seu olhar atordoante. Se ela não puder ver um PJ que não esteja atordoado, ela conjura criar chamas e começa a arremessar chamas nos PJs atordoados.

Se forçada a entrar em combate corpo a corpo, Valicia usa todos os ataques de criar chamas (ela pode fazer sete no total), depois maneja sua arma abençoada em fúria. Ela usa curar ferimentos leves para complementar sua cura acelerada. Se ela iniciar seu turno com menos de 10 PVs, ela usa a porta dimensional para se afastar da caverna 204m e depois foge a pé para profundezas da floresta. Ela não volta a incomodar os PJs pelo resto da aventura, mas ela poderá reaparecer se você realizar aventuras futuras nos arredores da Baróvia e no Castelo Ravenloft.

VALICIA ND 7

Ninfa Louca Maculada
CM Fada média
Inic. +3; **Sentidos** visão na penumbra, Observar +9, Ouvir +9
Aura beleza cegante (9m., Fort CD 20 ou cego)
Idiomas Comum, Silvestre

CA 18, toque 18, surpresa 15; Esquiva
39 PVs (6 DVs); Cura acelerada 3; RD 10 /ferro frio
Imunidade confusão
Fort +12, **Refl** +15, **Vont** +21

Deslocamento 9m (6 quadrados), natação 6m.
Corpo a corpo *arma abençoada* +7 (2d6 +4)
À distância *criar chamas* toque +6 (1d6 +5)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +5
Ações Especiais olhar atordoante (9m, Fort CD 20, atordoa por 2d4 rodadas)
Equipamento de combate *manto da segunda chance* (1/dia, rolar novamente uma jogada e usar novo resultado)
Magias de Druida Preparadas (NC 7º):
1º - curar ferimentos leves (2), produzir chama, arma abençoada
0 - detectar magia, brilho (CD 10), orientação (2), luz, resistência
Habilidades Similares à Magia (NC 7º):
1 /dia-porta dimensional

Habilidades For 14, Des 17, Con 16, Int 16, Sab 11, Car 25
Mácula corrupção 13 (moderada), depravação 13 (moderada)
QE empatia selvagem, graça sobrenatural, loucura, raiva perpétua
Talentos Acuidade com Arma, Esquiva, Magias em Combate
Perícias Adestrar Animais +16, Arte da Fuga +12, Cavalgar +5, Concentração +12 (+16 de conjurando defensivamente), Cura +9, Diplomacia +9, Esconder-se +12, Furtividade +12, Natação +10, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +9, Usar cordas +3 (+5 para amarrar)
Pertences *manto da segunda chance* (DMG II, pág. 269; 6000 po)

Beleza Cegante (Sob) Os humanoides a menos de 15m que olham diretamente para Valicia devem obter sucesso num teste de Fortitude CD 20 ou ficam cegos permanentemente, como a magia da *cegueira*. Valicia pode suprimir ou retomar essa capacidade como uma ação livre.

Loucura (Ext) Essa habilidade está detalhada no bloco de estatísticas da Senhora Afogada, parte do encontro D2 nas pág. 72 e 73.

Olhar Atordoante (Sob) Como uma ação padrão, Valicia pode atordoar uma criatura a 9m com um olhar. A criatura alvo deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 20 ou fica atordoada por 2d4 rodadas.

Raiva Perpétua (Ext) Essa habilidade está detalhada no bloco de estatísticas da Senhora Afogada, parte do encontro D2 nas pág. 72 e 73.



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Coluna Maculada: Uma coluna perfeitamente lisa de rocha verde translúcida se estende do chão ao teto no meio da entrada da caverna. Com um exame minucioso (Procurar CD 18), uma fraca luz verde é visível, pulsando levemente, em suas entranhas. A coluna contém um intelecto maligno intuitivo que responde com força psíquica a qualquer criatura que a toque - ou ao derramamento de sangue nas proximidades.

Um personagem que toque a coluna deve obter sucesso num teste de Vontade CD 20 ou fica atordoado por 1 rodada. Um personagem que receba dano de qualquer fonte enquanto estiver adjacente à coluna deve fazer o mesmo teste de resistência.

Entulho Denso: Custa 2 quadrados de movimento para inserir esses quadrados. As CD dos testes de Acrobacia e Equilíbrio aumentam em 5, e As CD dos testes de Furtividade aumentam em 2.

Ladeira: Os personagens que se movam ladeira acima para um quadrado adjacente devem gastar 2 quadrados de movimento para entrar em cada quadrado dessa ladeira. Os personagens que corram ou realizem investidas ladeira abaixo (movendo-se para um quadrado adjacente mais abaixo) devem obter sucesso num teste de Equilíbrio CD 10 ao entrar no primeiro quadrado ladeira. Personagens que fracassem neste teste tropeçam e devem terminar seu deslocamento 1d2×1,5m depois. Personagens que fracassem por 5 ou mais encerram seu movimento e ficam caídos no quadrado.

Os personagens ganham um bônus de +1 em ataques corpo a corpo contra inimigos que estejam ladeira abaixo.

Uma declive aumenta a CD dos testes de Equilíbrio em 2.

Pedras Espinhosas: Entrar nesses quadrados custa 2 quadrados de movimento, e uma criatura que entre neles sofre 1d8 de dano. Além disso, a criatura deve obter sucesso num teste de Reflexos CD 16 ou tem seu deslocamento reduzido à metade por 24 horas por causa de ferimentos nos pés e pernas. Uma magia de cura restaura o deslocamento da criatura, além dos PVs perdidos. Obter sucesso num teste de Cura CD 16 após 10 minutos de tratamento também eliminam essa penalidade.

Piscina da Ninfa: Esta piscina tem cerca de 2 metros de profundidade. Os personagens podem percorrer esta piscina com metade do deslocamento, portanto, entrar num quadrado de piscina custa 2 quadrados. A água é extremamente fria; portanto, um personagem na água sofre 1d6 de dano por contusão por minuto.

Vegetação Rasteira Esparsa: Quadrados verdes mais claros no canto nordeste e cortando o centro do mapa são vegetação rasteira. Custa 2 quadrados de movimento entrar nesses quadrados. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 2.

Poças de Sangue

Nível de Encontro 8

CONFIGURAÇÃO: *Peça aos jogadores que posicionem seus personagens ao longo da borda oeste do mapa para refletir sua ordem de marcha através do pântano e depois leia o texto abaixo.*

*A Nuvem de Poças de Sangue (**B**) é imediatamente visível, mas os PJs devem vencer o resultado do teste de Esconder-se do arbusto errante (**S**) (que usa "escolher 10", para obter um resultado 25) com seus testes de Observar para notá-lo à espreita na água nas proximidades.*

NUVEM DE POÇAS DE SANGUE

Leia este texto para começar o encontro:

Enquanto caminha em direção às ruínas, a cento e cinquenta metros à sua frente, um grande trecho de água bloqueia seu caminho. Parece bastante profundo, mas um trecho raso e estreito parece oferecer o melhor caminho para um solo mais seco. Uma nuvem de insetos zumbindo paira no caminho, no entanto, zumbindo ameaçadoramente num tom estranhamente profundo. Um cheiro ácido de sangue lava sobre você.

Agarrar Aprimorado e Agarrar

Se um arbusto errante atinge um único personagem com ambos os ataques pancada numa única rodada, ele pode tentar agarrar como uma ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Use esta sequência de eventos quando o arbusto errante atingir duas vezes:

1. O arbusto errante causa dano normal com ambos os ataques pancada.

2. O arbusto errante e o alvo fazem testes opostos de agarrar. O arbusto errante possui +15 de modificador do teste da manobra Agarrar. Se o PJ vencer, o arbusto errante não conseguiu agarrar e o combate continua normalmente. Se o arbusto errante vencer, continue com a etapa 3 abaixo.

3. O arbusto errante causa 2d6 +7 de dano extras ao personagem, e a criatura e o PJ agora estão agarrados. Tanto o arbusto errante quanto o personagem não ameaçam quaisquer quadrados. O PJ perde seu bônus de Destreza na CA (se houver) contra criaturas que não sejam o arbusto errante e se move para o espaço do arbusto errante.

O arbusto errante causa 4d6 +12 de dano a cada teste da manobra Agarrar bem sucedido nos turnos subsequentes (2d6 +7 por sua habilidade de constrição, mais 2d6 +5 pelo dano base de seu ataque). Ele geralmente restringe cada rodada até que a vítima caia inconsciente. Ele pode se mover na tentativa de escapar com sua presa, arrastando o personagem para um pântano raso (um sucesso num teste da manobra Agarrar permite mover metade do deslocamento como uma ação padrão). Se o personagem agarrado estiver provando ser demais para lidar, ou se outro personagem estiver causando dano o suficiente para ser um alvo mais atraente, o arbusto tenta escapar do agarrar para atacar outro alvo (obter sucesso num teste da manobra Agarrar permite que ele deixe o agarrar e o personagem de agarrar pode fracassar voluntariamente em seu teste da manobra Agarrar, se ele desejar permitir que o arbusto saia do agarrar).

Nuvem de Poças de Sangue ND 6

NE Morto-vivo minúsculo (enxame)
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 18m., Observar +0, Ouvir +0
Aura de Distração (CD Fort 15 ou nauseado 1 rodada)

CA 19, toque 11, surpresa 18
65 PVs (10 DVs)
Imunidades agarrar, atordoamento, dano de armas, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano não letal, doença, drenar energia, encontrão, efeitos com número de alvos específicos, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, flanquear, imobilização, sono, paralisia, sucessos decisivos, veneno.
Fort +3, **Refl** +4, **Vont** +6
Fraquezas +50% de dano de efeitos em área, expulsos como mortos-vivos de 5 DVs, vulnerabilidade ao vento

---

Deslocamento Voo (bom) 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo sempre acerta (1d4 mais drenar sangue 1d2 Con)
Espaço 3m; **Alcance** 0m
Base de Ataque +5; **Agarrar** -

Habilidades For 4, Des 13, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Ataque de Enxame (Ext) Uma Nuvem de Poças de Sangue causa dano automaticamente a qualquer criatura que ocupe o mesmo espaço no final de seu movimento. Este ataque não está sujeito a chance de erro por camuflagem.

Drenar Sangue (Ext) Além do dano, o ataque de uma Nuvem de Poças de Sangue drena sangue de criaturas vivas que sofram dano, causando 1d2 de dano de Constituição. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valor de Constituição.

Distração (Ext) Qualquer criatura viva vulnerável ao dano de uma Nuvem de Poças de Sangue que comece seu turno com o enxame em seu espaço fica enjoada por 1 rodada, a menos que obtenha um sucesso num teste de Fortitude CD 15. A conjuração ou a concentração em magias dentro da área de um enxame requerem um teste de Concentração (CD 20 + nível de magia). Usar habilidades que exijam paciência e concentração requer um sucesso num teste de Concentração CD 20.

Vulnerabilidade ao Vento (Ext) Com o objetivo de determinar os efeitos do vento numa Nuvem de Poças de Sangue, trate o enxame como uma criatura do mesmo tamanho que suas criaturas constituintes (ver Ventos, Livro do Mestre 95). Isso significa que uma Nuvem de Poças de Sangue (criaturas minúsculas) pode ser soprada por um vento forte, como o criado pela magia *lufada de vento*. Efeitos de vento causam 1d6 de dano por contusão por nível de magia (ou Dados de Vida da criatura originária, no caso de efeitos como o turbilhão de um elemento do ar) contra um enxame. Um enxame que cai inconsciente por meio de dano por contusão torna-se desorganizado e disperso, e não se reúnem novamente até que seus PVs excedam o dano por contusão sofrido.

Táticas da Nuvem de Poças de Sangue

A Nuvem de Poças de Sangue começa a se mover em direção aos PJs imediatamente, tentando envolvê-los em seu espaço. A Nuvem de Poças de Sangue não faz nenhum esforço para incluir o arbusto errante em sua área, pois não pode extrair sangue da criatura vegetal.

ARBUSTO ERRANTE ND 6

CN Planta grande
Inic. +0; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m, Observar +0, Ouvir +8

CA 20, toque 9, surpresa 20
60 PVs (8 DVs)
Imunidades eletricidade (recebe 1d4 Con temporário), atordoamento, efeitos de ação mental, metamorfose, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência fogo 10
Fort +9, **Refl** +2, **Vont** +4

Deslocamento 6m (4 quadrados), natação 6m.
Corpo a corpo 2 pancadas cada +11 (2d6+5)
Espaço 3m; **Alcance** 3m
Base de Ataque +6; **Agarrar** +15
Opções de Ataque Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Constrição 2d6+7

Habilidades For 21, Des 10, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 9
Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Vontade de Ferro
Perícias Esconder-se -1 (+11 em florestas e pântanos), Furtividade +8, Ouvir +8

Agarrar Aprimorado (Ext) Se um arbusto errante atingir um único alvo com dois golpes de pancada numa única rodada, ele pode tentar iniciar um agarrar como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade. Se vencer o teste da manobra Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar Constrição.
Constrição (Ext) Um arbusto errante causa 2d6 + 7 de dano obtendo sucesso num teste da manobra Agarrar.
Imunidade à Eletricidade Um arbusto errante não somente não sofre dano por ataques de eletricidade, como também qualquer ataque desse tipo lhe concede temporariamente 1d4 de dano em Constituição.

ARBUSTO ERRANTE

Se os PJs perceberem o arbusto errante por perto, leia este texto:

Uma forma escura e maciça surge de uma piscina. A água escorre da massa frondosa e das trepadeiras enredadas que formam seu corpo à medida que se arrasta para a frente com as pernas grossas. Longas trepadeiras serpenteiam, agarrando-se a você.

Táticas do Arbusto Errante

Ao mesmo tempo em que a Nuvem de Poças de Sangue se move, o arbusto errante nada na direção dos PJs, permanecendo embaixo da água e tentando se esconder (Esconder-se +15, Furtividade +6, levando em consideração a penalidade do pântano). O arbusto errante concentra seus ataques nos PJs dentro do enxame, mesmo que ele precise entrar na área do enxame. Ele não é afetado pelo dreno de sangue, mas está sujeito aos efeitos de dano e distração, e por esse motivo não entra no enxame, a menos que não haja outra maneira de atacar os PJs que estejam no enxame.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

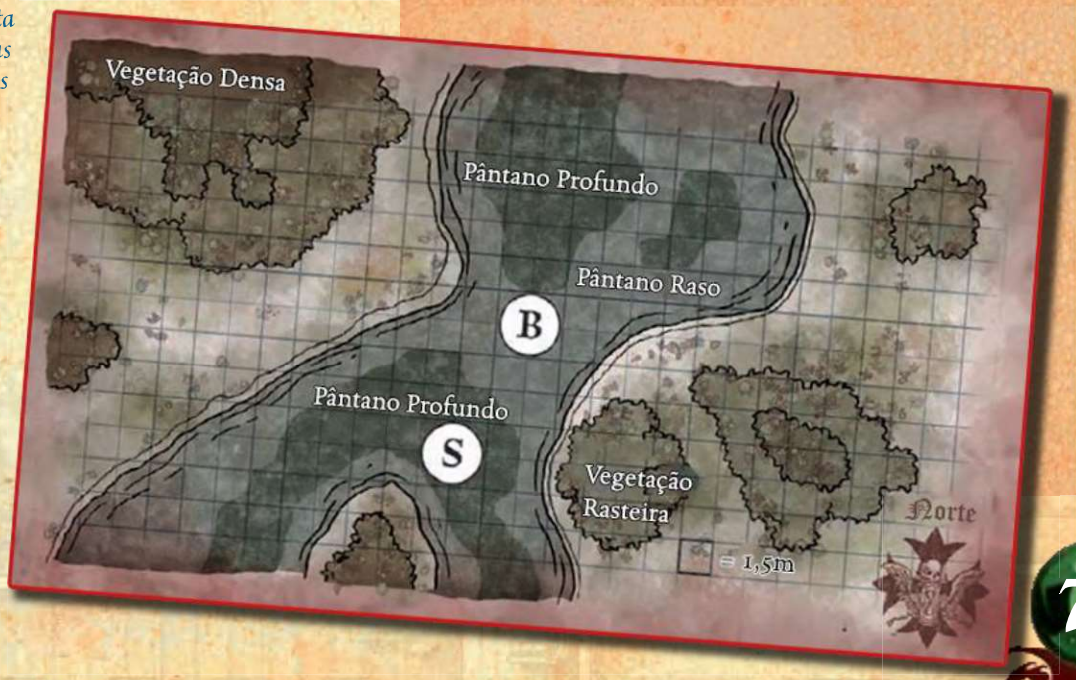
Charco Profundo: Há cerca de um metro de água parada nesses quadrados. Custa 4 quadrados de movimento para os personagens médios entrarem em quadrados de charco profundo, ou os personagens podem nadar, se desejarem. Criaturas pequenas são obrigadas a nadar. Usar Acrobacia é impossível, e as CD dos testes de Furtividade aumentam em 2.

A água fornece cobertura para criaturas médias ou maiores, enquanto criaturas pequenas ou menores ganham cobertura aprimorada (CA +8, Refl +4). Criaturas médias ou maiores podem se agachar como uma ação de movimento para obter essa cobertura aprimorada. Criaturas com cobertura aprimorada recebem uma penalidade de –10 em ataques contra criaturas que não estão debaixo d'água.

Charco Raso: A lama e a água nessas áreas têm cerca de 30cm de profundidade. Custa 2 quadrados de movimento para entrar nesses quadrados, e As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 2.

Vegetação Rasteira Densa: O canto noroeste e a parte sul do mapa contêm Vegetação Rasteira Densa. Custa 4 quadrados de movimento entrar nesses quadrados, e correr e realizar investidas através deles é impossível. Eles fornecem camuflagem com 30% de chance de errar e concedem um bônus de circunstância de +5 nos testes de Esconder-se. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 5.

Vegetação Rasteira Esparsa: Quadrados verdes mais claros no canto nordeste e cortando o centro do mapa são vegetação rasteira. Custa 2 quadrados de movimento entrar nesses quadrados. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 2.



O Santuário do Pântano

Nível de Encontro 9

CONFIGURAÇÃO: *Coloque os PJs na extremidade oeste do mapa em sua ordem de marcha e leia o texto abaixo em voz alta. Esse mapa e encontro presumem que os PJs continuaram em direção ao leste em direção ao Santuário do Pântano. Eles poderiam contornar o vale e se aproximar do leste, mas a mudança de direção altera pouco o encontro. O santuário está situado numa pequena ilha com a pedra rúnica próxima ao centro (cerca de 30m de comprimento e 24m de largura), cercada por charcos rasos e bolsões de charcos mais profundos. Se os PJs se aproximarem de uma direção diferente, redesenhe o mapa, colocando espaços de charcos e salgueiros adicionais, conforme você achar que caiba.*

Assim que você ler o primeiro parágrafo do texto em voz alta, peça aos PJs que façam testes de Observar para determinar se localizam as enguias sangrentas na água (CD 7). Supondo que eles tenham sucesso, leia o segundo parágrafo também.

*Existem três enguias sangrentas (**E**) à espreita nas águas mais profundas, e a Senhora Afogada (**DL**) caminha em volta do círculo rúnico em terra seca.*

Quando os PJs alcançarem a borda do mapa, leia este texto:

Você olha da água turva que rodeia seus tornozelos para ver as paredes arruinadas fecharem agora, subindo em terra seca cerca de 15 metros à sua frente. Uma coluna quadrada de pedra, usada com uma idade incrível, sobressai da água nas proximidades e dois salgueiros retorcidos parecem formar uma porta natural para a ilha além.

ENGUIAS SANGRENTAS

Supondo que ao menos um PJ encontre as enguias sangrentas, leia:

Algo grande está se movendo nas águas mais profundas à sua frente. Sua carne é da cor branca doentia de um verme afogado, mas se torce e contorce na água como uma cobra raivosa. Então ele sai da água, revelando uma boca nojenta e repugnante em sua cabeça branca e sem olhos.

Táticas das Enguias Sangrentas

Cada uma das enguias sangrentas ataca imediatamente e sem pensar, procurando o personagem mais próximo. Elas não reconhecem a Senhora Afogada como um inimigo.

Enguia Sangrenta (3) ND 5

N Inseto Grande (aquático)
Inic. -2; **Sentidos** sentido sísmico 24m; Observar -1, Ouvir -1

CA 18, toque 7, surpresa 18
59 PVs (7 DVs); Cura acelerada 2
Imunidades ataques visuais, efeitos visuais, ilusões e outros ataques relacionados à visão, efeitos de ação mental
Resistência fogo 10
Fort +9, **Refl** +0, **Vont** +1

Deslocamento 1,5m (1 quadrado), natação 6m.
Mordida corpo a corpo +9 (2d8 + 9)
Espaço 3m; **Alcance** 1,5m.
Base de Ataque +4; **Agarrar** +14
Opções de Ataque adesão, drenar sangue (1d4 Con /rodada)

Habilidades For 23, Des 6, Con 19, Int -, Sab 8, Car 5
Perícias Natação +14

Adesão (Ext) Uma enguia sangrenta que atinja com seu ataque de mordida se adere ao corpo do oponente com sua boca em forma de ventosa. Uma enguia sangrenta nessa situação é considerada surpreendida. Ela pode ser atingida com uma arma ou agarrada. Para removê-la através de agarrar, o oponente deve conseguir uma imobilização contra a criatura.

Drenar Sangue (Ext) Uma enguia sangrenta drena sangue para 1d4 de dano de Constituição a cada rodada que permanece aderida. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valor de Constituição.

Perícias Uma enguia sangrenta tem um bônus racial de +8 nos testes de Nadar.

Sentido Sísmico (Ext) Embora cega, uma enguia sangrenta é sensível a vibrações na água e pode identificar automaticamente a localização de qualquer coisa que toque a água a até 30m.

A SENHORA AFOGADA

Como a ninfa nos Bosques de Svalich, a Senhora Afogada enlouqueceu como resultado do mal de Strahd que contaminou a terra da Baróvia. Ela parece como uma mulher humana velha e horrendamente feia, com pele doentiamente amarelada, coberta de verrugas e feridas purulentas, e um emaranhado de cabelos castanhos esverdeados parecendo algas podres. Seus olhos fitam loucamente, e seu rosto está deformado numa máscara perpétua de tristeza.

As Táticas da Senhora Afogada

Assim que o combate começar, a Senhora Afogada começa a gemer lamentosamente enquanto sai do círculo rúnico em direção aos PJs, forçando testes de resistência contra sua Aparência Horripilante. Ela para quando fica a 30m de qualquer personagem e depois usa seu Olhar Maligno contra esse personagem. Ela repete essa manobra em diferentes PJs nas próximas 2 rodadas, gastando todos os seus usos do Olhar Maligno. Durante esse período, ela pode entrar numa conversação, dando respostas apáticas a qualquer pergunta que os PJs façam. Na rodada subsequente, seu comportamento muda abruptamente e sua raiva fervilha. Ela se lança no PJ mais próximo que não tiver sido atingido pelo Olhar Maligno, atacando com suas garras. Nesse ponto, ela não fala mais e apenas a morte a impede de atacar.

A Senhora Afogada ND 4

Bruxa do Mar Louca Maculada
CM Humanoide Monstruoso médio (aquático)
Inic. +1; **Sentidos** Observar +3, Ouvir +3
Aura Aparência Horripilante (visual; Fort CD 16, 2d6 For)
Idiomas Comum, Gigante

CA 12, toque 9, surpresa 11
25 PVs (3 DVs); Cura acelerada 3 RM 14
Imunidades confusão e insanidade
Fort +4, Refl +4, Vont +10

Deslocamento 9m (6 quadrados), natação 12m.
Corpo a corpo 2 garras +9 (1d4 + 6)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +9
Ações Especiais Olhar Maligno 3/dia

Habilidades For 23, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 7, Car 20
Mácula corrupção 11 (n/a), depravação 11 (n/a)
QE anfíbio, loucura, raiva perpétua
Talentos Prontidão, Vitalidade
Perícias Conhecimento (religião) +3, Esconder-se +4, Natação +14, Observar +3, Ouvir +3,

---

Anfíbio (Ext): Embora a Senhora Afogada seja uma criatura aquática, ela pode sobreviver indefinidamente em terra.

Aparência Horripilante (Sob) Qualquer um que puser os olhos na Senhora Afogada deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 16 ou sofre 2d6 de dano de Força (min. 0). As criaturas afetadas por esse poder ou que obtiverem sucesso no teste de resistência não podem ser afetadas novamente pela Aparência Horripilante da Senhora Afogada por 24 horas.

Loucura (Ext) Um louco maculado é irremediavelmente louco. Ele usa seu modificador de Carisma nos testes de Vontade em vez de seu modificador de Sabedoria e tem imunidade a efeitos de *confusão* e *insanidade*. Qualquer criatura que atinja um louco maculado com detecção de pensamento, controle de mente ou habilidade telepática faz contato direto com sua mente torturada e adquire 1d3 pontos de mácula (depravação) desse contato. (Ignore esse efeito se você não estiver usando as regras de mácula.)

Um louco maculado não pode ser restaurado à sanidade por qualquer meio que não seja um *milagre* ou um *desejo*. Se restaurado à sanidade, um louco maculado perde esse modelo e todos os modificadores que ele aplica.

Olhar Maligno (Sob) Três vezes por dia, a Senhora Afogada pode direcionar seu olhar terrível contra uma criatura a até 9m, que deve obter sucesso num teste de Vontade CD 16 ou ficará pasmo por três dias (*remover maldição* ou *dissipar o mal* remove). A criatura afetada deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 16 ou morrerá devido ao medo. Este é um efeito de medo.

Raiva Perpétua (Ext) Um louco maculado está constantemente num estado de fúria insana semelhante à fúria de um bárbaro. Nesse estado, o louco recebe um bônus de +4 nos valores de Força e Constituição, um bônus de +2 nos testes de Vontade e uma penalidade de -2 na CA (incluída no bloco de estatísticas acima). Um efeito que anula a raiva, como a magia *acalmar emoções*, suprime temporariamente essa habilidade e nega esses bônus e penalidades.

Ao contrário da fúria de um bárbaro, a fúria perpétua de um louco maculado não impede que ele tome ações que exijam concentração ou paciência. Um louco maculado pode conjurar magias, usar habilidades, ativar itens mágicos e até agir com calma e racionalidade.

Características da Área

Charco Raso: A lama e a água nessas áreas têm cerca de 30cm de profundidade. Custa 2 quadrados de movimento para entrar nesses quadrados, e As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 2.

Charco Profundo: Há cerca de um metro de água parada nesses quadrados. Custa 4 quadrados de movimento para os personagens médios entrarem em quadrados de charco profundo, ou os personagens podem nadar, se desejarem. Criaturas pequenas são obrigadas a nadar. Usar Acrobacia é impossível, e a CD do Furtividade aumenta em 2.

A água fornece cobertura para criaturas médias ou maiores, enquanto criaturas pequenas ou menores ganham cobertura aprimorada (CA +8, Refl +4). Criaturas médias ou maiores podem se agachar como uma ação de movimento para obter essa cobertura aprimorada. Criaturas com cobertura aprimorada recebem uma penalidade de –10 em ataques contra criaturas que não estão debaixo d'água.

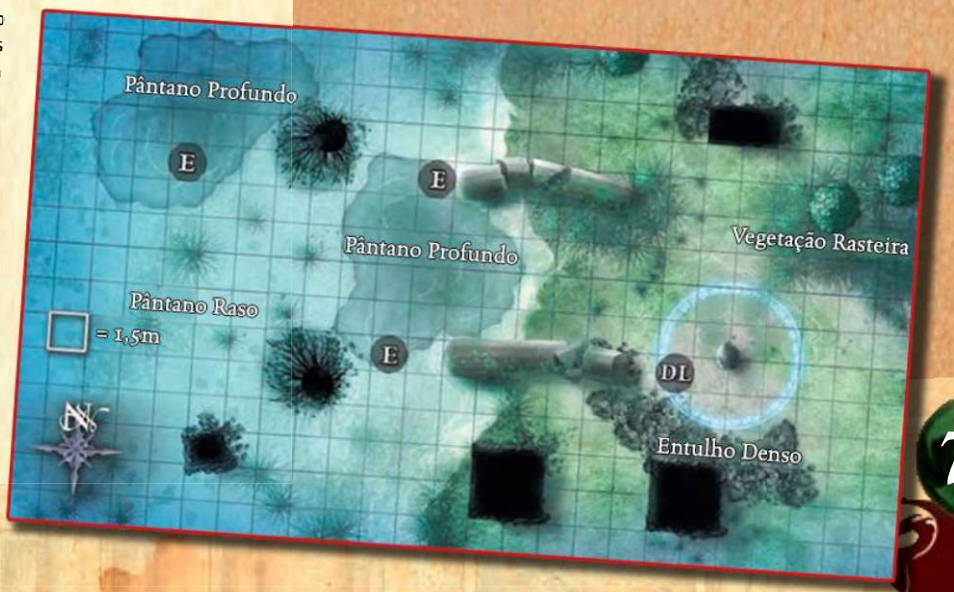
Círculo Rúnico: As criaturas a até 3m da pedra rúnica (na área delimitada pelo círculo com cores claras) recebem um bônus de +2 nas jogadas de ataque. Quaisquer ataques que eles fizerem serão considerados mágicos com o objetivo de superar RD ou atingir criaturas incorpóreas. Uma criatura que está dentro deste círculo também tem Resistências ácido 10, fogo 10 e sônico 10.

Entulho Denso: Custa 2 quadrados de movimento para entrar nesses quadrados. As CD dos testes de Acrobacia e Equilíbrio aumentam em 5, e as CD dos testes de Furtividade aumentam em 2.

Pedra Rúnica: Esta pedra, perto de onde a Senhora Afogada está, é o centro do poder do santuário. Abaixo dela, encontra-se um relicário que guarda um dente de São Bogdan, um artefato outrora sagrado, agora desprovido de qualquer poder. Veja o texto principal do encontro para o Pântano de Ivlis pág. 50 para obter detalhes sobre como cortar a conexão de Strahd com o Santuário do Pântano.

Salgueiros: Essas três árvores enormes ocupam um quadrado inteiro e fornecem cobertura a qualquer criatura atrás delas. Seus galhos caem para formar uma cortina que se estende por três quadrados adjacentes. Qualquer criatura que esteja nesta área tem camuflagem (chance de erro de 20%). Escalar CD 18.

Vegetação Rasteira Esparsa: Custa 2 quadrados de movimento entrar nesses quadrados. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 2.



A Encruzilhada

Nível de Encontro 8

CONFIGURAÇÃO: *Quando os PJs chegarem à encruzilhada pela primeira vez, peça aos jogadores que se ponham na estrada em sua ordem de marcha. Provavelmente, eles vieram da vila da Baróvia, por isso estão no ramo leste da estrada, na direção oeste. Leia o texto abaixo e peça para eles rolarem a iniciativa imediatamente. Sir Urik (**U**) fica do lado de fora da estrada em direção ao cemitério, cercado por três sombrio (**M**). Outro sombrio está mais ao fundo do cemitério e um quarto está perto da forca.*

SIR URIK ND 7*
Humano Paladino 4 / Cavaleiro do Corvo 2
LB Humanoide Médio
Inic. -1; **Sentidos** Observar +1, Ouvir +1
Aura de coragem (3m., aliados recebem +4 contra medo)
Idiomas Comum, fala com corvos

CA 22, toque 9, surpresa 22
47 PVs (6 PVs)
Imunidades doença, medo
Fort +11, **Refl** +2, **Vont** +9

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo *espada longa +1* de prata + 11/+6 (1d8 +3/19-20)
Base de Ataque +6; **Agarrar** +9
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Destruir o Mal 1/dia (ataque +2, dano +4), Destruir Mortos-vivos 1/dia (ataque +2, dano +2), Trespassar
Ações Especiais Cura pelas Mãos 8 pontos /dia, Expulsar Mortos-vivos 5/dia (+2, 2d6 +3, 1º)
Equipamento de combate *pergaminho de remover maldição, poção de curar ferimentos moderados, óleo de abençoar arma*
Magias de Paladino preparadas (NC 3º):
1º - *Restauração menor*
Habilidades similares a magias (NC 4º):
À vontade - *Detectar o mal*

Habilidades For 16, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 15
QE Aura do bem
Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Trespassar, Vontade de Ferro
Perícias Conhecimento (local) +2, Conhecimento (religião) +9, Diplomacia +11, Obter Informações +4, Sentir Motivação +8
Pertences Equipamento de combate mais *amuleto da armadura natural +1, armadura de batalha +1, escudo pesado +1 de aço, espada longa +1 de prata* e *manto do carisma +2*
*Como Sir Urik possui equipamento apropriado para um PJ em vez de um PdM, seu ND é maior que o normal.

SIR URIK

Quando os PJs chegarem à encruzilhada, leia este texto:

Um grito chama sua atenção quando você se aproxima da encruzilhada e vê um homem de armadura avançando em direção ao cemitério, puxando uma brilhante espada de prata enquanto corre. Um corvo preto voa até seu ombro. Então você vê três manchas escuras no ar circundando-o, como sombras projetadas por nuvens.

O homem tem longos cabelos negros e uma barba bem aparada. Ele usa armadura de batalha e carrega um escudo e espada longa. Um amuleto na forma de cabeça de corvo está pendurado em seu pescoço.

Sir Urik é um combatente feroz e não confia noutros facilmente. No entanto, saltando para o combate ao lado dele, os PJs ganham sua confiança. Ele é dedicado à sua cruzada contra o mal que atormenta Baróvia, mantendo-se ciente de quão trabalhosa é a tarefa. Ele se considera o herdeiro de uma tradição antiga de valor inestimável e seu único guardião vivo - mas não tem medo de arriscar sua vida durante sua missão.

Táticas de Sir Urik

Sir Urik luta de maneira inteligente e competente, quase como se ele fosse um PJ. Supondo que os PJs o ajudem contra os sombrio, ele tenta ajudá-los, fornecendo-lhes bônus de flanquear e usando sua capacidade de Cura pelas Mãos para ajudá-los, se necessário.

HURRN ND -
Corvo Opressor Celestial
NB Besta mágica Minúscula (animal avançado, planar)
Inic. +2; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m, Observar +5, Ouvir +3

CA 14, toque 14, surpresa
23 PVs (6 DVs); RD 5/mágico
Resistência ácido 5, frio 5, eletricidade 5; **RM** 11
Fort +7, **Refl** +3, **Vont** +6

Deslocamento 3m (2 quadrados), voo 12m (média)
Corpo a corpo garras +4 (1d2-5)
Espaço 0,75m; **Alcance** 0m
Base de Ataque +0; **Agarrar** –13
Opções de Ataque Destruir o Mal 1/dia (dano +6)
Ações Especiais Oprimir

Habilidades For 1, Des 15, Con 10, Int 3, Sab 14, Car 6
Talentos Acuidade com Arma
Perícias Observar +5, Ouvir +3

Oprimir (Ext) Como uma ação rápida, Sir Urik pode comandar Hurrn para oprimir um único inimigo a 30m dele. Hurrn entra no espaço do inimigo, provocando um ataque de oportunidade (contra CA 18). O alvo deve então realizar um teste de Vontade CD 14. Se fracassar, recebe -2 de penalidade na CA, enquanto o corvo permanecer em seu espaço.

SOMBRIO (5) ND 3

CM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m., Observar +7, Ouvir +7

CA 13, toque 13, surpresa 11
19 PVs (3 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência incorpóreo
Fort +1, **Refl** +3, **Vont** +4

Deslocamento Voo 9m (6 quadrados) (bom)
Corpo a corpo toque incorpóreo +3 (1d6 Sab)
Base de Ataque +1; **Agarrar** -
Opções de Ataque dano em Sabedoria, conferir nível negativo, Reflexos em Combate

---

Habilidades For -, Des 15, Con -, Int 7, Sab 13, Car 12
Talentos Prontidão *, Reflexos em combate
* Se usando as regras de mácula de *Heroes of Horror*, substitua o talento Prontidão por Toque de Mácula. O toque incorpóreo do sombrio aumenta o valor de depravação do alvo em 1, além de causar dano em Sabedoria. Suas perícias se tornam Observar +5, Ouvir +5.
Perícias Esconder-se +8, Ouvir +7, Procurar +4, Observar +7

Conferir Nível Negativo (Sob) Qualquer humanoide reduzido a Sabedoria 0 por um sombrio sofre um nível negativo (Fort CD 12 para remover após 24 horas). O sombrio recebe 5 PVs temporários (10 num sucesso decisivo) que duram até 1 hora.
Dano em Sabedoria (Sob) O toque de um sombrio causa 1d6 de dano em Sabedoria a um inimigo vivo. Se usando as regras de mácula em *Heroes of Horror*, também aumentará o valor de depravação do inimigo em 1.
Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), toque espectral. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de armadura arcana) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

SOMBRIOS

Quando os Sombrios entrarem em conflito, leia este texto:
Essas criaturas aparecem como silhuetas vacilantes de figuras humanoides, aproximadamente humanas em tamanho e forma, com a mera sugestão de olhos.

Táticas dos Sombrios

Os sombrios buscam se posicionar para flanquear, mas não dão muito mais importância às táticas de combate.

CONCLUSÃO

No fim da batalha, Sir Urik agradece aos PJs por sua ajuda e oferece toda a assistência que puder em troca, incluindo suas magias e itens mágicos. Como Cavaleiro do Corvo, Sir Urik pode apresentar os PJs a essa classe de prestígio. Ele também poderia servir como um substituto para um personagem morto de um jogador. Veja a descrição da classe de prestígio no Apêndice e em A Encruzilhada pág. 74 para obter mais informações.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Entulho Denso: A antiga mureta Lich desmoronou em alguns lugares, deixando grandes pedaços de alvenaria e escombros espalhados. Custa 2 quadrados de movimento entrar nesses quadrados. As CD dos testes de Acrobacia e Equilíbrio aumentam em 5, e as CD dos testes de Furtividade aumentam em 2.

Forca: A forca fica no topo de uma plataforma de 1,5m de altura, com uma escada estreita que leva até ela. Um personagem parado na plataforma recebe bônus por estar em terreno mais alto (+1 nas jogadas de ataque feitas contra criaturas no chão), e um bônus de cobertura inferior (CA+2, Refl +1) do poste de apoio da forca.

Lápide: Custa 2 quadrados de movimento para entrar nesses um quadrado com uma lápide. Uma criatura parada no mesmo quadrado de uma lápide recebe um bônus de +2 na CA e um bônus de +1 nos testes de Reflexos (esses bônus não se acumulam com bônus de cobertura de outras fontes). Uma lápide tem dureza de 8 e 45 PVs.

Um personagem pode saltar até o topo de uma lápide obtendo sucesso num teste de Saltar CD 10. Um personagem empoleirado no topo de uma lápide recebe bônus por estar em terreno mais alto (+1 nas jogadas de ataque feitas contra criaturas no chão). Permanecer empoleirado requer se equilibrar numa superfície com cerca de 10 cm de largura, que está escorregadia pela chuva (Equilíbrio CD 17).

Mureta Lich: O pequeno cemitério é cercado por um muro baixo (cerca de 1 metro de altura) feito de alvenaria superior. A parede tem cerca de 1,2m de espessura, então um personagem em cima dela recebe bônus por estar em terreno mais alto (+1 nas jogadas de ataque feitas contra criaturas no chão) ou ficar em quaisquer dos lados para se proteger contra ataques vindos do lado oposto (CA+4, Refl +2). Escalar CD 25, Quebrar CD 35, Dureza 8, 90PVs.

Placa de Sinalização: Esta placa de sinalização perto da interseção no caminho aponta em direção a Baróvia (a leste), Lago Tser (a noroeste) e Castelo Ravenloft (a sudoeste). Um personagem no mesmo quadrado que a placa de sinalização pode usá-la para obter cobertura, recebendo CA +2 e Refl +1, mas as placas salientes atrapalham seus ataques, impondo -1 nas jogadas de ataque.

Vegetação Rasteira Esparsa: Custa 2 quadrados de movimento entrar nesses quadrados, e os arbustos fornecem camuflagem. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 2.



Acapamento no Lago Tser

Nível de Encontro 11

CONFIGURAÇÃO: *Você não precisa usar esse encontro se os PJs estiverem indo para o acampamento dos Vistani apenas para conversar – seja para que Madame Eva leia a sorte deles ou para obterem informações dos Vistani. No entanto, se eles forem para o campo com violência em mente, coloque-os na trilha na extremidade sul do mapa e deixe-os descrever sua chegada no acampamento.*

Se a violência se irromper enquanto os PJs estiverem conversando com Madame Eva, os PJs começam esse encontro na barraca ou perto dela - possivelmente se espremendo naquele espaço apertado com a grande Anis Bruxa.

*Além da Madame Eva (**E**), quatro Vistani halflings (**1/2**) e seis Vistani humanos (**H**) estão no campo a qualquer momento.*

Seis tendas coloridas, com 3 metros de diâmetro, ficam do lado de fora do anel de carroças. Cada uma contém duas ou três pilhas de peles para dormir e cobertores para a família Vistani, mas seus habitantes estão entre as carroças perto da fogueira ou fazendo o trabalho de Strahd ou Madame Eva no campo.

Táticas da Madame Eva

Se os PJs atacarem Madame Eva, ela sai da sua tenda o mais rápido possível e tenta fugir para a floresta a sudoeste, seguida por qualquer Vistani sobrevivente. Ela pede ajuda em voz alta, convocando a ajuda de seus aliados gigantes enquanto corre em direção ao Santuário da Floresta, representado no mapa tático G3. Depois de deixar o mapa tático, ela deve percorrer 30m através de uma vegetação rasteira (menos de 3 rodadas) para alcançar o destino. Se ela chegar tão longe, prossiga imediatamente para o encontro tático G3 nas pág. seguintes. Se os PJs a matarem antes que ela alcance ao santuário, use o encontro G3 se eles explorarem mais para ver para o que ela estava correndo.

Vistani Humano (6) ND 3

Humano (masculino e feminino) Ladino 3
NM Humanoide Médio
Inic. +5; **Sentidos** Observar +5, Ouvir +5
Idiomas Comum, Gigante

CA 16, toque 11, surpresa 15
19 PVs (3 DVs)
Resistência Evasão
Fort +3, **Refl** +6, **Vont** +0

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo cimitarra op +6 (1d6 +2 / 18–20)
À Distância arco curto composto +3 (1d6 +2 /×3)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +4
Opções de Ataque ataque furtivo + 2d6
Equipamento de combate *poção do escudo da fé +3* (CA 19, toque 14; 6min.), *poção de curar ferimentos graves*

Habilidades For 15, Des 13, Con 14, Int 12, Sab 8, Car 10
QE encontrar armadilhas, sentir armadilhas +1
Talentos Foco em Arma (cimitarra), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos,
Perícias Acrobacia +6, Blefar +6, Diplomacia +2, Disfarces +6 (+8 atuando), Equilíbrio +2, Esconder-se +6, Furtividade +6, Intimidar +2, Obter Informações +6, Performance +6, Saltar +3, Sobrevivência +2, Observar +5, Ouvir +5
Pertences equipamento de combate mais arco curto composto (For +2), broquel obra-prima, camisão de cota de malha obra-prima, cimitarra obra-prima, *filtro da ocultação* e *filtro da furtividade*.

Vistani (4) ND 3

Halfling (masculino e feminino) Ladino 3
NE Humanoide Pequeno
Inic. +7; **Sentidos** Observar +5, Ouvir +7
Idiomas Comum, Gigante, Halfling

CA 19, toque 14, surpresa 16
19 PVs (3 DVs)
Resistência Evasão
Fort +4, **Refl** +7, **Vont** +1

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo cimitarra op +5 (1d4 / 18–20)
À distância arco curto +6 (1d4 /×3)
Base de Ataque +2; **Agarrar** -2
Opções de Ataque ataque furtivo + 2d6
Equipamento de combate *poção de escudo da fé +3* (CA 22, toque 17; 6min.), *poção de curar ferimentos graves*

Habilidades For 11, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 8, Car 10
QE encontrar armadilhas, sentir armadilhas +1
Talentos Foco em Arma (cimitarra), Iniciativa Aprimorada
Perícias Acrobacia +8, Blefar +6, Diplomacia +2, Equilíbrio +4, Escalar +1, Esconder-se +12, Furtividade +10, Intimidar +2, Performance +6, Obter informações +6, Observar +5, Ouvir +7, Saltar –3, Sobrevivência +2
Pertences equipamento de combate mais arco curto composto (For +2), broquel obra-prima, camisão de cota de malha obra-prima, cimitarra obra-prima, *filtro da ocultação* e *filtro da furtividade*.

Madame Eva ND 8

Bruxa Anis Clériga 5
CN Humanoide monstruoso grande
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +16, Ouvir +16
Aura do caos
Idiomas Comum, Gigante, Halfling

CA 21, toque 11, surpresa 19
93 PVs (12 DVs); RD 2/concussão; **RM** 19
Fort +11, **Refl** +8, **Vont** +13

Deslocamento 12m (8 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras +16 (1d8 +7) e mordida +11 (1d6 +3)
Espaço 3m; **Alcance** 3m
Base de Ataque +10; **Agarrar** +21
Opções de Ataque Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, dilacerar 2d8 + 10, Luta às Cegas, rasgar 1d8 +7
Ações Especiais Fascinar mortos-vivos (+2, 2d8 +7, NC 5º), conjuração espontânea (magias *Infligir*)
Equipamento de combate *poção de armadura arcana* (CA 25, 1 h), *poção de presa mágica* (mordida +12, 1d6 +4), *poção de santuário*, *varinha de imobilizar pessoas*
Magias de Clérigo Preparadas (NC 5º):
3º - *Proteção contra elementos*[D], *Rogar maldição* (2)
2º - *Augúrio*, *Detectar pensamentos*[D], *Drenar força vital*, *Silêncio*
1º - *Causar medo*, *Comando*, *Curar ferimentos leves*, *Escudo entrópico*[D], *Maldição menor*
0 -*Detectar mágica* (2), *Ler magias*, *Purificar alimentos*, *Orientação*
D: Magias de domínio. **Domínios:** Conhecimento, Sorte.

Habilidades Similares à Magia (NC 8º):
À vontade - *Adivinhação*
3/dia – *Névoa, Transformação momentânea*

Habilidades For 24, Des 14, Con 16, Int 15, Sab 18, Car 14
QE Aura do caos
Talentos Arma Natural Aprimorada (Garras), Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Luta às Cegas, Prontidão
Perícias Blefar +12, Concentração +13, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Esconder-se +8, Intimidar +4, Observar +16, Ouvir +16, Sentir Motivação +9
Pertences equipamento de combate mais *amuleto da saúde +2*, *poção de remover maldição*

Agarrar Aprimorado (Ext) Se Eva acertar um oponente grande ou menor com um ataque de garra, ela pode tentar iniciar um agarrar como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade.
Aura do Caos (Sob): Madame Eva pode se cercar de energias selvagens do campo. Suas energias se manifestam como uma aura de caos de três metros por até 5 rodadas. Todos os inimigos nessa aura devem declarar um tipo de ação no início do turno (atacar, lançar uma magia, mover-se, usar um item ou ativar uma habilidade especial) e fazer um teste de Vontade CD 10. As criaturas que fracassem devem executar uma ação diferente da ação declarada. Se tiverem sucesso, devem executar a ação declarada. As criaturas não podem selecionar ações que não possam executar.
Dilacerar (Ext) Se Eva acertar com dois ataques de garras, ela causa 2d8 +10 de dano extra.
Rasgar (Ext) Eva pode atacar um inimigo agarrado com dois ataques de garras sem penalidades (+13 de ataque, 1d8 +7 de dano).

Características da Área

Carroça: Quatro carroças decoradas circundam uma grande fogueira, formando o coração do acampamento vistani. Entrar ou sair de uma carroças é uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade (mas não de inimigos ao lado do vagão, porque seus ataques são bloqueados pela cobertura). Um personagem pode entrar ou sair de qualquer lado e, enquanto estiver dentro de uma carroça, ele terá cobertura total.

Cada carroça contém um banco, uma mesa e vários armários cheios de objetos pessoais, utensílios de cozinha, roupas e similares. Mover-se da parte de trás para a frente do vagão, ou vice-versa, custa 4 quadrados de movimento por causa das acomodações muito apertadas.

Fogueira: Uma grande pira queima no centro do acampamento. Um personagem que se mova para dentro ou através da fogueira sofre 1d6 de dano de fogo e deve obter sucesso num teste de Reflexos CD 15 ou pega fogo. Um personagem pegando fogo sofre outros 1d6 de dano de fogo imediatamente e deve fazer outro teste de Reflexos cada rodada ou sofrerá 1d6 de dano de fogo adicional.

Um sucesso num teste de Reflexos indica que o fogo se apagou. Pular no rio apaga as chamas. Rolar no chão ou sufocar o fogo permite ao personagem um novo teste de resistência com um bônus de +4.

Rio Ivlis: O rio corre rápido e é profundo aqui. Qualquer coisa flutuando ou nadando no rio se move rio abaixo (em direção ao leste) 2d4 quadrados por rodada. Os personagens que nadem no rio devem fazer testes de Natação CD 15: obter sucesso permite movimentação com metade do deslocamento (como uma ação de rodada completa) ou com um quarto do deslocamento (como uma ação de movimento). Um resultado 10 ou menor indica que o personagem está submerso e deve prender a respiração. A água tem 4,5m de profundidade.

Tenda da Madame Eva: Essa barraca é consideravelmente maior que as outras, mas ainda é um local apertado para a Madame Eva e para qualquer visitante que ela possa ter.

Eva mantém alguns pertences pessoais numa pequena arca na barraca: um pente de metal, vários lenços coloridos e seu baralho de leitura da sorte, cada um representando um dragão de uma certa idade e cor.



Vegetação Rasteira Densa: Um pequeno pedaço de vegetação mais pesada fica fora do caminho. Custa 4 quadrados de movimento entrar nesses quadrados, e correr e realizar investidas através deles é impossível. Eles fornecem camuflagem com 30% de chance de errar e concedem um bônus de circunstância de +5 nos testes de Esconder-se. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 5.

Vegetação Rasteira Esparsa: Custa 2 quadrados de movimento entrar nesses quadrados, e os arbustos fornecem camuflagem. As CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumentam em 2.

Santuário da Floresta

Nível de Encontro 8

CONFIGURAÇÃO: *Se Madame Eva fugir do combate com os PJs, ela entra no canto nordeste do mapa e corre em direção ao círculo rúnico. Assim que ela chega no mapa, seus aliados gigantes chegam também. Coloque os dois ogros (**O**) e o gigante da colina (**G**) no mapa imediatamente e role a iniciativa por eles; eles agem no início da próxima rodada. Os PJs podem chegar ao mapa em momentos diferentes, dependendo de como eles conseguiram acompanhar Madame Eva na perseguição pela floresta.*

Se os PJs explorarem o Santuário da Floresta por conta própria, sem perseguir Madame Eva (ou depois de tê-la matado), o gigante e os ogros chegam às posições marcadas quando os PJs alcançarem o círculo rúnico, e imediatamente se movem para atacar. Leia o texto a seguir:

Um farfalhar alto na vegetação rasteira e estalos de galhos anuncia a chegada de três figuras robustas. Eles se elevam acima da forma monstruosa de Madame Eva, e seus rostos bestiais rosnam para vocês em fúria.

Trapaceando com Ataque Poderoso

A tabela abaixo mostra como determinados monstros devem usar Ataque Poderoso para conseguir a quantidade máxima de dano. Para o gigante da colina, cada -1 em suas jogadas de ataque concede +2 nas jogadas de dano com sua clava grande, enquanto Madame Eva recebe apenas um bônus de +1 nas jogadas de dano para cada -1 em suas jogadas de ataque. Por causa da habilidade dilacerar de Madame Eva, ela deve usar o Ataque Poderoso ao fazer um ataque total apenas se a CA do alvo for muito baixa (17 ou menos).

CA do Alvo	Ataques do Gigante da Colina		Ataques de Madame Eva	
	Padrão	Rodada Completa	Padrão	Rodada Completa
10	9	8	8	8
11	8	7	8	7
12	8	6	7	6
13	7	6	7	5
14	7	5	6	4
15	6	5	6	3
16	6	4	5	2
17	5	4	5	1
18	5	4	4	0
19	4	3	4	0
20	4	2	3	0
21	3	2	3	0
22	3	2	2	0
23	2	1	2	0
24	2	1	1	0
25	1	0	1	0
26	1	0	0	0
27+	0	0	0	0

Gigante das Colinas ND 7

CN Gigante grande
Inic. –1; **Sentidos** visão na penumbra, Observar +6, Ouvir +3
Idiomas Comum, Gigante

CA 20, toque 8, surpresa 20
102 PVs (12 DVs)
Fort +12, **Refl** +3, **Vont** +4

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo clava grande +16/+11 (2d8+10)
À Distância rocha +8 (2d6+7)
Espaço 3m; **Alcance** 3m
Base de Ataque +9; **Agarrar** +20
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Trespassar
Ações Especiais Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador

Habilidades For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 7
QE Arremessar Rochas, Apanhar Rochas
Talentos Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Golpe Avassalador, Trespassar
Perícias Escalar +7, Observar +6, Ouvir +3, Saltar +7

Ogro Avançado (2) ND 3

CN Gigante grande
Inic. –1; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m, Observar +5, Ouvir +5
Idiomas Comum, Gigante

CA 16, toque 8, surpresa 16
39 PVs (6 DVs)
Fort +7, **Refl** +1, **Vont** +4

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo clava grande +8 (2d8+7)
À distância azagaia +2 (1d8+5)
Espaço 3m; **Alcance** 3m
Base de Ataque +4; **Agarrar** +13
Opções de Ataque Lutar às Cegas

Habilidades For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7
Talentos Lutar às Cegas, Prontidão, Vontade de Ferro
Perícias Escalar +5, Observar +5, Ouvir +5

Táticas

Os três gigantes convergem o mais rápido possível (movendo-se a com metade do deslocamento pela vegetação rasteira) até Madame Eva, varrendo todos os PJs que estejam em seu caminho. Quando alcançam Eva (ou seu cadáver), eles param e lutam, concentrando em todos os PJs que tenham engajado em luta corpo a corpo com ela. O gigante da colina usa seu Golpe Avassalador para afastar os PJs de Eva, se puder. (Usar Golpe Avassalador é uma ação padrão; o gigante faz um ataque com sua clava grande com +12; se acertar, o alvo deve fazer um teste de Reflexos contra um CD igual ao dano causado ou será empurrado 3m. Se esse PJ bater contra uma árvore, sofre 1d6 de dano.)

Se Eva ainda estiver viva, ela bebe sua poção de santuário, na tentativa de conseguir o tempo necessário para se curar e se proteger, lançando curar ferimentos leves e bebendo sua poção de armadura arcana. Ela usa sua varinha de imobilizar pessoa para tentar neutralizar os PJs que a atormente. Se forçada a engajar em combate corpo a corpo, ela impiedosamente se ataca com suas garras e faz o possível para rasgar os PJs em pedaços.

Madame Eva ND 8

Bruxa Anis Clériga 5
CN Humanoide monstruoso grande
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +16, Ouvir +16
Aura do caos
Idiomas Comum, Gigante, Halfling

CA 21, toque 11, surpresa 19
93 PVs (12 DVs); RD 2 /concussão; **RM** 19
Fort +11, **Refl** +8, **Vont** +13

Deslocamento 12m (8 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras +16 (1d8 +7) e mordida +11 (1d6 +3)
Espaço 3m; **Alcance** 3m
Base de Ataque +10; **Agarrar** +21
Opções de Ataque Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, dilacerar 2d8 + 10, Luta às Cegas, rasgar 1d8 +7
Ações Especiais Fascinar mortos-vivos (+2, 2d8 +7, NC 5º), conjuração espontânea (magias *Infligir*)
Equipamento de combate *poção de armadura arcana* (CA 25, 1 h), *poção de presa mágica* (mordida +12, 1d6 +4), *poção de santuário*, *varinha de imobilizar pessoas*
Magias de Clérigo Preparadas (NC 5º):
3º - *Proteção contra elementos*[D], *Rogar maldição* (2)
2º - *Augúrio*, *Detectar pensamentos*[D], *Drenar força vital*, *Silêncio*
1º - *Causar medo*, *Comando*, *Curar ferimentos leves*, *Escudo entrópico*[D], *Maldição menor*
0 -*Detectar mágica* (2), *Ler magias*, *Purificar alimentos*, *Orientação*
D: Magias de domínio. **Domínios:** Conhecimento, Sorte.
Habilidades Similares à Magia (NC 8º):
À vontade - *Adivinhação*
3/dia – *Névoa, Transformação momentânea*

Habilidades For 24, Des 14, Con 16, Int 15, Sab 18, Car 14
QE Aura do caos
Talentos Arma Natural Aprimorada (Garras), Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Luta às Cegas, Prontidão
Perícias Blefar +12, Concentração +13, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Esconder-se +8, Intimidar +4, Observar +16, Ouvir +16, Sentir Motivação +9
Pertences equipamento de combate mais *amuleto da saúde +2*, *poção de remover maldição*

Agarrar Aprimorado (Ext) Se Eva acertar um oponente grande ou menor com um ataque de garra, ela pode tentar iniciar um agarrar como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade.
Aura do Caos (Sob): Madame Eva pode se cercar de energias selvagens do campo. Suas energias se manifestam como uma aura de caos de três metros por até 5 rodadas. Todos os inimigos nessa aura devem declarar um tipo de ação no início do turno (atacar, lançar uma magia, mover-se, usar um item ou ativar uma habilidade especial) e fazer um teste de Vontade CD 10. As criaturas que fracassem devem executar uma ação diferente da ação declarada. Se tiverem sucesso, devem executar a ação declarada. As criaturas não podem selecionar ações que não possam executar.
Dilacerar (Ext) Se Eva acertar com dois ataques de garras, ela causa 2d8 +10 de dano extra.
Rasgar (Ext) Eva pode atacar um inimigo agarrado com dois ataques de garras sem penalidades (+13 de ataque, 1d8 +7 de dano).

Características da Área

Círculo Rúnico: Criaturas dentro da área deste círculo de pedra ganham +2 de bônus nas jogadas de ataque. Quaisquer ataques que eles fizerem serão considerados mágicos com o objetivo de superar a RD ou atingir criaturas incorpóreas. Uma criatura que está dentro deste círculo também se beneficia de um efeito de não detecção, embora seja improvável que isso ocorra durante esse encontro.

Entulho denso: Custa 2 quadrados de movimento para entrar num quadrado de entulho denso. As CD dos testes de Acrobacia e Equilíbrio aumentam em 5, e as CD dos testes de Furtividade aumentam em 2.

Paredes baixas de pedra: Espalhadas por toda a área, há uma série de paredes de pedra baixa (cerca de 1 metro de altura) feitas de alvenaria. Cada parede tem cerca de 30 cm de espessura, então um personagem pode ficar em cima dela para ganhar um bônus por estar em terreno mais alto (+1 nas jogadas de ataque) ou num dos lados para se proteger contra ataques do outro lado (CA +4, Refl +2). Escalar CD 20, quebrar CD 35, dureza 8, 90 PVs.

Pedra Rúnica: Esta pedra, no centro do círculo rúnico, é o coração do poder do santuário. Por baixo, um relicário que guarda uma mecha do cabelo de Santa Markóvia, agora desprovido de qualquer poder sagrado. Veja o texto principal do encontro no acampamento Lagoa Tser pág. 52 para obter detalhes sobre como cortar a conexão de Strahd com o Santuário da Floresta.

Vegetação Rasteira Densa: Custa 4 quadrados de movimento para entrar nesses quadrados, e correr e realizar investidas são impossíveis. Elas fornecem camuflagem com 30% de chance de errar e concedem um bônus de circunstância de +5 nos testes de Ocultar. A CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumenta em 5.

Vegetação Rasteira Esparsa: Custa 2 quadrados de movimento para entrar nesses quadrados, e os arbustos fornecem camuflagem. A CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumenta em 2.



Chegada às Cataratas Tser

Encontro Nível 8

CONFIGURAÇÃO: *Use esse encontro quando os PJs se aproximarem das Cataratas Tser. A configuração do encontro e o texto para ler em voz alta assumem que eles estão subindo o rio ao longo da margem sul. Se eles vierem do topo das cataratas, poderão esbarrar numa armadilha para ursos acima das cataratas, mas não encontrarão os worgs a menos que desçam do penhasco.*

*Peça aos jogadores para organizar seus personagens no canto sudeste do mapa, em qualquer lugar entre o penhasco e a borda do mapa. Leia o texto fornecido abaixo e coloque os quatro worgs (**W**) no mapa, como mostrado. Depois, peça aos PJs para fazerem testes de Observar (CD 20) para ver se eles notam o Lobo Atroz (**D**) escondido na vegetação rasteira. Se eles encontrarem o Lobo Atroz, coloque-o no mapa; caso contrário, ele surge conforme os PJs se aproximam da vegetação rasteira e entram em combate com os worgs.*

Quando os PJs se aproximarem das quedas, leia o seguinte:

O rugido das quedas abafa todos os outros sons à medida que você se aproxima. Um grupo de arbustos espinhosos abraça o fundo do penhasco à sua esquerda e, além dele, um caminho estreito sobe o penhasco em direção às cataratas. Um lobo grande e preto fica no caminho como uma sentinela, e três criaturas semelhantes se estendem ao redor da base do penhasco.



Worg (4) CR 2

NM Besta mágica média
Inic. +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +6, Ouvir +6
Idiomas Comum, Worg

CA 14, toque 12, surpresa 12
30 PVs (4 DVs)
Fort +6, **Refl** +6, **Vont** +3

Deslocamento 15m. (10quadrados)
Corpo a corpo mordida +7 (1d6 +4 mais imobilização [+3])
Base de Ataque +4; **Agarrar** +7
Opções de Ataque Imobilização (+3 no teste)

Habilidades For 17, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 10
Talentos Prontidão, Rastrear
Perícias Esconder-se +4, Furtividade +6, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +2 (+6 rastreando através do Faro)

Imobilização (Ext) Se acertar uma mordida, um worg pode tentar imobilizar seu alvo como uma ação livre (+3 contra o teste For ou Des do alvo)

Táticas dos Worgs

Os worgs sabem a localização das três armadilhas para ursos e tentam manobrar PJs até elas. Em combate, os worgs usam flanquear e a ação prestar auxílio para tornar os personagens com alta CA mais fáceis de atingir. Se um worg conseguir imobilizar um PJ, os outros worgs concentram seus ataques no personagem imobilizado e permanecem numa posição que permita fazer ataques de oportunidade quando o personagem tentar se levantar. (Lembre-se de que um worg não pode usar esse ataque de oportunidade para imobilizar o personagem novamente, pois ele já estará caído quando o ataque de oportunidade ocorrer.) Os worgs flanqueando geralmente se revezam lutando defensivamente (–4 ataque, +2 CA), mas se seu inimigo concentrar seus ataques num dos worg, ele entrará em defesa total (+4 CA, não pode atacar) enquanto o outro ataca para fazer melhor uso de flanquear.

Lobo Atroz ND 3

N Animal grande
Inic. +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra, Observar +7; Ouvir +7

CA 14, toque 11, surpresa 12
45 PVs (6 DVs)
Fort +8, **Refl** +7, **Vont** +6

Deslocamento 15m. (10quadrados)
Corpo a corpo mordida +11 (1d8 +10 mais imobilização +11)
Espaço 3m; **Alcance** 1,5m.
Base de Ataque +4; Agarrar +15

Habilidades For 25, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10
Talentos Corrida, Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear[B]
Perícias Esconder-se +0, Ouvir +7, Furtividade +4, Observar +7, Sobrevivência +2 (+6 rastreando através do Faro)

Imobilização (Ext) Se acertar com uma mordida, um lobo atroz pode tentar imobilizar seu alvo como uma ação livre (+11 contra o teste For ou Des do alvo)

Táticas do Lobo Atroz

O lobo atroz é muito menos inteligente que os worgs e, portanto, não coordena seus ataques tão bem. Ele evita as armadilhas para ursos e procura flanquear, mas tende a atacar o último oponente que lhe causou dano, ocasionalmente até provocando ataques de oportunidade ao se aproximar de um atacante de longo alcance perigoso (como um mago que o tenha atingido com magia).



Características da Área

Armadilha para Ursos: ND 2; mecânica; gatilho de toque (pisando no quadrado); reativação manual; Corpo a corpo Ataque +20 (2d6 mais armadilha para perna); armadilha para perna (alvo mantido no lugar; Força CD 15 para se libertar; deslocamento reduzido pela metade por 24 horas ou até ser tratado com um teste de Cura CD 15); Procurar CD 15; Operar Mecanismos CD 15.

Remover uma armadilha para ursos de um personagem preso (teste de Força CD 15) é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

Árvores: Uma criatura no mesmo quadrado de uma árvore recebe um bônus de +2 na CA e de +1 nos testes de Reflexos. Escalar CD 15.

Entulho Denso: Custa 2 quadrados de movimento para entrar num quadrado de entulho denso. As CD dos testes de Acrobacia e Equilíbrio aumentam em 5, e as CD dos testes de Furtividade aumentam em 2.

Penhasco de 60m: Escalar CD 15. Para cada 15m verticais que um personagem subir, mova o personagem um quadrado em direção ao topo do penhasco.

Rocha escorregadia: A água corre até os joelhos até esta altura da plataforma, e algas cobertas de musgo cobrem sua superfície. A CD dos testes de Equilíbrio e Acrobacia feitos aqui é aumentada em 5. Os personagens que correm ou realizem investidas através dessa rocha devem realizar testes de Equilíbrio (CD 15, incluindo modificador). Um personagem que fracasse por 4 ou menos (rolando 11 a 14) estará incapaz de correr ou investir, mas pode agir normalmente. Um personagem que fracasse por 5 ou mais (rolando 10 ou menos) cai.

Trilha: Uma trilha estreita e íngreme sobe ao longo da encosta e leva à caverna lar de Varikov. A trilha sobe 6m ao longo de seus 9m de comprimento e tem uma média de 60 cm de largura - o suficiente para que não sejam necessários testes de Equilíbrio para os personagens que estão subindo em direção à caverna. Um personagem ou criatura empurrada para fora da trilha cai pelo penhasco até o rio, a menos que se segure no penhasco (Escalar CD 35). Como a água está a 3m abaixo da trilha, a queda não causa dano aos personagens que caem dela.

Para entrar na caverna, os personagens devem passar por uma fina camada de água em cascata pelas cataratas. Isso extingue tochas e velas e encharca os PJs e seus equipamentos, mas não traz outros perigos.

Vegetação Rasteira Esparsa: Custa 2 quadrados de movimento para entrar nesses quadrados, e os arbustos fornecem camuflagem. A CD dos testes de Acrobacia e Furtividade aumenta em 2.

Caverna de Varikov

Nível de Encontro 8

CONFIGURAÇÃO: *Os PJs entram na caverna através das quedas no canto sudeste do mapa. Leia o texto abaixo conforme os PJs entram. Desenhe ou revele apenas a caverna externa primeiro, até que os PJs se movam para uma posição (e tragam luz) para que possam ver o aposento privado de Varikov. Varikov (**V**) está de pé em sua bancada de trabalho, enquanto seu companheiro animal, Farkash (**F**), está encolhido no chão, na parte leste da caverna. Faça um teste de Ouvir para Varikov (+4 de modificador, contando a penalidade por cerca de 15m de distância entre ele e a entrada da caverna) para saber se ele percebe os PJs entrarem.*

Se os PJs estiverem sendo furtivos à medida que entram, use os resultados dos testes de Furtividade deles com a CD do teste. Caso contrário, o DC é 5.

Quando os PJs entrarem na caverna, leia o seguinte texto:

Um cheiro de mofo os saúda quando vocês saem da cachoeira para uma caverna atrás dela. Um lençol de água ruge sobre a boca da caverna, pulverizando uma névoa fina no ar. Um urso pardo do tamanho de um homem fica imóvel nas patas traseiras do outro lado da caverna. Mais fundo, a caverna se alarga e sobe numa caverna maior, acima e atrás desta.

*Varikov empalhou um pequeno urso marrom (**B**) e o colocou de pé sobre as patas traseiras perto da entrada da caverna para assustar visitantes indesejados.*

Quando os PJs se aproximarem o suficiente para descobrir detalhes da aparência de Varikov, leia o seguinte texto:

O rosto deste anão está distorcido por uma raiva lunática, sua boca contorcida num sorriso sádico. Ele veste uma camisão de cota de malha e empunha um machado em cada mão. Um colar de dentes está pendurado em seu pescoço, barulhento enquanto ele se move - e claramente incluindo dentes humanos e presas mais bestiais.

Táticas de Varikov

A visão no escuro de Varikov permite que ele veja quase toda a grande caverna de sua posição na bancada de trabalho. Se ele ouve intrusos, ele apita suavemente para Farkash e lentamente, silenciosamente se move em direção à ponte de corda sobre o abismo enquanto desenha e carrega sua besta. Ele dispara no primeiro PJ para entrar na caverna, depois puxa seu machado de guerra e atravessa a ponte.

Varikov usa sua habilidade Surto de Malevolência em seu primeiro ataque corpo a corpo. Varikov e Farkash coordenam seus ataques, usando flanqueamento e tentando manobrar inimigos na armadilha da rampa ou no abismo. Ambos lutam até a morte. Se Varikov se encontra ao lado de Farkash, ele lança presas mágicas em seu companheiro.

Varikov, o Caçador ND 7

Anão Ranger 4/Ladino 3
CM Humanoide médio
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +11, Ouvir +11
Idiomas Anão, Comum, vínculo empático

CA 18, toque 12, surpresa 16; +4 contra gigantes
45 PVs (7 DVs)
Resistência +2 em testes contra veneno, magias, efeitos similares à magia; evasão
Fort +7 (+9 contra veneno), **Refl** +9, **Vont** +0

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo *machado de guerra anão +1* +11/+6 (1d10 +4 /×3) ou
Corpo a corpo *machado de guerra anão +1* +9/+4 (1d10 +4 /×3) e machadinha op +8 (1d6 +1 /×3) ou
À distância Besta pesada +8 (1d10 / 19–20)
Base de Ataque +6; **Agarrar** +9
Opções de Ataque ataques +1 contra orcs e goblinóides, ataque furtivo +2d6, inimigo predileto (humano) +2, surto de malevolência
Magia de Ranger Preparadas (NC 2º):
1º - *Presa mágica*

Habilidades For 16, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 6
Mácula corrupção 0, depravação 20 (moderada)
QE empatia selvagem +4, ligação com pedras, sintomas de depravação (bestial, vontade fraca)
Talentos Combater com Duas Armas[B], Foco em Arma (machado de guerra anão), Rapidez de Recarga (besta pesada), Rastrear[B], Surto de Malevolência, Tolerância[B]
Perícias Adestrar Animais +0, Arte da Fuga +6, Blefar +3, Cavalgar +4, Diplomacia –1, Escalar +7, Esconder-se +6, Furtividade +6, Intimidar +5, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +1, Sobrevivência +11
Pertences besta pesada com 20 virotes, colar de dentes humanos e animais, *camisão de cota de malha +2*, machadinha obra prima, *machado de guerra anão+1*

Depravação O mal de Varikov distorceu sua mente, deixando-o um pouco louco. Sua natureza bestial concede a ele um bônus de +2 nos testes de Cavalgar e Lidar com Animais, e em empatia selvagem, ao mesmo tempo em que impõe uma penalidade de -1 em outros testes de habilidade e de perícias baseados em Carisma. A presença constante de vozes demoníacas sussurrando em sua mente minou sua vontade, impondo uma penalidade de -3 aos testes de Vontade. Esses ajustes já estão incluídos nas estatísticas acima. (Esses sintomas são descritos em *Heroes of Horror*.)
Surto de Malevolência 1/dia, adicione +6 numa jogada de ataque, teste de resistência ou outro teste. Decida antes de rolar. (Esse talento é descrito em *Heroes of Horror* e depende do valor de depravação de Varikov.)

FARKASH ND -

Companheiro Animal Lobo
N Animal médio
Inic. +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra; Observar +3, Ouvir +3

CA 14, toque 12, surpresa 12
13 PVs (2 DVs)
Fort +5, **Refl** +5, **Vont** +1

Deslocamento 15m (10quadrados)
Corpo a corpo mordida +3 (1d6 +1 mais imobilização +1)
Base de Ataque +1; **Agarrar** +2

Habilidades For 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Talentos Rastrear[B], Foco em arma (mordida)
Perícias Esconder-se +2, Furtividade +3, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +1 (+5 rastreando através do faro)

Imobilização (Ext) Se acertar com uma mordida, um lobo pode tentar imobilizar seu alvo como uma ação livre (+1 contra o teste de For ou Des do alvo)
Lista de Truques: Farkash aprendeu os seguintes truques: *Atacar*, *Defender*, *Ficar*, *Guardar*, *Recuar* e *Seguir*.

DESENVOLVIMENTO

Se você quiser tornar o abismo mais um obstáculo para os personagens, pode indicar a eles (talvez no texto em voz alta de abertura) que o teto da caverna está a apenas 1,5m acima do chão. Esse fato implica que os PJs (ou a maioria deles) não conseguem atravessar a abertura fazendo saltos em distância (LdJ 83), pois é necessária uma certa quantidade de espaço vertical para que essa tática seja bem-sucedida.

Para um nível adicional de dificuldade, faça Varikov cortar as cordas que sustentam a ponte, uma vez que ele tenha atravessado a ponte na câmara leste - agora, para que os PJs cheguem ao aposento privado de Varikov sem lidar com o abismo, eles precisam tomam a passagem sul e correr o risco de se exporem à armadilha de rampa.

CARACTERÍSTICAS DA CAVERNA

Abismo: Um abismo corta a parte norte da caverna. Tem 15m de profundidade, então os personagens que caem sofrem 5d6 de dano. Escalar as laterais para sair exige um sucesso num teste de Escalar CD 15.

Alçapão Camuflado: ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; Reflexos CD 20 para evitar; 6m de profundidade (2d6, queda); Procurar CD 24; Operar Mecanismo CD 19. Essa armadilha, na parte leste da câmara, está posicionada para capturar intrusos incautos que se aproximem do "lobisomem" que está a uma curta distância.

Armadilha de Rampa: ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; Reflexos CD 20 para evitar; deposita o personagem na lagoa das cataratas; Procurar CD 20; Operar Mecanismo CD 19. Um personagem que caia nessa armadilha, localizada na passagem estreita no extremo sul da área, acaba na lagoa na base das Cataratas Tser.

Bancada de Trabalho: Essa longa e alta mesa ao lado de onde Varikov começa esse encontro contém as ferramentas do ofício dos taxidermistas - numerosas facas, raspadores, agulhas e linhas, serras, cutelos, olhos de vidro, escovas e outras ferramentas com finalidades menos óbvias, nenhuma delas limpa.

Cama: A pilha de peles no canto sudoeste da caverna serve como uma cama rústica para Varikov. Ele mantém uma bolsa com 116 po escondida sob as peles (Procurar CD 18).

Escadas: As amplas escadas da caverna não impedem o movimento, mas podem conceder um benefício (+1 nas jogadas de ataque) a um personagem que esteja numa elevação mais alta que o alvo. As setas em cada escada indicam a direção da descida.

Humano Empalhado (H): O primeiro trabalho de taxidermia humana de Varikov foi esse aventureiro que ele matou quase três meses atrás. Ele está vestido com sua loriga segmentada e posou como se estivesse em combate, segurando uma espada larga numa mão e um ramo de acônito na outra. Ele carrega um anel de ouro simples no dedo anelar da mão esquerda.

O nome desse aventureiro era Jeref Maurgan. Sua esposa, Helene, apreciaria saber de seu destino, mesmo que as notícias sejam ruins.

Consulte a entrada de desenvolvimento para a área de encontro H pág. 62.

"Lobisomem" Empalhado (W): Na época, Varikov matou um lobisomem de verdade, mas ficou desapontado por ele ter voltado à sua forma humanoide quando morreu. Procurando comemorar essa batalha notável de uma maneira diferente, Varikov matou vários lobos e um aldeão corpulento e reuniu várias peças para criar esse prêmio de taxidermia - sua obra-prima. Parecendo um lobisomem em forma híbrida, com pele de lobo adornando sua cabeça, mãos, costas e pés. Um rabo de lobo, orelhas e garras completam o conjunto. Varikov colocou essa decoração ao lado do extremo leste da ponte de corda. Não contém nada de interesse.

Ponte de Corda: Esta ponte é sólida e resistente, uma maneira confiável de atravessar o abismo. Duas cordas formam grades ao longo dos lados, dando aos personagens um bônus de circunstância de +2 nos testes de força opostos para evitar ser empurrados da ponte. É possível desatar as extremidades da ponte de corda. São necessárias duas ações de rodada completa para desatar uma extremidade da ponte, mas um teste de Usar Cordas CD 15 reduz o tempo para uma ação de movimento. Se apenas uma das duas cordas de apoio estiver presa, todos na ponte devem obter sucesso num teste de Reflexos CD 15 para evitar a queda e, a partir de então, devem fazer testes de Escalar CD 15 para atravessar pelo que faltar da ponte. As duas cordas que sustentam a ponte têm 8 PVs cada.



Casca de Ecaterina

Nível de Encontro 9

CONFIGURAÇÃO: Os PJs podem ver a torre em ruínas a partir da base da colina e podem escolher sua direção de aproximação. Eles podem se organizar perto de qualquer borda do mapa. Assim que atingem o perímetro do mapa, o suplicante na escuridão (**CD**) emerge do chão na torre. Leia o texto abaixo para os jogadores e comece o combate. Quando os PJs alcançarem a torre, leia o seguinte:

A torre incendiada é uma casca de um edifício, com apenas três porções de sua alta parede externa ainda alcançando cerca de 6 metros de altura. Dentro de seus limites, paredes de pedra mais curtas, com cerca de 3 metros de altura, delineiam as câmaras do local antigo, enquanto pilhas de entulho sufocam grande parte do espaço aberto. À medida que você se aproxima, uma hedionda massa de espíritos brilhantes, como uma nuvem turva de névoa pálida com dezenas de rostos silenciosamente gritando, sobe do chão. As expressões torturadas dos rostos na névoa falam de tormento eterno e terror entorpecedor.

A *nuvem fantasmagórica é um Suplicante na Escuridão, uma terrível criatura morta-viva composta pelos espíritos dos monges que morreram na destruição da torre - e todos aqueles cujas vidas eles reivindicaram desde então. O Suplicante na Escuridão teme Baba Zelenna e não aparece quando ela e suas bruxas estão na área.*

O Suplicante na Escuridão aparece no Expanded Psionics Handbook. A versão apresentada aqui é ligeiramente modificada e inclui todas as informações necessárias para utilizar o monstro sem referência às regras psiônicas.

Suplicante na Escuridão ND 9

CM Morto-vivo grande (incorpóreo, psiônico)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m; Ouvir +14, Observar +14
Aura antinatural (9m. apavorar animais)
Idioma Comum

CA 14, toque 14, surpresa 11
71 PVs (11 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência incorpóreo
Fort +3, **Refl** +6, **Vont** +9
Fraqueza Vulnerabilidade à Luz do Dia

Deslocamento 9m (6 quadrados), voo 18m (bom)
Corpo a corpo Toque incorpóreo +7 (2d6)
Espaço 3m; **Alcance** 3m.
Base de Ataque +5; **Agarrar** -
Opções de Ataque Luta às cegas, Reflexos em combate
Ação especial roubar essência
Habilidades Similares à magia (NC 7º):
À vontade – *Clarividência/clariaudiência*, *Explosão de concussão**, *Detectar magia*, *Chicote de ego* *, *Impulso mental**
3/dia - *Desejo de morte**, *Esmagamento psíquico** (CD 13), *Sugestão psiônica** (CD 14)
* Detalhado ao lado

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
Talentos Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Luta às Cegas, Reflexos em combate
Perícias Conhecimento (arcano) +12, Diplomacia +4, Esconder-se +9, Identificar Magia +12, Intimidar +12, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +12, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Aura antinatural (Sob) Os animais podem sentir a presença de um Suplicante na Escuridão a uma distância de 9m. Eles não se aproximarão voluntariamente mais do que isso e entrarão em pânico de serem forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse espaço.

Habilidades Similares à Magia: Muitas Habilidades Similares à Magia do Suplicante na Escuridão duplicam poderes psiônicos, com os seguintes efeitos:
Explosão de concussão: Alcance 51m, dois alvos, sem teste de resistência, 3d6 de dano de energia.
Desejo de morte: Alcance 51m, Um alvo vivo, Vontade CD 16 anula, o alvo procura terminar com a própria vida por 1 rodada. Se armado, faz um ataque total contra si, causando dano de sucessos decisivos. Se desarmado, provoca ataque de oportunidade do inimigo mais próximo.
Chicote de ego: Alcance 51m, Um alvo, Vont CD 16 reduz à metade, 2d4 de dano em Car e atordoado 1 rodada (Vont anula).
Impulso mental: Alcance de 12m, Um alvo, Vont CD 16 reduz à metade, 7d10 de dano.
Esmagamento psíquico: Alcance de 12m, um alvo, Vont 13 (parcial): fracasso, alvo cai a –1 PVs e estará morrendo; sucesso, 3d6 de dano.
Sugestão: Como a magia, mas até três criaturas, nenhuma das quais a mais de 4,5m de distância uma da outra.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), *toque espectral*. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de *armadura arcana*) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext) Um Suplicante na Escuridão é impotente à luz do sol (não à magia *luz do dia*) e foge dela. Se exposto à luz do sol não pode atacar e pode executar apenas uma única ação de movimento ou ação de ataque numa rodada.

Roubar Essência (Sob) Qualquer criatura viva e inteligente morta por um ataque de toque de um Suplicante na Escuridão é mentalmente absorvida pela consciência do monstro. (O corpo físico da vítima permanece intacto.) Roubar a essência da vítima é uma ação livre; o Suplicante na Escuridão recebe 12 PVs temporários, e um novo rosto em agonia permanentemente aparece na nuvem.

Um Suplicante na Escuridão também pode roubar a essência de criaturas vivas e inteligentes paralisadas ou adormecidas a 3m de distância ou indefesas devido a um valor de habilidade mental reduzido a 0 (geralmente por seu ataque Chicote de Ego). Fazer isso é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. A vítima morre e o Suplicante na Escuridão recupera 12 PVs.

Táticas Suplicante na Escuridão

O Suplicante na Escuridão anseia por mais essências para incorporar a si mesmo, e avança implacavelmente contra os PJs, a menos que eles se protejam no círculo sagrado. Ele começa usando o Chicote de Ego na tentativa de incapacitar e incorporar um PJ de Vontade baixa, mas muda para o impulso mental e a explosão de concussão contra um ou vários oponentes que o enfureça (causando dano significativo).

Se ele puder roubar a essência, usando um ataque de toque contra um PJ com poucos PVs restantes ou incapacitando um inimigo com seu Chicote de Ego e usando uma ação padrão para roubar a essência desse personagem; ele prefere fazer isso a atacar outro personagem. Ele emprega suas habilidades mais poderosas (suas habilidades similares à magia usáveis três vezes por dia) contra personagens que o irritem seriamente, usando manobras astutas ou causando mais de 20 de dano num único ataque.



Sussurros Psíquicos

O Suplicante na Escuridão é uma criatura morta-viva formada em parte pela energia psíquica dos mortos. Ele é mais do que um monstro aterrorizante - é quase literalmente um pesadelo. Considere adicionar um ou todos os seguintes "efeitos especiais" a seus ataques, lendo ou parafraseando o seguinte texto quando apropriado:

Toque incorpóreo: Um grupo de rostos fantasmagóricos surge em sua direção, olhos esbugalhados e boca aberta. Mechas de sua substância esfumaçada envolvem você, corrompendo sua carne com poder necromântico.

Desejo de morte: Vozes fantasmagóricas sussurram em sua mente, pedindo que você se junte a elas na libertação bem-aventurada da morte. Suas vozes são estranhamente cativantes.

Chicote de Ego: Visões de fracasso passam por sua mente, enchendo-o com uma certeza momentânea de que sua missão está condenada.

Impulso mental: Por um momento, parece que você sempre esteve lutando com esta criatura. Ele assombra todas as suas memórias, seus rostos fantasmagóricos o desprezam em cada pensamento. Poderia haver alguma escapatória?

Esmagamento psíquico: Todos os seus pesadelos parecem ganhar vida em sua mente, ameaçando engolir você em seu abraço sombrio.

Sugestão: Uma certeza terrível preenche sua mente - há uma ameaça muito maior do que esta criatura que você enfrenta agora, e ela se esconde em algum lugar da terra abaixo de seus pés. Você sente uma necessidade inevitável de procurar um meio de atingir essa ameaça antes que ela surja e o devore. Seus aliados podem lidar com o monstro que está diante de você.

Características da Área

Alçapão: Principalmente coberta por entulho, esse alçapão de madeira é difícil de encontrar (Procurar CD 28), mas fácil de abrir. Abaixo da porta, há uma escada que se estende 15m para a escuridão (levando ao mapa tático I2; veja o encontro a seguir). Um personagem que caia pelo alçapão sofre 5d6 de dano por queda.

Círculo Sagrado: Um minúsculo remanescente do poder sagrado de Ecaterina permanece nos terrenos da torre na forma deste círculo sagrado, embora não faça mais distinção entre sagrado e profano. Qualquer criatura que esteja dentro do círculo ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque, e ataques feitos dentro do círculo são considerados mágicos com o objetivo de superar a RD ou atingir criaturas incorpóreas. O Suplicante na Escuridão evita o círculo, mas não hesita em atacar criaturas dentro dele usando ataques à distância similares à magias.

Entulho Denso: Custa 2 quadrados de movimento para entrar nesses quadrados. As CD dos testes de Acrobacia e Equilíbrio aumentam em 5, e as CD dos testes de Furtividade aumentam em 2.

Paredes de Pedra Espessas: Essas paredes de pedra maciças têm 1,5m de espessura e variam entre 15m e 6m de altura. Um personagem pode escalar as paredes (Escalar CD 25) e caminhar ao longo do topo, com um custo de 2 quadrados de movimento para entrar em cada quadrado.

Paredes Interiores: Paredes de alvenaria em ruínas (Escalar CD 18, 30cm de espessura, Quebrar CD 32, dureza 8, 90 PVs) cercam o que antes eram as câmaras interiores da torre. As paredes atingem cerca de 3m do chão, mas não há teto para cobrir esses espaços. Como resultado, essas áreas são apenas um pouco mais protegidas do que as áreas externas do pátio, ainda cheias de entulho.

SANTUÁRIO DA MONTANHA

Nível de Encontro 8 ou 9

CONFIGURAÇÃO: *Os PJs acessam o Santuário da Montanha através do alçapão enterrado nos escombros na área do encontro tático I1. A escada tem 15m de comprimento e é perfeitamente vertical, ancorada firmemente no chão, na parte inferior. Embora os personagens possam se sentir (e são) bastante vulneráveis quando descem a escada, nada os ataca aqui. Leia o texto abaixo à medida que descem.*

*Dois demônios babau (**B**) espreitam nos túneis retorcidos a sudoeste. Baba Zelenna (**BZ**) está no círculo rúnico - a menos que o objetivo secundário de Strahd seja Coibir seus Rivais, nesse caso Baba Zelenna não estará presente na colina até a noite da lua nova (veja o encontro tático I3 nas pág. seguintes).*

Leia este texto enquanto os PJs descem a escada:

A escada se estende para a escuridão através de um poço estreito na rocha. Logo o poço se abre numa caverna maior e não chega muito cedo ao fundo de uma grande caverna. Dessa caverna, dois túneis se curvam para os lados, desaparecendo na escuridão.

FALANDO COM BABA ZELENNA

Mesmo depois de lutar contra assassinos demoníacos, é concebível que os PJs tentem negociar com Baba Zelenna em vez de iniciar imediatamente um combate com ela. Como alternativa, eles podem levá-la cativa para aprender mais sobre seu papel na Baróvia. Sua atitude inicial é hostil. Um resultado muito alto de teste de Diplomacia pode torná-la pouco amistosa (CD 20), indiferente (CD 25), amistosa (CD 35) ou até prestativa (CD 50). Seu teste oposto para resistir à perícia Intimidar é 1d20 +12.

Baba Zelenna é devotada a um lorde demoníaco (Chernovog, a quem ela chama de "Deus Verde"), e sua devoção pode fazê-la parecer um pouco desequilibrada. Se os PJs conseguirem torná-la mais cooperativa, ela poderá transmitir as seguintes informações:

"Eva é a profética. Não reivindico uma visão especial, exceto pelo que o Deus Verde me revela."

"Este lugar já foi um lugar sagrado de Santa Ecaterina. Agora é dedicado ao Deus Verde!"

"O Deus Verde cobrirá a terra numa noite suave, e os gritos dos condenados serão nossa canção de ninar!"

"As pessoas nos chamam de bruxas, mas os leais que se reúnem aqui são devotos na adoração ao Deus Verde"

"O Deus Verde é Chernovog, governante dos Abismos Verdejantes."

DEMÔNIO BABAU (2) ND 6

CM Extra-planar médio (caótico, maligno, planar, tanar'ri)
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +1, Ouvir +19
Idiomas Abissal, Celestial, Dracônico; telepatia 30m

CA 19, toque 11, surpresa 18
66 PVs (7 DVs); RD 10/ferro frio ou bem
Imunidades eletricidade, veneno
Resistência ácido 10, fogo 10, frio 10; lodo protetor; **RM** 14
Fort +10, **Refl** +6, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras +12 (1d6 +5) e mordida +10 (1d6 +2)
Base de Ataque +7; **Agarrar** +12
Opções de Ataque Ataque furtivo +2d6, Ataque Poderoso, Trespassar
Ação Especial invocar tanar'ri
Habilidades Similares à Magia (NC 7º)
À vontade - *Dissipar magia*, *Escuridão*, *Teletransporte maior* (pessoal, mais 25kg de equipamento), *Ver o invisível*

Habilidades For 21, Des 12, Con 20, Int 14, Sab 13, Car 16
Talentos Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Trespassar
Perícias Arte da Fuga+11, Abrir fechaduras +11, Disfarces +13, Escalar +15, Esconder-se +19, Furtividade +19, Operar Mecanismos +12, Observar +1, Ouvir +19, Prestidigitação +11, Procurar +20, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)

Invocar Tanar'ri (SM) 1/dia, 40% de chance de invocar 1 babau. Equivalente a uma magia de 3º nível.
Muco Protetor (Sob) Uma geleia vermelha viscosa reveste a pele de um babau, causando 1d8 de dano ácido (ignorando dureza) a qualquer arma ou ataque natural que o atinja. Criaturas que o ataque usando armas mágicas ou armas naturais podem realizar um teste de Reflexos CD 18 para tentar evitar o dano.

DEMÔNIOS BABAU

Quando os PJs se aproximarem o suficiente para ver os demônios à espreita nos túneis, leia o seguinte texto:

Cheios de decadência, esses humanoides magros estão cobertos de pele negra e coriácea. Cada um tem um único chifre torto que se ergue da parte de trás da cabeça e se enrola para a frente como a cauda de um escorpião. Suas garras são impossivelmente longas e possuem grande número de dentes semelhantes a agulhas. Uma substância como o sangue escorre da pele e cai em glóbulos gelatinosos no chão.

Táticas dos Demônios Babau

Logo que têm alguma indicação de que inimigos estão chegando (Ouvir +19), os babau conjuram ver o invisível em si mesmos e se escondem entre as passagens estreitas (Esconder-se +19). Eles tentam usar ataque furtivo contra os PJs no seu alcance. Uma vez forçados a se revelar, os demônios se juntam para conceder bônus de flanquear e para que possam continuar usando ataques furtivos. Se um babau ficar preso numa posição que não possa mudar para outra de onde possa flanquear, ele usa teletransporte maior para alcançar tal posição, sacrificando seu ataque desse turno para conceder ao companheiro bônus de flanquear e ataque furtivo. Se os PJs recuarem

BABA ZELENNA ND 5

Bruxa Verde Avançada
CM Humanoide monstruoso médio
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 27m; Observar +11, Ouvir +11
Idiomas Comum, Gigante; *Idiomas* à vontade

CA 22, toque 11, surpresa 21
60 PVs (11 DVs); RM 18
Fort +4, **Refl** +8, **Vont** +8

Deslocamento 9m (6 quadrados), natação 9m.
Corpo a corpo 2 garras cada +9 (1d4 +10) ou
Corpo a corpo enfraquecer +15 toque (2d4 For)
Base de Ataque +11; **Agarrar** +15
Opções de Ataque Ataque Poderoso (6 pontos inclusos), Luta às Cegas
Habilidades Similares à Magia (NC 11º):
À vontade – *Globos de luz*, *Idiomas*, *Invisibilidade*, *Passos sem pegadas*, *Respirar na água*, *Som fantasma* (CD 12), *Transformação momentânea*

Habilidades For 19, Des 12, Con 12, Int 13, Sab 13, Car 14
QE Mimetismo
Talentos Ataque Poderoso, Luta às Cegas, Magias em Combate, Servir ao Demônio
Perícias Concentração +7, Conhecimento (planos) +7, Esconder-se +11, Observar +11, Ouvir +11, Sobrevivência +1 (+3 noutros planos)

Ataque Poderoso Se Baba Zelenna optar por não usar o Ataque Poderoso, seus ataques de garra serão +15 (1d4 +4).
Enfraquecer (Sob) Baba Zelenna pode enfraquecer um inimigo com um ataque de toque, causando 2d4 de dano em For (Fort CD 17 anula).
Servir ao Demônio Talento descrito em *Book of Vile Darkness*. Uma vez por dia, ao praticar um ato maligno, Baba Zelenna pode receber um bônus de +1 de sorte em qualquer jogada.

em direção à escada, os babaus os seguirão. Na entrada da caverna, eles tentam empurrar um PJ do penhasco para depois se teletransportar para baixo e combater esse personagem sozinho. Se um dos babaus morrer, o outro tenta lançar convocar o tanar'ri para trazer um novo aliado. Se isso falhar, o babau usa novamente o teletransporte maior para escapar.

Se Baba Zelenna estiver presente, os babau tentam encaminhar os PJs ladeira abaixo até o círculo rúnico.

BABA ZELENNA

Baba Zelenna usa regularmente transformação momentânea para parecer uma humana muito velha. Um teste de Observar CD 20 revela que ela não é completamente humana - sua pele tem uma tonalidade mais esverdeada e a textura de seu cabelo é quase semelhante à vinhas.

A presença de Baba Zelenna nesse encontro eleva sua dificuldade para NE 9; se ela não estiver aqui (por conta do objetivo secundário de Strahd ser Coibir seus Rivais), ele tem NE 8.

Táticas de Baba Zelenna

Se Baba Zelenna estiver presente, ela usará a invisibilidade quando ouvir pela primeira vez sons de um distúrbio, depois surge com atacando com suas as garras no primeiro PJ que chegar ao seu alcance. Ela tenta permanecer dentro do círculo rúnico (aumentando para CA 28 e seu bônus de ataque com garras +11 ou enfraquecer +17 toque), e tenta manter os PJs fora do círculo.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Círculo Rúnico: criaturas a até 3m da pedra rúnica (ocupando qualquer quadrado dentro do círculo) ganham +2 de bônus nas jogadas de ataque. Quaisquer ataques que eles fizerem serão considerados mágicos com o objetivo de superar a RD ou atingir criaturas incorpóreas. Uma criatura dentro deste círculo também ganha +6 de bônus de armadura por ter seu corpo envolto numa armadura energética (como se usando *braçadeiras de armadura +6*). Esses efeitos desaparecem quando a criatura sai do círculo.

Escada: 15m de comprimento. Escalar CD 0.

Ladeiras: os personagens que se deslocarem para o sul e depois para o oeste após descer a escada encontram-se no lado mais alto de uma encosta íngreme. Se eles se moverem pela câmara sudoeste (onde os demônios babau começam o encontro), eles se deparam com uma ladeira íngreme em direção à área onde Baba Zelenna os aguarda. Os personagens que se moverem morro acima, para um quadrado adjacente de altitude mais alta, devem gastar 2 quadrados de movimento para entrar em cada quadrado dessas encostas íngremes. Os personagens que correm ou realizarem uma investida ladeira abaixo (movendo-se para um quadrado adjacente de elevação mais baixa) devem obter sucesso num teste de Equilíbrio CD 10 ao entrar no primeiro quadrado de declive íngreme. Personagens que fracassarem nesse teste tropeçam e devem terminar seu deslocamento 1d2×1,5m depois. Personagens que fracassarem com um resultado 5 ou inferior ficam caídos no quadrado onde terminaram seu movimento.

Os personagens ganham um bônus de +1 nas jogadas de ataque corpo a corpo contra inimigos numa altitude mais baixa.

Uma encosta íngreme aumenta a CD de Acrobacia em 2.

Pedra rúnica: Esta pedra, no centro do círculo rúnico de 6m de diâmetro, é o coração do poder do Santuário. Por baixo, encontra-se um relicário com a *Mortalha de Santa Ecaterina*, um artefato outrora sagrado, agora desprovido de qualquer poder. Veja o texto principal do encontro Colina Lysaga pág. 63 para obter detalhes sobre como cortar a conexão de Strahd com o Santuário da Montanha.

Penhasco: PJs que viajarem para o norte depois de descer a escada logo se deparam com um penhasco de 6m que os separa da parte inferior da caverna. Um personagem que caia (ou seja empurrado) do penhasco sofre 2d6 de dano. Subir ou descer o penhasco com segurança requer obter sucesso num teste de Escalar CD 15.



A Invocação

Nível de Encontro 9 ou 11

CONFIGURAÇÃO: *Você deve usar esse encontro apenas se os PJs chegarem à colina na noite da lua nova. Neste momento, Baba Zelenna (**BZ**) convoca seis bruxas (**W**) para sua reunião mensal.*

*Se o objetivo secundário de Strahd for Coibir seus Rivais, há mais coisas acontecendo aqui do que apenas uma reunião de bruxas. Baba Zelenna trouxe um aspecto de Chernovog (**CA**), o príncipe demônio que ela serve, para a casca ecaterina, e com a ajuda do aspecto ela busca abrir um portal para o abismo pelo qual o próprio Chernovog poderá atravessar. O aspecto de Chernovog aumenta a dificuldade desse encontro para NE 11.*

Como no encontro 11, os PJs podem escolher o método de abordagem. Baba Zelenna e as bruxas estão absortas em seu ritual e são surpreendidas automaticamente na primeira rodada do combate, permitindo assim aos PJs (e talvez ao Aspecto de Chernovog) executarem uma única ação na rodada surpresa antes que as bruxas rolem a iniciativa.

Baba Zelenna ND 5

Bruxa Verde Avançada
CM Humanoide monstruoso médio
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 27m; Observar +11, Ouvir +11
Idiomas Comum, Gigante; *Idiomas* à vontade

CA 22, toque 11, surpresa 21
60 PVs (11 DVs); RM 18
Fort +4, **Refl** +8, **Vont** +8

Deslocamento 9m (6 quadrados), natação 9m.
Corpo a corpo 2 garras cada +9 (1d4 +10) ou
Corpo a corpo enfraquecer +15 toque (2d4 For)
Base de Ataque +11; **Agarrar** +15
Opções de Ataque Ataque Poderoso (6 pontos inclusos), Luta às Cegas
Habilidades Similares à Magia (NC 11º):
À vontade – *Globos de luz*, *Idiomas*, *Invisibilidade*, *Passos sem pegadas*, *Respirar na água*, *Som fantasma* (CD 12), *Transformação momentânea*

Habilidades For 19, Des 12, Con 12, Int 13, Sab 13, Car 14
QE Mimetismo
Talentos Ataque Poderoso, Luta às Cegas, Magias em Combate, Servir ao Demônio
Perícias Concentração +7, Conhecimento (planos) +7, Esconder-se +11, Observar +11, Ouvir +11, Sobrevivência +1 (+3 noutros planos)

Ataque Poderoso Se Baba Zelenna optar por não usar o Ataque Poderoso, seus ataques de garra serão +15 (1d4 +4).
Enfraquecer (Sob) Baba Zelenna pode enfraquecer um inimigo com um ataque de toque, causando 2d4 de dano em For (Fort CD 17 anula).
Servir ao Demônio Talento descrito em *Book of Vile Darkness*. Uma vez por dia, ao praticar um ato maligno, Baba Zelenna pode receber um bônus de +1 de sorte em qualquer jogada.

Bruxa de Lysaga (6) ND 3

Humano (masculino e feminino) Adeptos 4
CM Humanoide Médio
Inic. +0; **Sentidos** Observar +2, Ouvir +2 (+ 6*)
Idioma Comum

CA 10, toque 10, surpresa 10
18 PVs (4 DVs)
Fort +4, **Refl** +1, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados) (12m)
Corpo a corpo Maça estrela +3 (1d8) e chifre -3 (1d4)*
À Distância besta leve +2 (1d8)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +2
Opções de Ataque Luta às cegas
***Magias de Adepto preparadas (NC 4º):**
2º - *Raio ardente* (+2 toque à distância)
1º - *Curar ferimentos leves* (2), *Mãos flamejantes* (CD 13)
0 - *Toque da fadiga* (3) (+2 toque corpo a corpo, CD 12)

Habilidades For 10, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 9
Talentos Foco em Arma (maça estrela), Fortitude Maior, Servir ao Demônio*
Perícias Conhecimento (local) +0, Conhecimento (natureza) +1, Conhecimento (planos) +1, Conhecimento (religião) +1, Ofícios (vários) +6
Pertences enxertos diabólicos (veja abaixo)

***Enxertos diabólicos** Cada bruxa tem um enxerto diabólico que afeta suas habilidades. Duas bruxas têm enxertos de pernas rápidas, que aumentam seu deslocamento para 12m e concedem um bônus de +5 nos testes de Escalar e Saltar. Duas bruxas têm ouvidos diabólicos, o que lhes concede um bônus de +4 nos testes de Ouvir (para +6) e o benefício do talento Lutar às Cegas. Duas têm enxertos de chifres diabólicos, o que lhes confere o ataque chifre.
Servir ao Demônio Talento descrito no *Book of Vile Darkness*. Uma vez por dia, ao praticar um ato maligno, uma bruxa de Lysaga pode receber um bônus de +1 de sorte em qualquer jogada.

Quando os PJs alcançarem a torre, leia:

A torre incendiada é uma casca de um edifício, com apenas três porções de sua alta parede externa, mas que ainda alcança cerca de 6 metros de altura. Dentro de seus limites, paredes de pedra mais baixas, com cerca de 3 metros de altura, delineiam as câmaras do local antigo, enquanto pilhas de entulho sufocam grande parte do espaço aberto. Entre as ruínas, várias figuras envoltas em mantos escuros estão ao redor de uma fogueira que arde com fogo verde sobrenatural. Uma estrela de muitas pontas está traçada no chão com pó verde brilhante.

ASPECTO DE CHERNOVOG ND 9

CM Extra-planar grande (caótico, maligno, planar, tanar'ri)
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +16, Ouvir +16
Idiomas Abissal, Celestial, Comum, Dracônico, Gigante; telepatia 30m

---

CA 22, toque 11, surpresa 20
95 PVs (10 DVs); RD 5 / épico
Imunidade Eletricidade, veneno
Resistência ácido 10, fogo 10, frio 10
Fort +12, **Refl** +9, **Vont** +10

Deslocamento 12m (8 quadrados), voo 12m (médio)
Corpo a corpo 2 garras cada +15 (1d6 + 6) e mordida +10 (1d8 + 3)
À Distância *rajada mística* +12 toque (5d6 / 19-20)
Espaço 3m; Alcance 3m
Base de Ataque +10; **Agarrar** +20
Opções de Ataque Ataque Poderoso, *Corrente mística*, *Golpe terrível, Rajada aterrorizante*, *Rajada obscurecente*, Trespassar

---

Habilidades For 22, Des 15, Con 20, Int 19, Sab 16, Car 21
Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (Rajada Mística), Sucesso Decisivo Aprimorado (Rajada Mística), Trespassar
Perícias Blefar +18, Concentração +18, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (história) +17, Conhecimento (religião) +17, Conhecimento (planos) +17, Diplomacia +9, Esconder-se +11, Furtividade +15, Intimidar +20, Observar +16, Ouvir +16, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +3 (+5 noutros planos)

Rajada Mística (SM) Este é um ataque de raio com alcance 18m, equivalente à uma magia de 5º nível com NC 10º.

Corrente Mística (SM) À vontade, altera a *Rajada Mística* para afetar dois alvos secundários a 9m do alvo principal, fazendo testes de ataque separados para causar metade do dano. Errar qualquer alvo termina a corrente.

Golpe Terrível (SM) À vontade, use a ação padrão para fazer um ataque corpo a corpo e desferir uma *Rajada Mística* (garra +15 corpo a corpo; dano 1d6 +6 mais 5d6).

Rajada Aterrorizante (SM) À vontade, altera a *Rajada Mística* para que um alvo atingido tenha que obter sucesso num teste de Vontade (CD 20) para não ficar abalado por 1 minuto. Uma criatura já abalada não fica amedrontado. Este é um efeito de ação mental e de medo.

Rajada Obscurecente (SM) À vontade, altera *Rajada Mística* para que um alvo atingido tenha que obter sucesso num teste de Fortitude (CD 20) para não ficar cego por 1 rodada.

Telepatia (Sob) Um aspecto de Chernovog pode falar telepaticamente com qualquer criatura dentro de um raio de 30m que conheça um idioma.

Táticas de Baba Zelenna

Baba Zelenna usa regularmente transformação momentânea para parecer uma humana muito velha. Uma teste de Observar CD 20 revela que ela não é completamente humana - sua pele tem uma tonalidade mais esverdeada e a textura de seu cabelo é quase semelhante à vinhas.

Embora Baba Zelenna e as bruxas estejam envolvidas em seu ritual, elas rapidamente o abandonam. Baba Zelenna usa invisibilidade quando ouvir pela primeira vez sons de um distúrbio, depois surge com atacando com suas as garras no primeiro PJ que chegar ao seu alcance.

Táticas das Bruxas

As duas bruxas que têm mandíbula diabólica (como você designar) são as únicas dispostas a engajar combate corpo a corpo ao lado de Baba Zelenna. As outras quatro preferem usar ataques à distância.

Táticas do Aspecto de Chernovog

O Aspecto de Chernovog permanece no círculo sagrado enquanto isso continuar sendo válido, aproveitando o bônus de ataque que ele concede. Se ele não puder ver um alvo, no entanto, ele sai do círculo sagrado para encontrar um.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Alçapão: Consulte a pág. 85 no encontro I1 para obter detalhes sobre essa característica.

Círculo Sagrado: Um pequeno resquício do poder sagrado de Ecaterina permanece no terreno da torre na forma deste círculo sagrado, embora não faça mais distinção entre santo e profano. Qualquer criatura parada dentro do círculo recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque, e os ataques feitos dentro do círculo são considerados mágicos com o objetivo de superar a RD ou atingir criaturas incorpóreas.

Entulho denso: Consulte a pág. 85 no encontro I1 para obter detalhes sobre este tipo de terreno.

Fogueira: Uma fogueira enorme e profana se enfurece no centro do campo. Um personagem que se move para dentro ou através da fogueira sofre 1d6 de dano de fogo e 1d6 de dano de poder profano e também deve obter sucesso num teste de Reflexos CD 15 ou pegará fogo. Um personagem pegando fogo sofre outros 1d6 de dano de fogo imediatamente e deve fazer outro teste de Reflexos cada rodada, se fracassar sofrerá 1d6 de dano de fogo extra. Um sucesso num teste de Reflexos indica que o fogo apagou. Rolar no chão ou sufocar o fogo permite ao personagem um novo teste de resistência com um bônus de +4.

Os personagens que pegam fogo também devem fazer um teste de Reflexos CD 15 para cada item inflamável que carregue, com fracasso indicando que o item sofre o mesmo dano que o personagem. Um personagem pode pegar uma lenha da fogueira para usar como tocha (ou arma improvisada) como uma ação de movimento. Como uma arma improvisada, uma lenha em chamas aplica -4 de penalidade nas jogadas de ataque e causa 1d3 +1 de dano mais 1 de dano de fogo extra.

Paredes de pedra grossas: Consulte a pág. 85 no encontro I1 para obter detalhes sobre essa característica.

Paredes interiores: Consulte a pág. 85 no encontro I1 para obter detalhes sobre essa característica.





O jardim do diabo estava em plena floração no parapeito do castelo.

Grossos troncos, desprovidos de identidade ou característica, balançavam suavemente sob as estrelas cruéis. Nenhum sonho visitou essas formas enraizadas, cujas mentes haviam sido arrancadas para que suas almas pudessem ser forjadas num canal profano. Enquanto o jardim era cuidado, o Dayheart batia.

No escritório do espião-mestre do castelo, um nascido num reino celestial conspirou e foi conivente para com seu mestre.

Pelo dourado, crina de leão e estatura de paladino; no entanto, este tinha um coração de escuridão vazia. Nesse espaço, algo mais se escondia, algo nascido de abismos demoníacos. Mesmo que por mais uma vez o espírito original tivesse liberdade, sem graça, falharia e lhe restaria a sarjeta. Enquanto o espião planejava, o Senhor governou.

Água imunda e oleosa ainda permanecia no chão das masmorras do castelo sem luz.

Mas sob aquela superfície reclinavam os mortos, na efígie imóvel do sono, esperando que os comandos de sua amante Necromante se levantassem. Ela se ocupou em seu santuário, moldando a morte como um escultor da forma ao barro. Enquanto a Necromante costurava, os mortos caminhavam.

Acima de tudo, sob todos e através de todos, os planos loucos do Senhor do Castelo avançaram em direção à sua realização final.

PROPRIEDADES DO CASTELO

As seguintes propriedades gerais se aplicam aos quartos do Castelo Ravenloft, a menos que indicado de outra forma na descrição de um quarto ou encontro.

Paredes: A construção é da melhor qualidade, alvenaria superior coberta com gesso. Escalar CD 25.

Pisos: Os pisos de laje são lisos e nivelados.

Altura do teto: Os tetos nos pisos acima do nível do solo têm 9m de altura, enquanto os pisos subterrâneos têm tetos de 4,5m.

Portas: A maioria das portas do castelo são portas de madeira boas (4cm de espessura, dureza 5, 15 PVs).

Objeto ou magia	Luz	Penumbra
Bastão Solar	4,5m	9m
Lanterna coberta	4,5m	9m
Lâmpada	1,5m	4,5m
Lanterna furta fogo	9m cone	18m cone
Tocha	3m	6m
Tocha da chama eterna	3m	6m
Vela	n/d	n/d
Globos de Luz	3m (cada)	6m (cada)
Luz	3m	6m
Luz Contínua	3m	6m
Luz do dia	9m	18m

Iluminação: O Castelo Ravenloft é escuro, mesmo quando os personagens trazem luz brilhante para dentro de suas paredes sombrias. Todas as fontes de luz criadas ou trazidas para dentro do castelo têm seus intervalos reduzidos pela metade. A luz de uma vela

mal é visível, enquanto uma magia Luz do Dia *brilha com apenas 9m. A tabela resume as alterações da Tabela 9–7 do Livro do Jogador (pág. 165).*

A visão na penumbra e a visão no escuro funcionam normalmente dentro do castelo.

J. Portões de Ravenloft

Depois de passar pelos picos escarpados, a estrada dá uma volta repentina para o leste e a surpreendente presença do Castelo Ravenloft se eleva diante de você. Torres de Guarda, em pedra, se mantêm em vigilância silenciosa sobre a abordagem, abandonadas por anos de uso e exposição.

Além delas, um grande abismo se abre entre os penhascos de Balinok e as muralhas de Ravenloft, desaparecendo na distância envolta no nevoeiro logo abaixo. A ponte levadiça abaixada em suas velhas vigas de madeira paira precariamente entre vocês e a entrada em arco do pátio do castelo. As correntes da ponte levadiça rangem ao vento, o ferro corroído pela ferrugem sentindo o esforço do peso. Do topo dos altos muros e fortes, gárgulas de pedra olham para vocês com suas cavidades ocas sorrindo horrivelmente. Após a ponte de madeira podre, um crescimento verde, paira no túnel de entrada. Além disso, as portas principais do Castelo Ravenloft se abrem, uma luz quente e abundante se lança no pátio.



Bem-vindo ao castelo Ravenloft

A ponte levadiça range e geme sob qualquer peso, mas é relativamente resistente. Cada vez que alguém, exceto Strahd, atravessa a ponte levadiça, há 5% de chance de uma quebra de tábua. Um personagem que quebra uma tábua deve fazer um teste de Reflexos CD 15 ou cairá no meio da ponte, forçando o personagem a gastar uma ação de rodada completa para retirar as pernas e ficar em pé novamente na ponte levadiça. Atravessar a ponte levadiça é simples, esse é uma inconveniência menor, na pior das hipóteses, no meio da ponte, pode haver uma batalha, que pode ser uma interferência fatal.

Dois remendos de 1,5m de gosma verde se agarram às portas sobre o túnel de entrada. Eles caem sobre as primeiras criaturas vivas que passem por baixo, causando 1d6 de dano de Constituição por rodada enquanto devoram a carne. Na primeira rodada de contato, o limo pode ser raspado (provavelmente destruindo a ferramenta usada para raspá-lo), mas depois deve ser congelado, queimado ou cortado (causando dano à vítima).

Qualquer coisa que cause dano por frio ou fogo, luz solar ou Remover doenças *destrói um pedaço de limo verde. Contra madeira ou metal, o limo verde causa 2d6 de dano por rodada, ignorando a dureza do metal, mas não a da madeira. Não afeta a pedra.*

CORRUPÇÃO NA CASTELO RAVENLOFT

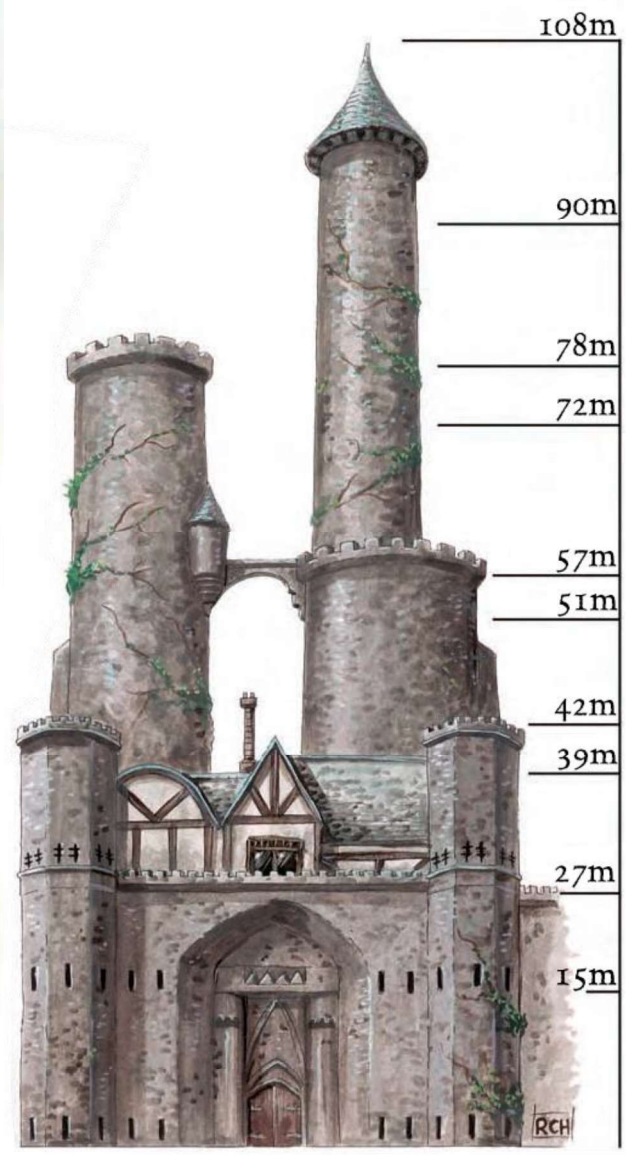
Se você estiver usando as regras de mácula de *Heroes of Horror*, Castelo Ravenloft é considerado um local corrompido (consulte *Heroes of Horror* pág. 68). Entrar no castelo exige que os PJs façam um teste de Vontade CD 20 ou sua pontuação de loucura será aumentada em 1. Se os personagens passarem pelo menos 24 horas no castelo, eles deverão repetir esse teste numa CD mais fácil (10 + 1 por 24 horas consecutivas no castelo).

Sempre que um personagem lança uma mágica com o descritor maligno numa área corrompida, ganha um bônus de +1 no nível de conjurador efetivo, mas deve fazer um teste de Vontade (CD 15 + nível da magia) ou sua pontuação de loucura será aumentada em 1. Sempre que um personagem conjura uma magia com o descritor bem ou uma magia da sub-escola de cura numa área corrompida, ele recebe -1 de penalidade no nível de conjurador efetivo.

Qualquer criatura que morrer numa área corrompida se reerguerá em 1d4 horas como um zumbi do tipo apropriado. Queimar um cadáver protege-o deste efeito.

K.O Castelo

Uma grande muralha envolve as torres internas, abrangendo uma área de 84m por 96m. As muralhas têm 27m de altura e variam de 6m de espessura na parte inferior a 3m de espessura na parte superior. Um par de paredes que se projetam dos lados da fortaleza divide o pátio; cada uma tem 3m de espessura e 27m de altura. Uma parede semelhante se estende para o leste a partir da capela, enquanto uma parede mais curta (apenas 9m de altura) encerra a extremidade sul do jardim da capela (K5). As altas muralhas são todas coroadas por parapeitos (ver K46), mas nenhum guarda mais segue esses caminhos. As paredes não são rebocadas, por isso é necessário um sucesso num teste de Escalar CD 20 para escalá-las.



K1. PÁTIO FRONTAL

Um névoa fria e espessa gira em torno deste pátio escuro. Relâmpagos esporádicos apresentam as nuvens raivosas. Um trovão bate no pátio. Um leve chuvisco começa a cair. À frente, as chamas das tochas flutuam ao vento em cada lado dos portões principais abertos. Uma luz quente sai pela porta. Embora janelas e seteiras sejam visíveis nas paredes acima de você, nenhuma iluminação escapa por elas.

As portas principais do porão estão destrancadas e levam para a área K7 (5cm de espessura, dureza 5, 20 PVs, quebrar CD 23).

Duas torres ladeavam a entrada do pátio, cada uma com 30m de altura, com fortes portas de madeira trancadas no lado do pátio (5cm de espessura, dureza 5, 20 PVs, quebrar CD 25, Abrir Fechaduras CD 25). Essas torres estão ocupadas com os mecanismos para elevar e abaixar a ponte levadiça e os portões. Ambos os mecanismos são ativados magicamente através de uma palavra de comando conhecida apenas por Strahd. Nem a ponte levadiça nem o portão se moverão até se ambas as travas sejam ativadas ou sua magia seja suprimida com dissipar magia (NC 10º).

K2. PORTÃO DO PÁTIO CENTRAL

Uma parede maciça aqui une as paredes externas do castelo à fortaleza. Um arco de 6m de largura por 6m de altura, atravessa essa parede de junção. Uma porta levadiça enferrujado bloqueia a entrada.

A porta está destrancada (5cm de espessura, dureza 10, 50 PVs por causa da ferrugem, levantar exige um teste de Força CD 25). Se for levantada, a porta cai novamente no lugar assim que o personagem a soltar.

K3. PÁTIO DOS SERVIÇAIS

Esta parte do pátio abriga o que parece um estábulo no canto oposto, enquanto um edifício de madeira de dois andares fica anexado ao canto da fortaleza aqui. Uma pequena porta de madeira leva a essa adição.

Há uma pequena porta de madeira aqui, a entrada dos empregados, leva à sala K23 (espessura de 4cm, dureza 5 a 15 PVs, quebrar CD 18, fechadura aberta CD 20).

K4. ESTÁBULO

Três barracas espaçosas estão cheias de feno mofado. Aparentemente, nada existe neste estábulo há algum tempo.

K5. JARDIM DA CAPELA

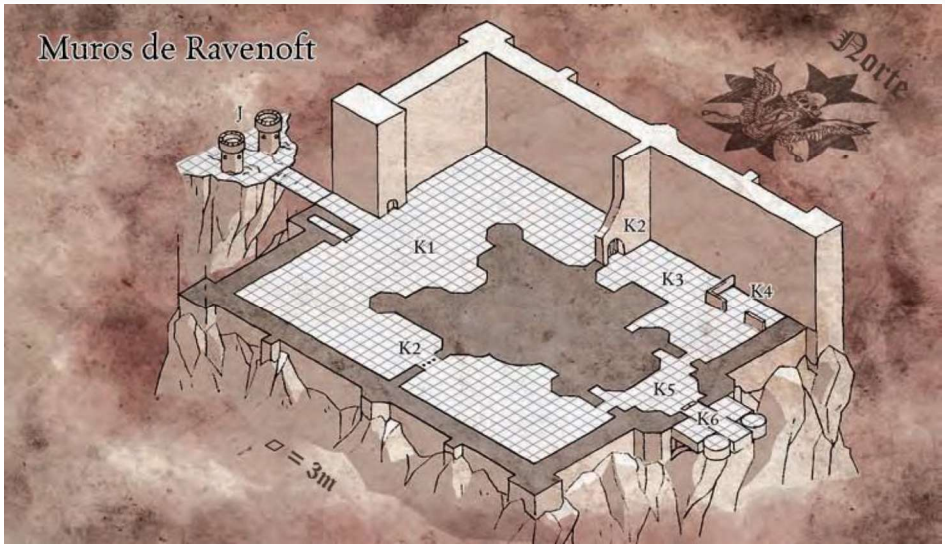
Atrás das imponentes janelas com tábuas na parte de trás da torre, um pequeno jardim luta para sobreviver. Pequenas flores se esforçam tristemente para o céu lutando contra a escuridão.

Um grande portão de ferro leva ao mirante na área 6 (5cm de espessura, dureza 10, 60 PVs, quebrar CD 28).

K6. MIRANTE

As folhas mortas espiralam em torno de seus pés, girando e se inclinando sobre uma grade baixa de pedra. Muito abaixo dessa varanda, a pequena vila da Baróvia se amontoa sob uma garoa constante.

Este mirante projeta-se a cerca de 15m acima da beira do penhasco, apoiado por contrafortes graciosamente arqueados. Os vitrais da cripta de Barov e Ravenovia, área K88, estão situados na falésia a 13m abaixo. Os penhascos despencam 300m até a base rochosa da Cordilheira de Ravenloft.



sobe na escuridão. Um amplo corredor se estende para a direita.

O teto é uma grande cúpula, curvando-se do nível da varanda (6m acima do chão) para 12m no seu ponto mais alto.

Se os PJs entrarem nesta sala, o mapa tático fornece detalhes do encontro resultante.

Strahd pode optar por atacar os PJs nesta área a qualquer momento depois de derrotar os guardiões listados, geralmente para tentar impedi-los de deixar o castelo. Se Strahd atacar os PJs aqui, um segundo mapa tático da área fornece mais detalhes.

Encontro Tático: K7 – K9: A Entrada pág. 128. Esta sala e as áreas K7, K9 e possivelmente K19 formam um único encontro.

ANDAR PRINCIPAL

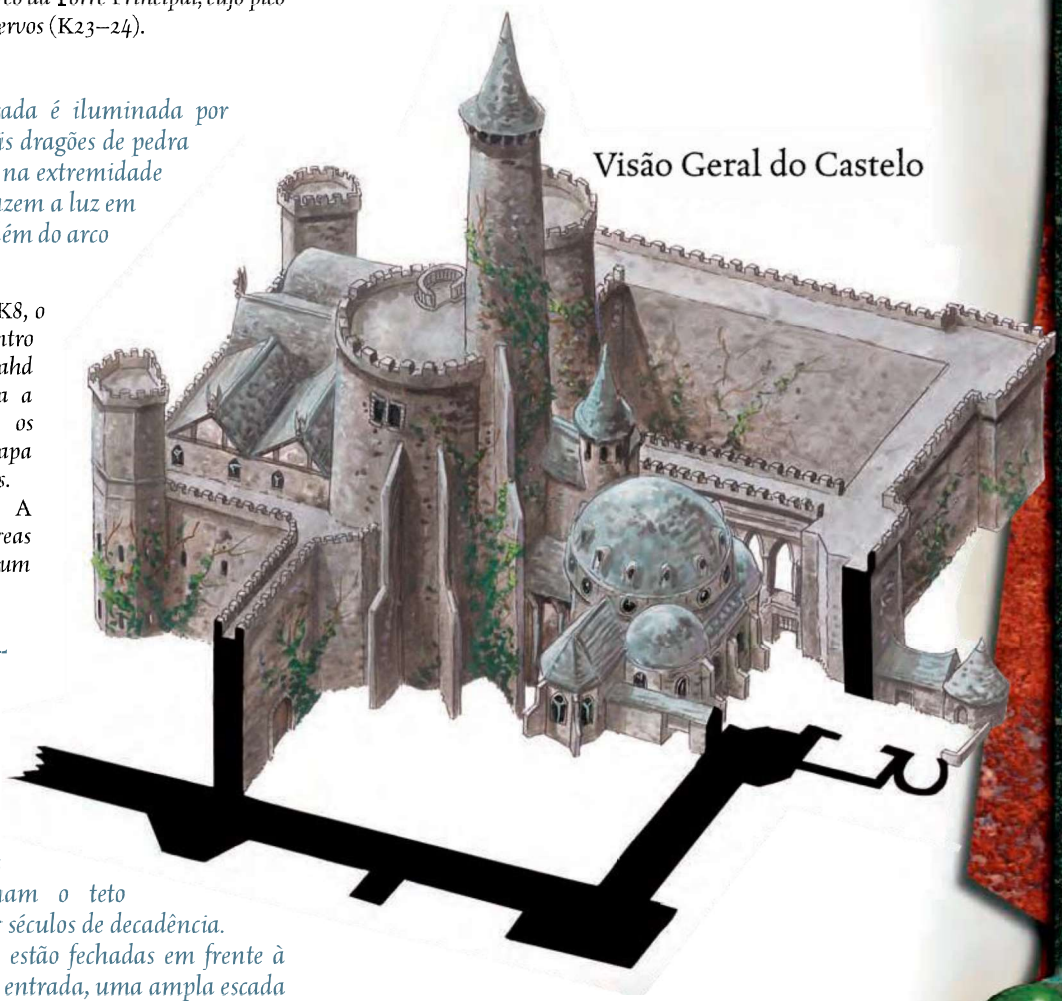
O piso térreo do castelo incorpora a fortaleza mais ou menos quadrada (K7-K13), as bases de três grandes torres (K21 é a base da Torre Sul, cujo topo é K57; K20 é a parte inferior da Torre Dayheart, que sobe para K60 e K18 é o nível térreo da Torre Principal, cujo pico é K59), a capela (K15) e o prédio de servos (K23–24).

K7 ENTRADA

Essa pequena câmara de entrada é iluminada por chamas de fogo nas bocas de dois dragões de pedra enrolados que formam um arco na extremidade oposta da sala. Suas bocas conduzem a luz em sua direção, encobrindo a sala além do arco na escuridão.

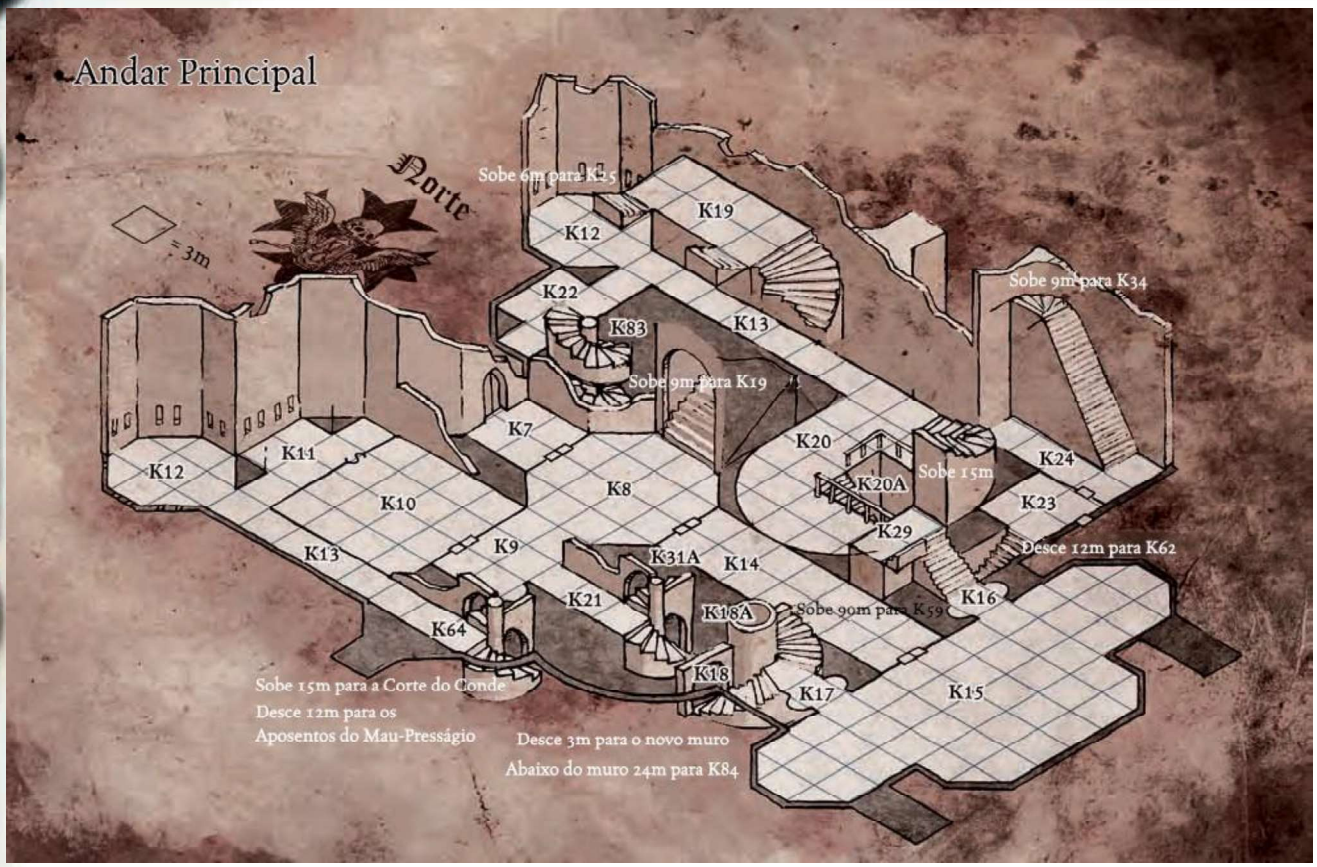
Se os PJs passarem pelo arco para o K8, o mapa tático fornece detalhes do encontro resultante. Da mesma forma, se Strahd optar por atacar os PJs nesta área a qualquer momento após derrotar os guardiões listados, um segundo mapa tático da área fornecerá mais detalhes.

Encontro Tático: K7 – K9: A Entrada pág. 128. Esta sala e as áreas K8, K9 e possivelmente K19 formam um único encontro.


Visão Geral do Castelo

K8 ENTRADA PRINCIPAL

Teias de aranha estão penduradas entre as colunas cobertas de poeira neste grande salão. Gárgulas de pedra agacham-se imóveis na beira das sancas do teto de cerca de 6m. Os afrescos rachados e desbotados adornam o teto abobadado, quase obliterado por séculos de decadência. Duas grandes portas de bronze estão fechadas em frente à entrada em arco. À esquerda da entrada, uma ampla escada



K9 SALÃO DE VISITAS

Este corredor está coberto de sombras. À esquerda, uma passagem estreita leva a uma escada em espiral, e uma alcova abriga um conjunto de armadura de batalha montada com uma alabarda na mão. Um par de portas duplas fica em frente a esta alcova.

Se os PJs entrarem no K8, o mapa tático fornecerá detalhes do encontro resultante. Da mesma forma, se Strahd optar por atacar os PJs nesta área a qualquer momento após derrotar os guardiões listados, um segundo mapa tático da área fornecerá mais detalhes.

Encontro Tático: K7 – K9: A Entrada pág. 128. Esta sala e as áreas K7, K8 e possivelmente K19 formam um único encontro.

Tesouro: O conjunto é uma armadura de batalha obra-prima. A remoção do conjunto requer 1d4 +1 minutos. A arma na mão é uma alabarda comum.

K10. SALA DE JANTAR

Um vento assobia através desta vasta sala. Crystal canta na escuridão enquanto grandes lustres balançam, dançando e brilhando na luz que vocês carregam. Traços de luz dançam em vidro e porcelana numa grande mesa de jantar.

A primeira vez que os PJs entram nesta sala, se eles não encontraram Strahd antes, ele os cumprimenta aqui. O mapa tático fornece detalhes desse encontro.

Há uma porta secreta (Procurar CD 15) na parede oeste, levando a K11. A porta não está particularmente bem escondida e pode ser facilmente detectada pelas rachaduras que a separam da parede a volta - fendas que Strahd pode usar para escapar da sala em forma gasosa. Se um PJ viu Strahd escapar por essas fendas, esse personagem ganha um bônus de circunstância +4 no teste de Procurar para encontrar e abrir a porta.

Encontro Tático: K10: Sala de Jantar pág. 132. Esse encontro tático abrange o K11, um dos postes marcados com K12 e uma seção do corredor marcada com K13.

K11. POSTO DE ARQUEARIA SUL

Essa pequena área quadrada já foi uma posição defensiva para os arqueiros do castelo. Através de fendas estreitas nas paredes, você pode ver o pátio além.

Essa área é idêntica às três áreas marcadas com K22, exceto que Strahd pode usar essa área para escapar de um encontro na área K10.

Encontro Tático: Esse posto de arqueiros está incluído no encontro tático K10: Sala de Jantar pág. 132. Esse encontro tático abrange o K11, um dos postos marcados como K12, e uma seção do corredor marcada como K13.

K12. POSTO DA TORRE

Um teto alto e abobadado fecha a sala à sua frente. Os afrescos adornam o teto, mas estão desbotados com a idade e são impossíveis de se distinguir. Fendas altas e finas se abrem para o pátio.

As seteiras medem 75 cm de altura e 10 cm de largura. Um personagem em pé atrás de uma delas tem cobertura quase perfeita contra uma criatura do outro lado, ganhando um bônus de +8 na CA, um bônus de +4 nos testes de Reflexos e os benefícios de classe de evasão aprimorada contra ataques originados pelo outro lado.

Encontro Tático: Um dos postos da torre do andar principal está incluído no encontro tático K10: Sala de Jantar pág. 132. Esse encontro tático abrange o K11, um dos postos marcados com K12 e uma seção do corredor marcada com K13.

Uma das colunas da torre do segundo andar está incluída no encontro tático K25: Salão de Audiências pág. 136 (assim como K25A: Salão da Loucura pág. 138). Esses encontros táticos incluem um dos postes marcados com K12, um dos postes do arqueiro marcado com K22 e uma seção do corredor marcada com K13.

K13. SALA DE ACESSO AO POSTO DA TORRE

As teias de aranha sufocam esse longo corredor, obstruindo a visão além de alguns metros.

Como nevoeiro, as teias de aranha obscurecem a visão além de 1,5m neste corredor. No entanto, as redes que obscurecem a visão pouco fazem, exceto para contribuir com um crescente sentimento de pavor nos PJs, pois nenhum inimigo se esconde dentro desse salão para atacá-los. A exceção é a seção do corredor do lado de fora do refeitório (K10), que Strahd pode usar como rota de fuga. Veja o mapa tático para detalhes.

Encontro Tático: Um dos salões de acesso ao poste da torre principal está incluído no encontro tático K10: Sala de Jantar pág. 132. Esse encontro tático abrange o K11, um dos postes marcados com K12 e uma seção do corredor marcada com K13.

Um dos salões de acesso às torres do segundo andar está incluído no encontro tático K25: Salão de Audiências pág. 136 (assim como K25A: Salão da Loucura pág. 138). Esses encontros táticos incluem um dos postos marcados com K12, um dos postos do arqueiro marcado com K22 e uma seção do corredor marcada com K13.

K14. CORREDOR DA FÉ

Este longo e poeirento salão leva ao coração sombrio do castelo Ravenloft. Estátuas alinham-se no corredor, seus olhos de pedra em branco parecendo observá-lo enquanto você passa.

As estátuas são exatamente o que parecem - estátuas. O movimento aparente de seus olhos não passa de uma ilusão de ótica. Nenhum perigo real espera neste salão empoeirado, mas certamente leva a todos os tipos de áreas de encontro mais profundas no castelo.

K15. CAPELA DE RAVENLOFT

Os vitrais quebrados enviam pequenos fragmentos de luz colorida para as ruínas desta capela. Bancos e genuflexórios estão amontoados pelo chão, alguns quebrados, todos cobertos com séculos de poeira. Além desses detritos, um estrado redondo, segura um altar ornamentado. Uma bela estátua de prata de um corvo fica em cima do altar, logo além do alcance de uma forma humanoide esparramada por sobre o altar.

Se Strahd optar por atacar os PJs nesta sala (ou a Sorte de Ravenloft determinam que ele seja encontrado aqui), o mapa tático fornece detalhes do encontro resultante. Observe que a varanda do K28 tem vista para este quarto, a 15m acima do chão.

Encontro Tático: K15: Capela de Ravenloft pág. 134.

Sorte de Ravenloft: Dependendo dos resultados da leitura de sorte de Madame Eva (consulte a pág. 56), esta sala pode conter Strahd ou o Tomo de Strahd. Além disso, os PJs podem precisar realizar os rituais de conexão para a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind nesta sala.

Tesouro: A estátua do corvo no altar é o Ícone de Ravenloft, um poderoso item mágico descrito no Apêndice (consulte a pág. 214). A forma humanoide antes do ícone é o cadáver de um clérigo maligno que se aventurou no castelo na esperança de conquistá-lo. O cadáver veste uma armadura de batalha +1. Uma maça pesada +1 está em seu cinto. Um periapto de Sabedoria +2 está pendurado no pescoço.

Desenvolvimento: Não apenas a capela é possivelmente o local onde um ritual de conexão deve ser realizado, mas um personagem que deseja adotar a classe de prestígio o Cavaleiro do Corvo (veja a pág. 200 no Apêndice) deve manter uma vigília noturna na capela. Se os PJs passarem muito tempo na capela, é quase certo que Strahd atacará em algum momento durante essa estadia - idealmente, quando os PJs estiverem menos preparados para enfrentá-lo.

K16. ACESSO NORTE DA CAPELA

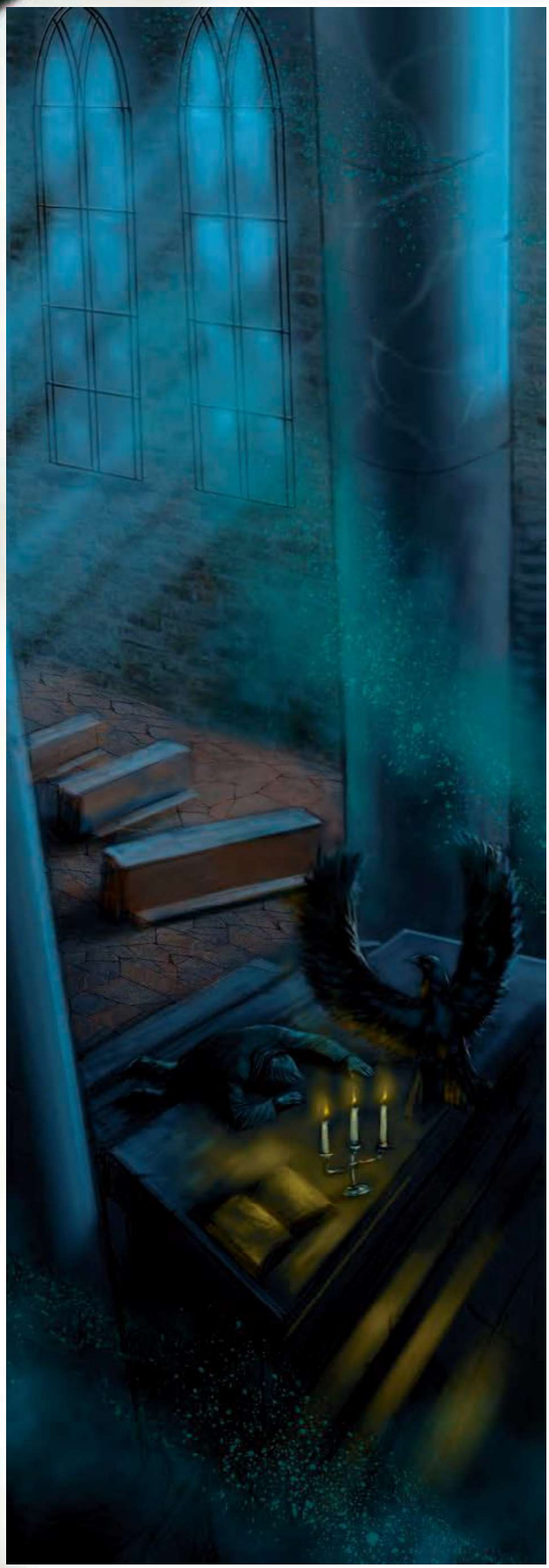
Esta sala arqueada fica entre a vasta capela de um lado e uma escada ascendente do outro. Duas alcovas se abrem para a pequena sala, cada uma segurando uma estátua humanoide sombria dentro de seus limites escuros. As formas de pedra exibem poderosos braços e pernas musculosos, mas seus rostos esculpidos estão ocultos em sombras negras.

As estátuas são inofensivas. A escada é K29 e a capela é K15.

K17. ACESSO SUL DA CAPELA

Esta sala arqueada fica entre a vasta capela de um lado e uma enorme escada circular do outro. Duas alcovas se abrem para a pequena sala, cada uma segurando uma estátua humanoide sombria dentro de seus limites escuros. As formas de pedra exibem poderosos braços e pernas musculosos, mas seus rostos estão ocultos em sombras negras.

As estátuas são inofensivas. A escada é K18 e a capela é K15.



Tudo o que é bom e santo foi reverenciado neste lugar

K18. ESCADA DA TORRE PRINCIPAL

As grandes lajes cinza dessa escada em espiral levam para cima e para baixo em torno de um núcleo de pedra de 6 metros de diâmetro. Teias de aranha enchem a escada, dificultando a visão de mais de alguns metros em qualquer direção.

A escada começa nas catacumbas de K84 e espirala para cima em torno de um poço central oco (K18a) até um ponto acerca de 3m abaixo do piso principal em K17. Aqui, uma sólida parede de alvenaria bloqueia completamente a escada, embora uma pequena fenda na parede permita que gás (incluindo criaturas em forma gasosa) passe de um lado da parede para o outro. Além da parede, a escada continua a 90m até K59.

No nível da cozinha, uma pequena rachadura na parede externa da escada conecta a escada à área K63, permitindo a passagem de criaturas gasosas.

K18A. FOSSO DA TORRE PRINCIPAL

Se os personagens se aproximarem do eixo por cima (K59), leia:

Um fosso de pedra escura se estende mais longe do que vocês podem ver. Um vento forte sobe pelo fosso, levando o odor de sepulturas podres até as narinas.

Se os personagens espiarem o fosso pela parte inferior (K84), leia:

Um fosso de pedra escura se estende acima de vocês, mais do que vocês podem ver. O ar ao seu redor sopra para cima, farfalhando as teias de aranha que enchem o fosso.

Esse fosso corre com a escada continuamente desde as Catacumbas (K84) até o Pico da Torre Alta (K59). Uma parede sólida separa o fosso da escada (K18). O fosso tem 120m de altura, portanto, qualquer pessoa que caia desse comprimento sofre 20d6 de dano.

K19. GRANDE PATAMAR

Escadas maciças sobem da entrada principal para um patamar enorme. Arcos de pedra sustentam um teto coberto de afrescos, a 6 metros de altura. As linhas desbotadas retratam a montanha que sustenta este castelo enquanto é atacado por forças blindadas a cavalo. Duas escadas continuam a partir deste patamar na mesma direção, separadas por um par de alcovas. Cada alcova contém uma armadura coberta de manchas escuras, colocada como se estivesse em batalha e segurando uma maça projetada como uma cabeça de dragão curvada.

Ambas as escadas levam ao Salão de Audiências (K25). A enorme escada leva à entrada principal (K8). Se Strahd atacar os PJs em K8 ou K25, os guardiões da Entrada Principal se juntam ao encontro.

Encontro Tático: A visão geral está incluída nos encontros táticos K7 – K9: Entrada pág. 128, K25: Salão de Audiências pág. 136 e K25A: Salão da Loucura pág. 138.

K20. TORRE DAYHEART

Um grande vazio surge na escuridão. Grandes degraus sobem em espiral nas extremidades do poço, enquanto um outro conjunto de escadas menor e separado desce ao chão pelo centro. De algum lugar acima, uma substância azulada e pegajosa escorre lentamente, respingando e manchando o chão em mosaico.

Quem sobe nesta torre chega à área K60A, onde encontra o Dayheart e seus defensores.

K20A. ESCADAS DO SALÃO DA TORRE

Essa escada leva do fundo da Torre Dayheart (K20) até o Alojamento da Guarda Real (K71).

K21. ESCADA DA TORRE SUL

Tochas tremeluzentes em arandelas de ferro iluminam esta escada, embora a luz seja fraca e fria, e um vento frio corra pelo poço em volta.

Essas escadas começam no final do Sala da Masmorra (K73) e sobem pelo corredor (K61) no nível da cozinha, passam pelo Salão de Visitas (K9) no nível principal, o escritório do Administrador (K30) e passou pelos Guardiões Opostos nos Quartos de Lamentação (K35) antes de terminar num patamar nos Pináculos de Ravenloft (K47).

K22. POSTO DE ARQUEARIA NORTE

Essa pequena área quadrada já foi uma posição defensiva para os arqueiros do castelo. Através de seteiras que revestem as paredes, você pode ver o pátio além.

Esta entrada descreve três locais: um no andar principal (em frente ao K11, que é idêntico, exceto pela porta secreta que leva ao K10) e dois no andar de cima.

K23. ENTRADA DE SERVIÇOS

A luz fraca penetra através de uma janela coberta de poeira ao lado da porta que leva ao pátio. Uma mesa grande e pesada fica no centro da sala, coberta de poeira. Outra porta está pendurada frouxamente numa dobradiça e, do outro lado, uma escada desce na escuridão total. Nos dois lados da escada, uma figura esquelética usando uma armadura brilhante, segurando uma alabarda enferrujada e parecem se equilibrar com dificuldade.

Os esqueletos estão conectados e pendurados em estacas de madeira perfuradas nas paredes, não ameaçando os PJs. A escada leva ao Salão dos Serviçais, no nível da cozinha (K62).

K24. QUARTO DE SERVIÇOS

Móveis quebrados e tecidos rasgados estão espalhados por este quarto grande e comprido. As janelas sujas nas paredes externas não permitem a entrada de luz na sala. Uma escada de madeira precária sobe abruptamente.

As escadas sobem para o Piso Superior dos Serviçais (K34).

O segundo andar do castelo é tão abrangente quanto o andar principal, incluindo a Torre Principal (K25-32), a continuação das três torres e uma varanda com vista para a capela (K28). Inclui o Salão de Audiências da Strahd, uma enorme câmara que dá nome a este andar.

K25. SALÃO DE AUDIÊNCIAS

Ocasionais relâmpagos caem nesta sala em eixos irregulares através dos vidros quebrados e das armações de ferro de uma grande janela na parede oposta à entrada. Caso contrário, este imenso quarto fica na escuridão fria e sombria. Centenas de teias de aranha, grossas de poeira, escondem o teto da vista. No outro extremo do corredor, um enorme trono fica em cima de uma plataforma elevada, de costas para a sala.

As escadas levam ao Grande Patamar (K19). Nos dias em que o rei Barov e a rainha Ravenovia governavam, havia dois tronos neste salão. Strahd removeu o trono da rainha e o queimou depois que ele se tornou um vampiro. Apenas o fato de o trono restante estar descentralizado fornece uma dica de que um segundo trono está ausente.

Há uma porta secreta (Procurar CD 25) na parede sul, levando ao sul da Sala de Acesso ao Posto da Torre neste nível (K13).

Se Strahd optar por atacar os PJs nesta sala, o mapa tático fornece detalhes do encontro resultante. Se o objetivo secundário de Strahd for Abraçar a Loucura, use o encontro tático K25A em vez deste encontro.

Se o objetivo secundário de Strahd for Abraçar a Loucura a Sorte de Ravenloft indicam que Strahd sempre pode ser encontrado nesta sala, então Strahd está aqui com a Prole Disforme. Remova a descrição e use as estatísticas de Strahd do encontro K25. No entanto, use as notas sobre as táticas de Strahd incluídas no encontro K25A.

Encontro Tático: K25: Salão de Audiências pág. 136 ou K25A: Salão da Loucura pág. 138.

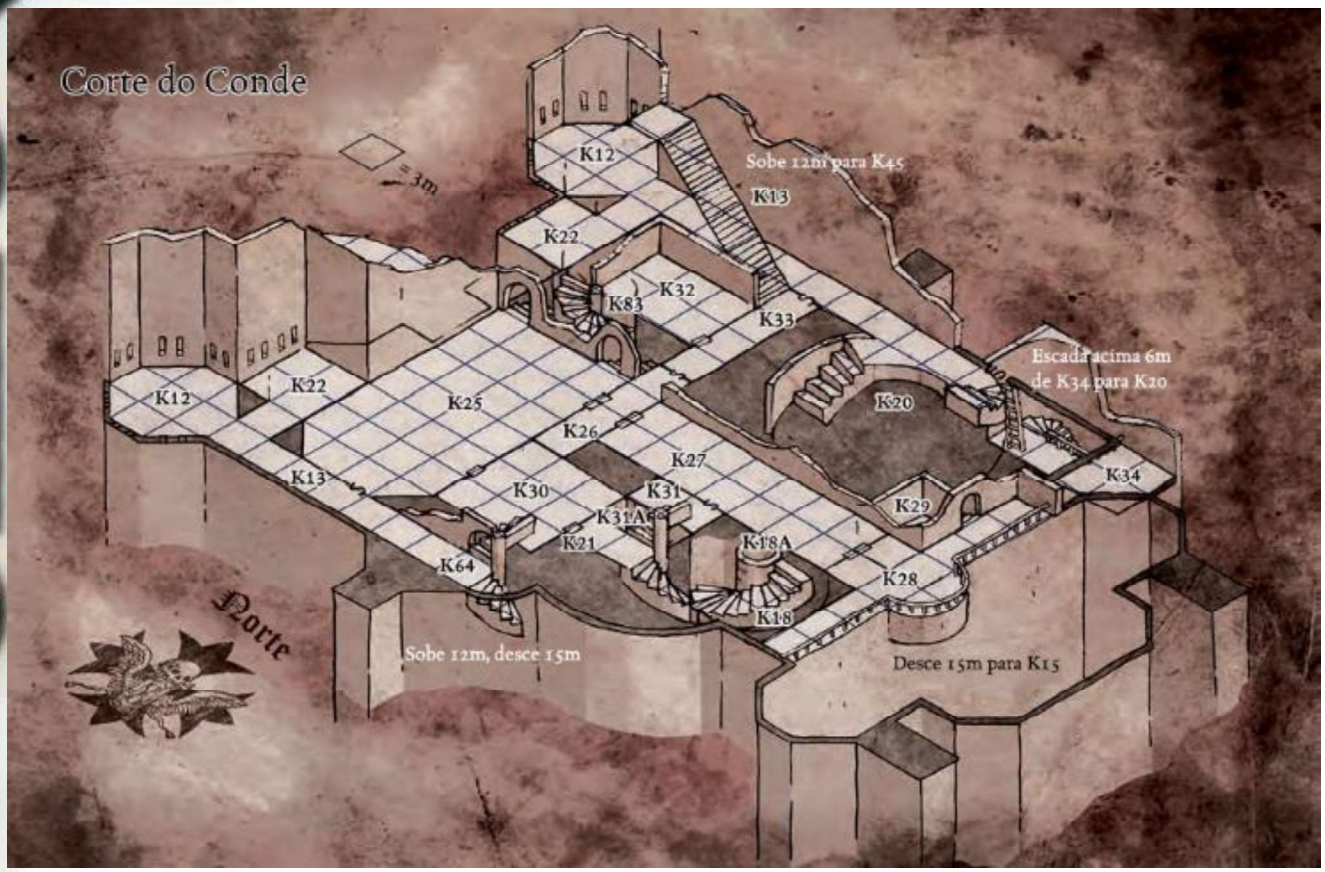
Sorte de Ravenloft: Dependendo dos resultados da leitura de Sorte de Madame Eva (consulte a pág. 56), esta sala pode conter Strahd ou o Tomo de Strahd. Além disso, os PJs podem precisar realizar os rituais de conexão para a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind nesta sala.

Desenvolvimento: Se você estiver usando o objetivo secundário de Abraçar a Loucura e a Prole Disforme for derrotada, Strahd lentamente começa a voltar à sanidade. Ele ainda se comporta de maneira errônea e fala besteiras quando ataca os PJs, mas na próxima vez em que entrarem na sala designada na Sorte de Ravenloft como a sala onde Strahd pode ser encontrado, ele luta contra eles racionalmente - e agradece-os por sua ajuda em restaurar sua mente a sanidade (talvez mesmo enquanto os tenta destruir).

K26. POSTO DE GUARDAS

Essa antecâmara escura fica entre dois conjuntos de enormes portas duplas. Entre as portas, duas alcovas seguram esqueletos sorridentes de frente um para o outro em meio a escuridão.

Os esqueletos são inofensivos, conectados e mantidos com lanças presas através deles e nas paredes atrás deles. Uma porta secreta (Procurar CD 25) na parte de trás da alcova norte leva ao K33.



K27. SALÃO REAL

Sombras parecem dançar através do teto alto e abobadado neste amplo salão. Um gemido baixo sobe e desce, entoando tristeza e desespero.

O gemido é apenas o vento, e as sombras são um truque de luz. Nenhum perigo permanece aqui, embora alguns possam encontrar os PJs se permanecerem nesse local por muito tempo. No meio do corredor, no lado sul, há uma porta secreta (Procurar CD 25) leva ao K31.

K28. VARANDA DA CAPELA

Esta varanda comprida tem vista para a vasta capela do castelo repleta de entulho. Dois tronos grandes e ornamentados estão no meio da varanda, de posicionado de frente para o altar da capela logo abaixo.

Os tronos estão vazios. Esta varanda tem vista para a capela (K15), 15m abaixo. Se os PJs permanecerem aqui por muito tempo, eles podem atrair atenção indesejada de baixo e desencadear o encontro detalhado no mapa tático.

Encontro Tático: A varanda está incluída no mapa tático K15: Capela de Ravenloft pág. 134.

K29. PATAMAR RANGENTE

Uma escada de madeira velha sobe trêmula por um poço de pedra. A cada passo, a madeira estica sob os pés, rangendo e gemendo.

A escada sobe do Acesso Norte da Capela (K16) até a Varanda da Capela (K28). Apesar de seus protestos e aparente disposição para desmoronar, a escada é bastante resistente. Ele suporta facilmente o peso dos PJs - mesmo que eles sejam forçados a entrar numa batalha enquanto estiverem neste local.

K30. ESCRITÓRIO DO ADMINISTRADOR

Pergaminhos e tomos empoeirados cobrem as paredes e estão espalhados pelo chão desta sala. No centro de toda essa bagunça, uma enorme mesa de carvalho, sua superfície também cheia de pergaminhos, tomos e pedaços de pergaminho.

Se os PJs entrarem nesta sala, o mapa tático fornece detalhes desse encontro.

Encontro Tático: K30: Escritório do Administrador pág. 140.

Tesouro: Espalhados pela sala sob os papéis são 100 po e 25 pp. Um dos pergaminhos enrolados em cima da mesa é um pergaminho de magias divinas contendo cancelar encantamento, remover doenças e restauração. Os outros livros e documentos contêm registros financeiros sem valor que datam de centenas de anos.

K31. ENGRENAGENS

O cheiro de graxa e madeira bem oleada os recebem enquanto a porta secreta se abre. Máquinas complexas enchem toda a sala, com apenas pequenas passagens que permitem o acesso entre as engrenagens e as polias. Por trás desse aparato, um fosso se ergue da escuridão e continua além desta sala.

Esse maquinário eleva uma plataforma do corredor (K61) no nível da cozinha até um patamar superior (K47). A plataforma se move para cima e para baixo no eixo, K31a. A partir deste nível, ele tem 27m de profundidade, então um personagem que cair aqui sofre 9d6 de dano.

Um personagem que faz um teste de Operar Mecanismos CD 20 pode ativar o mecanismo, acionando a plataforma na área K61 (consulte o encontro tático K61: Corredor pág. 162). Se a plataforma for acionada, um teste bem sucedido pode rearmá-la, abaixando a plataforma de volta para K61. Quando ativadas, todas as engrenagens, cordas e polias ganham vida ao mesmo tempo, embora razoavelmente silenciosamente.

K31A. FOSSO DO EIXO

Este longo eixo cheira a madeira bem oleada. Dois grandes parafusos de madeira estão de frente para o outro ao lado dele.

O eixo tem 50m de altura. Quando a plataforma está ativa, os parafusos giram para mover a plataforma de K61 para K47.

K31B. ACESSO AO FOSSO

Este corredor curto e estreito no nível Quartos de Lamentação conecta o Fosso do Eixo (K31a), por meio de uma porta secreta, ao Salão das Riquezas (K39). Se um personagem cair, a partir desse ponto, cairá 39m, recebendo 13d6 de dano.

K32. QUARTO DAS CRIADAS

Renda manchada paira ordenadamente de oito camas com dossel. Em cada cama, exceto uma, existe uma figura de uma jovem com as mãos pálidas e imóveis cruzadas sobre o peito. A oitava cama está vazia.

As sete mulheres estão mortas, seus corpos preservados de maneira não natural. Tocar num cadáver faz com que a pele se desfaça em pó, deixando um esqueleto enegrecido para trás.

O quarto não revela nenhuma indicação sobre quem, algum dia, ocupou a oitava cama.

K33. ESCADA DO APOSENTO REAL

Este corredor e escada levam da porta secreta no Posto de Guardas (K26), passando pelo Quarto das Criadas (K32) e até o Salão dos Heróis (K45).

K34. PISO SUPERIOR DOS SERVIÇAIS

O chão está afundado no meio desse salão. Janelas com sujeira não permitem a entrada de luz do lado de fora. Estrados quebrados e muita sujeira estão pelo chão.

Uma porta secreta (Procurar CD 25), no extremo oeste da parede sul, revela uma escada que leva 6m até outra porta secreta para a escada da Torre Dayheart (K20). A porta secreta é óbvia do topo da escada, mas os personagens devem fazer um teste de Procurar CD 25 para encontrá-la.

QUARTOS DE LAMENTAÇÃO

O terceiro andar do castelo, o andar superior da torre principal, abrange todas as três torres quando elas se erguem além do teto da torre. O campanário (K40) fica no topo do edifício da capela.

K35. GUARDIÕES OPOSTOS

Uma porta de aço delicadamente gravada fica em frente ao topo da escada, no final de um corredor escuro. Flanqueando a porta estão armaduras de frente para o outro lado do corredor, nas profundezas sombrias de duas alcovas.

Se os PJs entrarem nesta sala, o mapa tático fornece detalhes do encontro resultante. Dadas as áreas próximas desta área e a natureza incorpórea dos inimigos, os PJs podem optar por avançar para a área K36, a fim de lutar em pé de igualdade. No entanto, isso os abre para um encontro maior, abrangendo as áreas K36, K37, K42 e K43.

Encontro Tático: K35–44: Quartos de Lamentação pág. 142. Esta sala e as áreas K36, K37, K42, K43 e K44 formam uma única área de encontro.

K36. SALA DE JANTAR DO CONDE

A poeira flutua no ar, misturada com o cheiro de mofo da morte e decadência. Diante de você, uma longa mesa de carvalho se estende sob uma manta de poeira. A toalha de mesa apodrecida está em farrapos sob pratos empoeirados e talheres manchados. No centro da mesa, um grande bolo em camadas se inclina pesadamente para um lado, com a cobertura verde de mofo. Teias de aranha pendem como laços empoeirados pelas laterais do bolo. Uma figura minúscula de uma mulher de enfeites brancos está no topo do bolo.

Se os PJs entrarem nesta sala, o mapa tático fornece detalhes do encontro resultante.

Encontro Tático: K35–44: Quartos de Lamentação pág. 142. Esta sala e as áreas K35, K37, K42, K43 e K44 formam uma única área de encontro.

K37. BIBLIOTECA

Um fogo ardente na lareira enche esta sala com ondas vibrantes de luz vermelha e âmbar. As paredes estão alinhadas com livros e tomos antigos, suas capas de couro bem oleadas e preservadas. O chão de pedra está escondido principalmente sob um tapete luxuoso de uma trama de padrões profundos. Uma mesa grande e baixa fica no centro da sala, encerada e polida com um brilho espelhado. Até o atiçador de brasas ao lado da lareira está polido. Divãs e sofás grandes e estofados estão espalhados pela sala, com duas cadeiras luxuosas voltadas para a lareira. Uma enorme pintura numa moldura pesada e dourada paira sobre a lareira, iluminada pela luz dançante do fogo - retrata uma mulher que é a exata semelhança da filha do burgomestre, Ireena Kolyana.

A pintura mostra Tatyana von Zarovich, a esposa do irmão de Strahd, Sergei e o objeto da obsessão eterna de Strahd.

Uma porta secreta na lareira é aberta levantando o atiçador de seu estande, embora um personagem também possa forçar a porta secreta a abrir com um teste de Operar Mecanismos CD 20 ou um teste de Força CD 25.

Se os personagens passarem pela lareira sem extinguir o fogo, eles recebem 1d6 de dano e devem fazer um teste de Reflexos CD 15 para evitar pegar fogo. Um personagem que pega fogo sofre outros 1d6 de dano de fogo imediatamente e deve fazer outro teste de Reflexos a cada rodada ou receberá 1d6 de dano de fogo adicional. Um teste de Reflexos bem-sucedido indica que o fogo se apagou. Pular no rio apaga as chamas. Rolar no chão ou sufocar o fogo permite ao personagem um novo teste de resistência com um bônus de +4.

Os personagens que pegam fogo também devem fazer um teste de Reflexos CD 15 para cada item inflamável que eles carregam, com fracasso indicando que o item sofre o mesmo dano que o personagem (LdoM pág. 303-304).

Se Strahd optar por atacar os PJs nessa área, o mapa tático fornece detalhes do ataque.

Encontro Tático: K35–44: Quartos de Lamentação pág. 142. Esta sala e as áreas K35, K36, K42, K43 e K44 formam uma área de encontro único.

Sorte de Ravenloft: Dependendo dos resultados da leitura de Sorte de Madame Eva (consulte a pág. 56), nesta sala podem estar Strahd ou o Tomo de Strahd. Além disso, os PJs podem precisar realizar os rituais de conexão para a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind nesta sala.

Desenvolvimento: Se os personagens gastam tempo suficiente aqui para realizar um ritual de conexão, é quase certo que Strahd atacará em algum momento do processo - idealmente, quando os PJs estiverem menos preparados para enfrentá-lo.

K38. FALSO TESOURO

Esta sala enfumaçada atrás da lareira tem um baú fechado, com moedas espalhadas pelo chão ao redor. Anexadas à parede oposta, há duas arandelas de tochas, embora apenas uma tenha uma tocha. A outra tocha está agarrada na mão esquelética de um cadáver em decomposição, vestido com uma Armadura de Batalha, encostado na parede.

Há 50 po e 100 pp espalhados pelo chão ao redor do baú destrancado. A abertura do baú libera uma nuvem de veneno de pó de ungol que preenche toda a sala (Fort CD 15, dano inicial 1 Car, dano secundário 1d6 em Car +1 de dreno em Car). Uma rodada depois, o baú libera uma segunda nuvem de veneno, forçando um segundo teste de resistência se os PJs ainda estiverem na sala. Então, um minuto depois, os PJs devem fazer dois testes de resistência adicionais para o dano secundário do veneno.

Armadilha de Vapor de Pó de Ungol: ND 7; Procurar CD 20; Operar Mecanismos CD 20.

Desenvolvimento: Se todos os PJs estão incapacitados pelo veneno, Strahd os leva embora e os mata ou os transforma em seus escravos vampiros.

Uma segunda porta (Procurar CD 30) na parede leste leva a K39. A porta pode ser aberta colocando a tocha da mão do homem morto de volta na arandela ou fazendo um teste de Operar Mecanismos CD 25 ou força CD 25.

K39. SALÃO DAS TEIAS

Este antigo salão está repleto de teias de aranha que escondem as paredes e o teto. Um caminho estreito e baixo de espaço livre percorre o centro do corredor.

Strahd pode atacar os PJs na área K40, iniciando uma batalha que pode se espalhar de volta para esta sala. O mapa tático fornece detalhes desse encontro.

Encontro Tático: K39–41: Tesouraria pág. 144. Esta sala e as áreas K40 e K41 formam um único encontro.

K40. CAMPANÁRIO

Teias de aranha enchem a área, obscurecendo sua visão e sufocando suas narinas com poeira. O caminho do corredor externo continua levando ao centro da sala onde uma corda oscila do alto.

A corda está presa a um grande sino a 15m de altura. É preciso algum esforço para fazer a campainha balançar o suficiente para tocar; um personagem deve puxar o cabo por três rodadas consecutivas e fazer três testes de força CD 11. Se isso for feito, o sino toca alto e continua a tocar à medida que o sino balança para frente e para trás. Tocar o sino faz com que as Quelículas (aranhas) do campanário desçam e ataquem, mesmo que Strahd não esteja atacando. Se as Quelículas descerem ou Strahd optar por atacar os PJs nessa área, o mapa tático fornece detalhes do encontro.

Encontro Tático: K39–41: Tesouraria pág. 144. Esta sala e as áreas K39 e K41 formam um único encontro.

K41. TESOURARIA

As riquezas pilhadas de um tesouro secreto estão diante de vocês. Uma rápida verificação da sala revela pilhas de moedas de ouro e prata, pinturas em molduras ornamentadas, estátuas, urnas, armas, instrumentos musicais e muitos objetos parcialmente enterrados entre as moedas e outros itens. Alguns brilham com pedras preciosas ou metal, enquanto outros parecem bem trabalhados, embora um tanto mundanos.

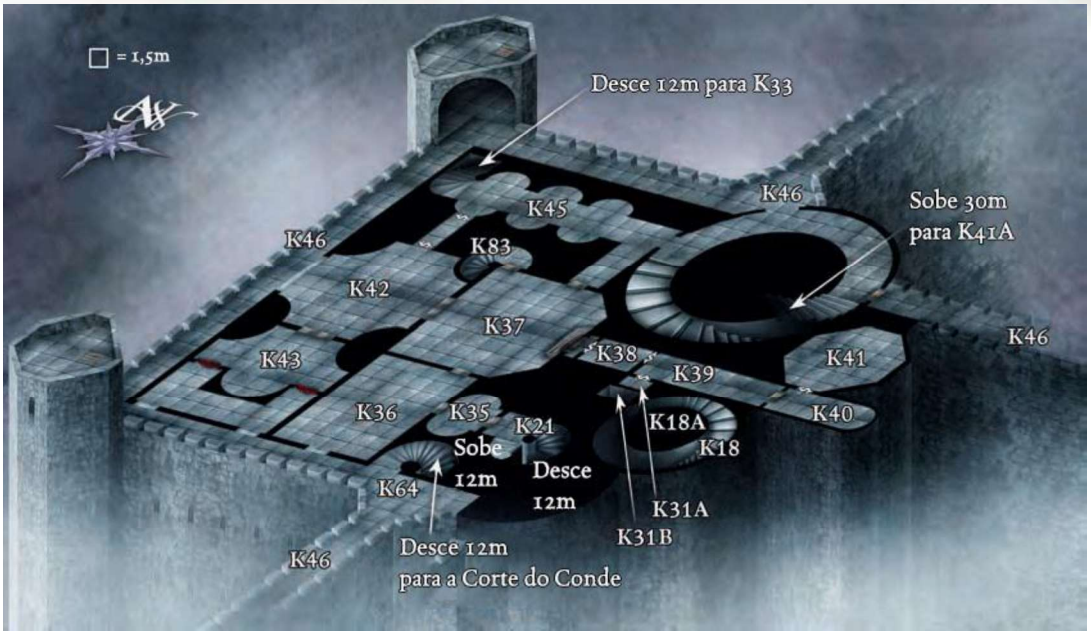
Se Strahd optar por atacar os PJs nessa área, o mapa tático fornece detalhes do encontro.

Encontro Tático: K39–41: Tesouraria pág. 144. Esta sala e as áreas K39 e K40 formam um único encontro.

Sorte de Ravenloft: Dependendo dos resultados da leitura de Sorte de Madame Eva (consulte a pág. 56), nesta sala podem estar Strahd ou o Tomo de Strahd. Além disso, os PJs podem precisar realizar os rituais de conexão para a Espada Solar ou o Símbolo Sagrado Ravenkind nesta sala.

Tesouro: O tesouro de Strahd é grande e variado, amontoado em pilhas no chão da sala. A cunhagem responde por grande parte do seu volume: existem 5.000 po, 4.000 pp e 300 pl espalhados pelo chão. Há uma espada bastarda +1 do toque espectral e vários objetos de arte grandes (valor total de 6.000 po). Esses objetos de arte incluem uma grande urna de prata (850 po), um ídolo de ouro pesado (10 kg) de alguma entidade demoníaca agachada sem qualquer nome (700 po), um escudo decorativo de aço incrustado com prata e lápis-lazúli (300 po), um anel de ouro cravejado de topázio (3.000 po), um pingente de ouro cravejado de pedras de sangue numa corrente pesada (150 po), um alaúde fino com incrustações de madrepérola (650 po) e uma tapeçaria de lã fina representando a conquista de Strahd dessas terras (350 po).

Desenvolvimento: Se os personagens gastam tempo suficiente aqui para realizar um ritual de conexão, é quase certo que Strahd atacará em algum momento do processo - idealmente, quando os PJs estiverem menos preparados para enfrentá-lo.



K42. QUARTO DO REI

Cheiros doces flutuam neste quarto delicadamente iluminado. As janelas na parede oposta estão cobertas com pesadas cortinas vermelhas que pendem rigidamente do teto alto. Suas bordas de fibra dourada brilham à luz de três candelabros que repousam em cima de pequenas mesas ao redor da sala. Velas brancas altas queimam com luz forte e constante. Contra a parede à direita da entrada há uma cômoda grande. Uma cama grande, coberta com colchas de seda, fica no centro do aposento. Uma jovem mulher de casaco noturno está entre as roupas de cama de veludo e cetim. Um de seus chinelos delicados caiu no chão aos pés da cama. Esculpido na cabeceira da cama com grande habilidade e cuidado está um grande "Z".

A *jovem mulher na cama é Gertruda, filha de Mary, a Louca, 19 anos (ver área E10, página 30). Gertruda é alheia a qualquer perigo para si mesma - especialmente de Strahd, a quem ela acredita ser um cavalheiro charmoso e muito romântico, cuja riqueza supera tudo o que ela poderia ter imaginado. Abrigada pela mãe durante toda a vida, Gertruda é inocente e acredita apenas numa versão da vida de conto de fadas. Ela é ingênua a ponto de ser um perigo para si mesma e para os outros. No entanto, a mente e o corpo dela estão intactos - a atenção de Strahd está em outro lugar e ele ainda não corrompeu o corpo ou a alma dela.*

Se Strahd optar por atacar os PJs nessa área, o mapa tático fornece detalhes do encontro.

Encontro Tático: *K35–44: Quartos de Lamentação pág. 142. Esta sala e as áreas K35, K36, K37, K43 e K44 formam uma área de encontro único.*

Desenvolvimento: *Gertruda não quer voltar para sua mãe, reconhecendo que Mary a sufocou e acredita estar totalmente apaixonada pelo belo Strahd. Ela se recusa a acreditar em qualquer sugestão de que Strahd é outra coisa senão um cavalheiro perfeito (e muito vivo), e rapidamente se torna petulante com um PJ que insiste nisso.*

Os PJs que tratam Gertruda gentilmente podem obter as seguintes informações. As palavras provavelmente emergem nessa ordem, dependendo de como os PJs a tratam e de quais tipos de perguntas eles fazem.

"Minha mãe me trata como uma criança! Eu não vou voltar lá!"

"Mamãe acredita que o mundo inteiro é como um pesadelo, como se eu fosse engolida por um monstro se eu ousasse pôr os pés fora de casa. Mas aqui estou eu, e nenhum monstro me engoliu! Estou mais feliz do que nunca!"

"O conde chegou à minha janela uma noite e falou tão docemente comigo: ele é tão romântico. Claro que eu vim com ele! Ele me deu liberdade!"

"Não faço ideia de onde está o conde ou tenho conhecimento dos aposentos próximos. Nos aposentos do castelo, tenho certeza, como salas de baile, refeitórios e jardins e ... por que você está me perguntando essas coisas?"

"Bem, não, eu praticamente fico neste quarto. Mas eu posso comer o que eu quiser, e você viu as roupas naquele armário?"

"A comida simplesmente aparece na porta, geralmente enquanto eu durmo. É sempre muito bom. Tenho certeza de que o conde tem uma equipe de cozinheiros inteira."

"Na verdade, não o vejo mais. Ele vem me visitar e me conta coisas doces, mas depois se vai novamente, às vezes por dias seguidos."

É necessário um sucesso num teste de Diplomacia CD 20 para persuadir Gertruda a deixar o castelo. Os PJs que são duros com ela ou enfatizam a natureza morta-viva de Strahd recebem uma penalidade de -5 nesse teste, enquanto bondade e mentiras doces resultam num bônus de +2.

XP Adicional: *Se os PJs convencerem Gertruda a voltar para sua mãe, e se a escoltarem de volta à vila, eles ganharão XP como se tivessem superado um encontro de ND 5.*

K43. CÂMARA DE BANHO

Uma grande banheira de ferro ornamentada fica no centro desta sala. Há uma cortina de veludo vermelho pendurada em ambos os lados de uma alcova forrada de espelhos.

As cortinas cobrem os arcos que levam ao K44.

Encontro Tático: *K35–44: Quartos de Lamentação pág. 142. Esta sala e as áreas K35, K36, K37, K42 e K44 formam uma área de encontro único.*

K44. CLOSET

Prateleiras de roupas e armários dominam esta grande sala. Uma enorme variedade de vestidos elegantes em todas as cores imagináveis está presente, embora a maioria pareça muito antiquada. Pesadas cortinas de veludo vermelho penduram na parede em frente às entradas duplas.

Essas cortinas pairam sobre pequenas janelas envidraçadas, opacas com séculos de sujeira.

Encontro Tático: K35–44: Quartos de Lamentação pág. 142. Esta sala e as áreas K35, K36, K37, K42 e K43 formam uma área de encontro único.

K45. SALÃO DOS HERÓIS

Longos e baixos gemidos vagam por este longo corredor. O teto caiu, deixando escombros espalhados pelo chão. No alto, as vigas do telhado do castelo estão expostas. Relâmpagos esporadicamente atravessam o céu, lançando sombras entre as alcovas e estátuas que revestem o salão.

Esse encontro começa como uma conversa com um único espírito inquieto, mas rapidamente se transforma num confronto com espíritos menos agradáveis.

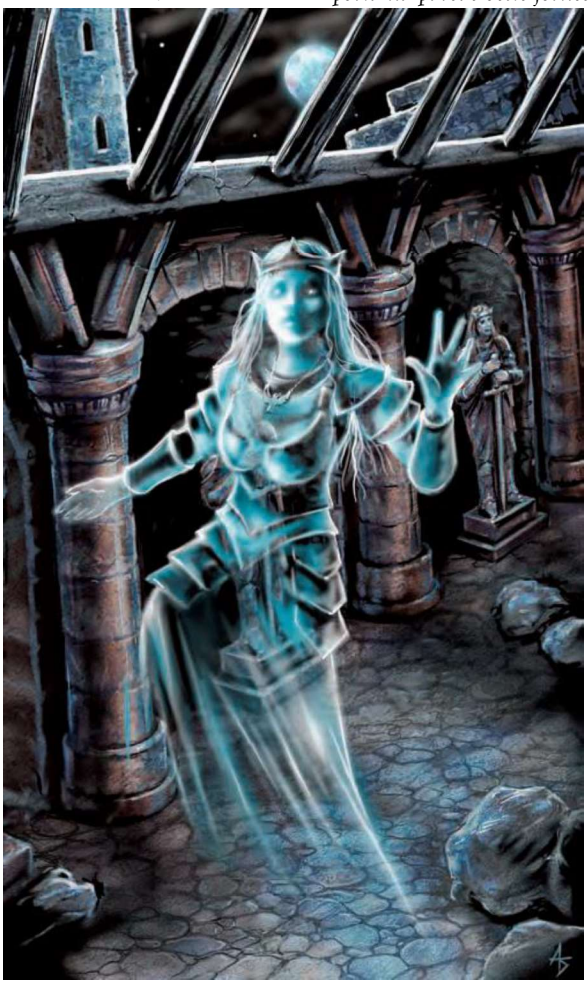
Encontro Tático: K45: Salão dos Heróis pág. 146.

Desenvolvimento: Embora morta, Lady Vey Rallen ainda é uma Cavaleiro do Corvo, membro de uma nova classe de prestígio detalhada no Apêndice (veja a pág. 200). Além de ajudar os PJs contra os espíritos malignos aqui, ela pode dar a eles informações sobre sua ordem cavalheiresca. Um PJ que possa lançar magias divinas pode adotar a classe de prestígio, caso deseje.

K46. PASSARELA DO PÁTIO

Essa ampla passagem, escorregadia pela chuva, percorre três lados da torre principal.

Essa passarela percorre a parte frontal da parte superior da torre. Ao norte e ao sul, uma passagem corre ao longo do topo de um muro (acima de K2) até a parede externa do castelo. Nos cantos noroeste e sudoeste da torre, torres curtas se elevam acima das passarelas, com escadas que levam aos telhados das torres. Todas as janelas que levam do K46 até o porão são pequenas aberturas com vidro sujo. Um personagem pequeno pode se espremer através de uma janela quebrada, enquanto um personagem médio precisa ter sucesso num teste de Arte da Fuga CD 30 para fazer isso.



Alguns ainda se lembram dos dias de glória do Castelo Ravenloft

PINÁCULOS DE RAVENLOFT

Acima do terceiro andar do castelo, três torres se estendem até 108m acima do solo. A maioria dos quartos nesta seção fica na Torre Sul, embora a Torre Dayheart suba para K60 e a Torre Alta tenha picos em K59.

K47. O PATAMAR

Quando os personagens entrarem nesse Patamar, execute o encontro tático K47 O Patamar.

Encontro Tático: K47: O Patamar pág. 148.

Desenvolvimento: Uma luta no patamar definitivamente chama a atenção do Trilloch na sala K49. O Trilloch não surge, mas está pronto para possíveis invasores.

A plataforma central de 3m por 3m possui uma porta secreta (Procurar CD 35 para encontrar; Operar Mecanismos CD 30 para abrir) que se abre quando as vítimas de uma armadilha em K61 são transportadas para esta câmara, muitas vezes dormindo. Veja K61 e K31 para mais informações sobre esta armadilha.

Tesouro: Se os personagens obtiverem sucesso num teste de Procurar (ou removerem o retrato da parede), eles descobrirão um pequeno cofre trancado (Abrir Fechaduras CD 23) na parede. Dentro do cofre estreito há uma seleção de joias antigas e caras, no valor de 3.400 po.

K48. ESCADA EXTERNA

As escadas param aqui, num patamar de 3m quadrados. Uma única porta na parede oeste fornece acesso ao quarto K54. O clã de bruxos que normalmente residem em K56 raramente usa essa porta e, portanto, mantém-na trancada e presa para afastar intrusos. Se a armadilha disparar, Khyristrix no parapeito acima (sala K57) ouve e chega algumas rodadas depois, invisível e silenciosamente, para espionar os PJs. Ela não faz movimentos evidentes, mas segue os PJs por um tempo, observando seu comportamento e fraquezas, que mais tarde usa se os PJs chegarem ao parapeito (K57). Se notada, ela se teletransporta imediatamente, sem deixar pistas sobre o paradeiro dela.

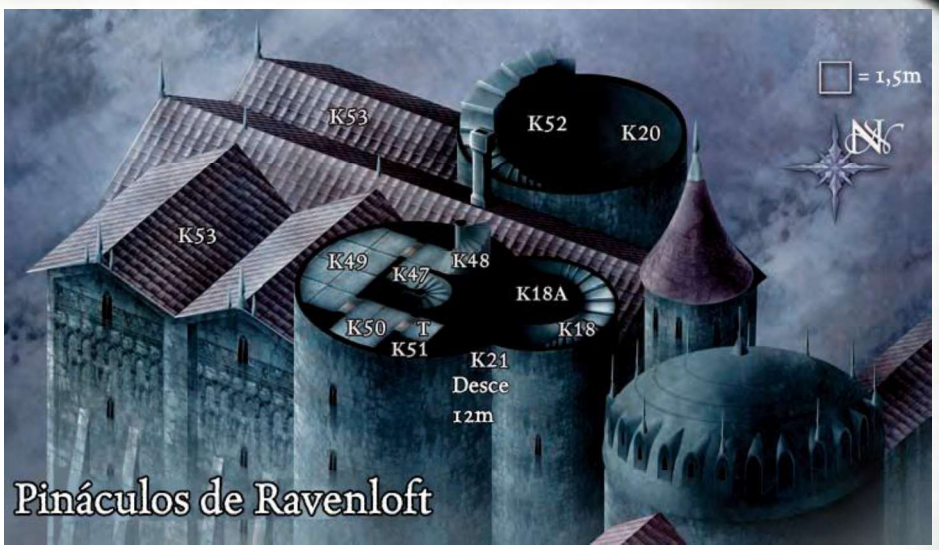
Escada: Esta escada empoeirada em espiral desce 6m até o patamar K47 e continua para cima outros 6m para terminar em K57.

Porta: Uma porta reforçada (dureza 5; 20 PVs; Arrombar CD 23) está trancada com segurança (Abrir Fechaduras CD 33). Os PJs que forem bem-sucedidos num teste de Ouvir CD 20 podem ouvir um ruído ronronante ocasional, como um gato pode fazer, de dentro da câmara.

Armadilha de Palavra do Caos: ND 8; dispositivo mágico; gatilho de proximidade (Detectar Ordem); reativação automática; efeito mágico (Palavra do Caos, clérigo 13º nível); Procurar CD 32; Operar Mecanismos CD 32.

K49. SALA DE ESTAR

Encontro ND 8



A *porta de ferro que se abre a partir do Patamar (K47) está destrancada. Se abertos, os PJs veem:*

> *Um teto baixo, sustentado por vigas pesadas, oprime o interior dessa sala. A parede oeste curva-se com a parte externa da torre e é equipada com três janelas de vidro com chumbo em treliça de aço. Cadeiras e sofás estofados com confortáveis peles estão posicionados convidativamente perto das estantes de livros na linha da parede entre as duas portas.*

Esta biblioteca mundana não está tão vazia quanto parece.

Criatura: *Um parasita do Plano de Energia Negativa chamado Trilloch infesta esta câmara. Aqueles que escutam pela porta podem ter ouvido seus movimentos, mas o Trilloch é naturalmente invisível e não está sujeito a purgar invisibilidade.*

Se os PJs entrarem na câmara, o Trilloch decide "adotá-los". Para esse fim, começa a segui-los, de maneira invisível e silenciosa, na esperança de alimentar-se de suas emoções negativas e, eventualmente, sua vida, usando seu Controle de Fúria e habilidades de Sentença de Morte. Às vezes, usa suas habilidades em benefício dos PJs, mas se algum PJ cair abaixo de 0 pontos de vida, ele não hesita em usar sua Sentença de Morte para extrair a força vital desse PJ.

É necessária Visão da Verdade ou uma magia de adivinhação igualmente poderosa para ver a verdadeira forma de um Trilloch. Ele aparenta um cruzamento bizarro entre um fungo, um molusco e um crustáceo, mede cerca de 1,5 de comprimento. A criatura sobrenatural tem uma envergadura que corresponde ao seu tamanho total.

Desenvolvimento: *Trilloch escapou de K57, onde um diabo chamado Khyristrix conduz muitas experiências no Jardim do Diabo. Esses experimentos investigam a natureza dos mortos-vivos e a incluem testes de aplicação de energia negativa, pesquisas e sondas nas quais ela abre regularmente fendas na realidade para o Plano de Energia Negativa. O Trilloch emergiu de uma dessas fendas e foi então submetido a mais testes pela diabo Khyristrix.*

TRILLOCH ND 8

CN Extra-planar pequeno (Caótico, planar, incorpóreo)
Inic. +8; **Sentidos** sentido cego 18m, visão no escuro 18m; Observar +15, Ouvir +15

CA 19, toque 19, surpresa 15
60 PVs (8 DVs); RD 15/leal; incorpóreo, invisível
Imunidade magia
Fort +9, **Refl** +10, **Vont** +10

Deslocamento voo 12m (8 quadrados) (Perfeito)
Corpo a corpo –
Base de Ataque +8; **Agarrar** –
Ações Especiais controle de fúria, sentença de morte

Habilidades For —, Des 19, Con 17, Int 11, Sab 18, Car 18
QE características de Extra-planar, características incorpóreas, invisibilidade natural

Talentos Acelerar Habilidade Similar a Magia (sentença de morte), Foco em Habilidade (controle de fúria), Iniciativa Aprimorada,
Perícias Concentração +14, Esconder-se +19, Furtividade +15, Intimidar +15, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +11, Sobrevivência +15 (+17 seguindo rastros)

Controle de Fúria (SM) Gera fúria semelhante à magia *Fúria* (Vontade CD 19 para anular os efeitos) em criaturas vivas a uma distância de 27m sem limite diário. Cada criatura ganha um bônus de moral de +4 em Força e Constituição, um bônus de moral de +2 em testes de Vontade e uma penalidade de -4 em CA. Os indivíduos não sofrem fadiga quando a fúria termina. Se um sujeito tem a habilidade de fúria como habilidade de classe e seus bônus são maiores do que os dados acima, ele pode usar seus bônus de classe. Uma criatura afetada pode terminar sua fúria fazendo um teste de Vontade CD 19. O Trilloch pode terminar a fúria em qualquer número de criaturas prematuramente, sem afetar outras criaturas furiosas. Também pode acabar com uma fúria causada por qualquer outro efeito, como a característica fúria de um bárbaro, e, nesse caso, o bárbaro ficaria fatigado. Um Trilloch sempre acaba com a fúria de uma criatura que foi além de seus pontos de vida normais e alcançou aqueles concedidos pela fúria, provavelmente deixando-a com pontos de vida negativos ou matando-a. O efeito dura enquanto o Trilloch se concentrar nele, mais 1 rodada por Dado de Vida da criatura. A CD é baseada em Carisma (efeito de compulsão de ação mental).

Imunidade à Magia (Ext) Um Trilloch é imune a magias ou habilidades similares a magias sujeitas à Resistência à Magia, exceto para *Detectar Magias* e *Visão da Morte*, que mostram sua localização. *Proteção contra a Morte* protege uma criatura do controle de fúria de um Trilloch e da habilidade Sentença de Morte. *Palavra Sagrada* e o *Banimento* o devolvem ao seu plano de origem. Trate-o como uma criatura morta-viva com o objetivo de ser afetado por magias de cura e níveis positivos e negativos.

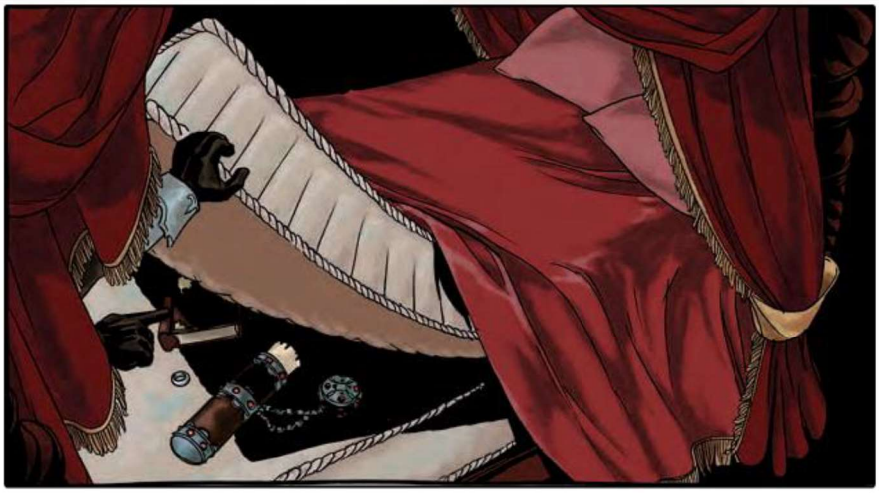
Invisibilidade Natural (Sob) Essa habilidade é inerente e não está sujeita à *Purgar Invisibilidade*.

Sentença de Morte (SM) Como uma ação rápida, um Trilloch pode criar um efeito semelhante a magia *Drenar Força Vital* em todas as criaturas num raio de 6m. Qualquer criatura viva na área que tenha –1 ou menos pontos de vida deve ter sucesso em teste de Fortitude CD 16 ou morrerá. O Trilloch não ganha pontos de vida ou outros benefícios mecânicos aparentes com a Sentença de Morte (mas "se alimenta" da essência perdida).

K50. QUARTO DE HÓSPEDES

Se os personagens olharem para esta câmara, eles verão o seguinte:

A cama de dossel king-size nesta câmara é velada em preto com orlas de ouro. Duas cadeiras estofadas flanqueiam uma pequena mesa, sobre a qual está um abajur decorativo. Uma porta fechada com gravuras decorativas florais ocupa a parede leste.



Os hóspedes anteriores esconderam segredos entre os colchões

Strahd já usou essa câmara limpa para convidados que ele não queria matar imediatamente. A sala seria um bom lugar para os PJs se sustentarem e descansarem - exceto pelo fato de um clã de bruxos (no K55) considerar essa câmara como sua despensa particular.

A porta da sala K49 pode ser protegida por dentro.

Se os PJs entrarem nesta sala e ainda não tiverem lidado com os bruxos na sala K55, consulte o encontro tático do K50 Quarto de Hóspedes.

Encontro Tático: *K50: Quarto de Hóspedes pág. 150.*

Desenvolvimento: *Se os PJs forem emboscados nesta câmara pelos bruxos do K55 e derrotarem a ameaça, eles poderão ter a oportunidade de pressionar um ou mais dos bruxos derrotados por informações.*

Afina e Cristofor, de qualquer forma, estão mais do que felizes em falar sobre seu patrono, Khyristrix. (Trina não fala de nada se for pega e questionada.) Os bruxos revelam as informações a seguir durante o processo de interrogatório dos PJs:

"Forjamos um pacto sombrio com Khyristrix! E daí se tivéssemos que trocar partes de nossas almas? Em troca, ganhamos um poder doce!"

"É o nosso vínculo com Khyristrix que endurece nossa carne e nos enche de poder. Precisávamos desse poder para resistir a Strahd."

"Khyristrix se opôs a Strahd... mas agora que nos mudamos para o castelo, ela chegou a algum tipo de acordo com o vampiro. Khyristrix tem seu Jardim do Diabo no parapeito, e Strahd nunca a incomoda."

"Strahd também não nos incomoda. O poder faz isso... fornece segurança."

"Se você se oferecer a Khyristrix, talvez ela faça parte de sua alma também. Imagine o poder que ela lhe dará!"

Tesouro: *Os personagens que vasculham a sala podem encontrar alguns itens interessantes escondidos entre os colchões. Além do outro tesouro mencionado abaixo, o diário antigo pode ser de interesse dos PJs. num teste bem-sucedido de Procurar CD 17, os PJs descobrem um diário antigo (veja a barra lateral), um pergaminho aberto escrito com três magias (muralha de energia, muralha de fogo e muralha de vento) e um fino anel de prata.*

O anel de prata é mágico e inscrito com uma runa. Inscrito ao longo do interior da parte interna em élfico, o nome do anel: Amigo da Lua. Veja a pág. 211 para estatísticas da Amigo da Lua.

DIÁRIO ANTIGO

O diário antigo encontrado entre os colchões da cama no K50 está escrito em comum. Parece detalhar os julgamentos de um tal Donavan Harp, que aparentemente ficou nesta sala há cerca de dez anos.

Uma leitura do diário indica que Harp veio de uma terra distante e viajou para o castelo a pedido do "Nobre Senhor" Strahd. Harp aparentemente representava certos proprietários, e Strahd estava procurando comprar um terreno longe da Baróvia. Após uma perturbadora reunião com Strahd, Harp se retirou para esta sala, onde passou três ou quatro noites terríveis (o diário está confuso sobre exatamente quantas), onde foi atacado por sonhos terríveis de bruxas, morcegos e vermes predadores. Felizmente, nenhuma das criaturas maiores que pareciam espreitar no castelo conseguiu entrar no quarto.

O cômodo parecia oferecer-lhe segurança física, mesmo à noite, embora não fizesse nada para proteger sua mente e sanidade de pesadelos e sons assustadores.

O diário termina com:

"Uma mulher chamada Khyristrix apareceu para mim ontem à noite. Ela explicou que se eu chegasse ao telhado no escuro da lua, ela me ajudaria a escapar das garras de Strahd. Então, algo não está certo sobre ela. Como ela entrou no quarto trancado? Nenhuma outra criatura se atreveu a atravessar a mansão de Strahd e que eu seja deixado em paz enquanto permanecer aqui dentro. Mas não tenho escolha. Hoje à noite, deixarei o meu quarto, apesar do aviso de Strahd de permanecer trancado por dentro para minha própria segurança, subirei ao parapeito aberto. Rezo para que minha escolha esteja certa.

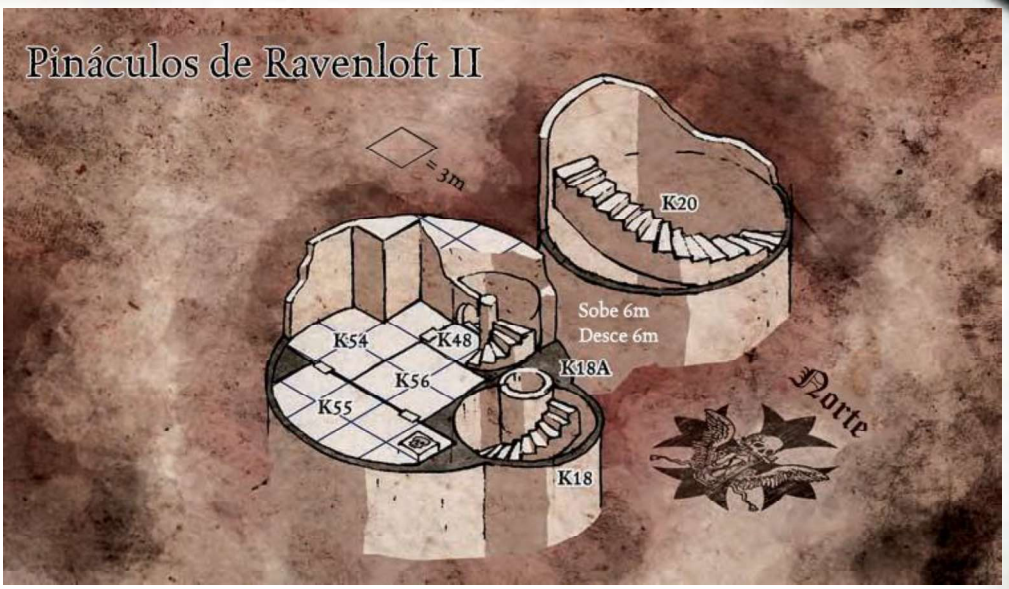
K51. CLOSET

Se os PJs olharem para esta câmara, eles verão o seguinte:

Este grande closet contém algumas vestes negras sem forma penduradas em barras de ferro situadas nas paredes norte e sul.

O armário também contém uma porta secreta trancada no teto (Procurar CD 29, Abrir Fechaduras CD 30). Se aberta, uma escada de ferro é revelada, com uma peça extensível que permite puxá-la até o chão, dando fácil acesso ao próximo andar na sala K55.

Esse armário serve como um possível local de preparação para uma emboscada dos bruxos, conforme descrito na entrada anterior, e no encontro tático K50 Quarto de Hóspedes pág. 150.



K52. CHAMINÉ

Os personagens podem ficar tentados a entrar no castelo através de aberturas fora do padrão, como essa chaminé. Leia:

Uma chaminé fina sobressai do telhado do castelo, com uma inclinação acentuada. A coluna se eleva a 10 metros do pico do telhado, arrotando a fumaça de sua pedra angular.

O dissipador de fumaça se conecta a uma chaminé que desce 18m até a lareira do K37, que geralmente mantém uma chama do tamanho de uma fogueira. A chaminé ocupa um quadrado de 1,5m e é escalável (Escalar CD 15). Deslocar-se pela chaminé, enquanto o fogo queima abaixo, causa 1d4 de dano de fogo a cada rodada.

K53. TELHADO

O telhado é um lugar solitário. Se os PJs visitarem o telhado, leia:

O ângulo do telhado do castelo inclina-se precipitadamente em direção ao pátio, a cerca de 30 metros abaixo. Ocasionalmente, uma telha cede e desliza da borda do telhado para o nevoeiro envolto em vazio abaixo.

Andar pelo telhado de lajotas encoberto pelo nevoeiro, somado à falta de lajotas e o declive, é algo muito arriscado. Qualquer movimento é perigoso nas encostas de azulejos. Cada rodada de movimento requer um sucesso num teste de Reflexos CD 15. Se esse movimento estiver envolvido em ataques corpo a corpo ou à distância, a CD do teste aumenta para 19. Num fracasso, uma peça cede, enviando o personagem deslizando para fora da borda e mergulhando a 30m no pátio (10d6 de dano por queda).

K54. FAMILIARES?

Khyristrix presenteou cada membro de seu clã de bruxos com um "familiar".

Sofás rasgados e quebrados estão dispostos ordenadamente sobre a sala, apesar da má manutenção de cada peça. Marcas profundas de garras marcam os móveis de madeira; o estofamento uma vez exuberante está em pedaços.

Os PJs que não fazem nenhum esforço para ficar em silêncio (ou aqueles que disparam a armadilha de Palavra do Caos na porta descrita em K48) alertam os três diabretes que residem nesta câmara. Sob o comando de Khyristrix, os diabretes passam a maior parte do tempo na forma de gatos brancos felpudos com olhos verdes brilhantes.

Também vive na câmara um ser feérico maligno chamado Capuzcarlate. A criatura parece com um homem muito baixo, de aparência resistente, com pele de couro, botas de ferro e um chapéu vermelho brilhante. Ele empunha uma foice muito grande para ele. Adquirida por Trina nas colinas após um passeio recente, ela decidiu tentar domá-lo. Ela o mantém com os "gatos" para ver o que acontece. Até agora, os diabretes e Capuzcarlate conseguiram não se matar. No entanto, os diabretes e Capuzcarlate desfrutam de um lanche chocante ocasionalmente, que os bruxos às vezes jogam na sala. (Os bruxos usam lagartos elétricos em seus experimentos de alquimia realizados na próxima sala. Eles ocasionalmente os jogam nesta sala para ver o que os diabretes e Capuzcarlate farão com as criaturas.)

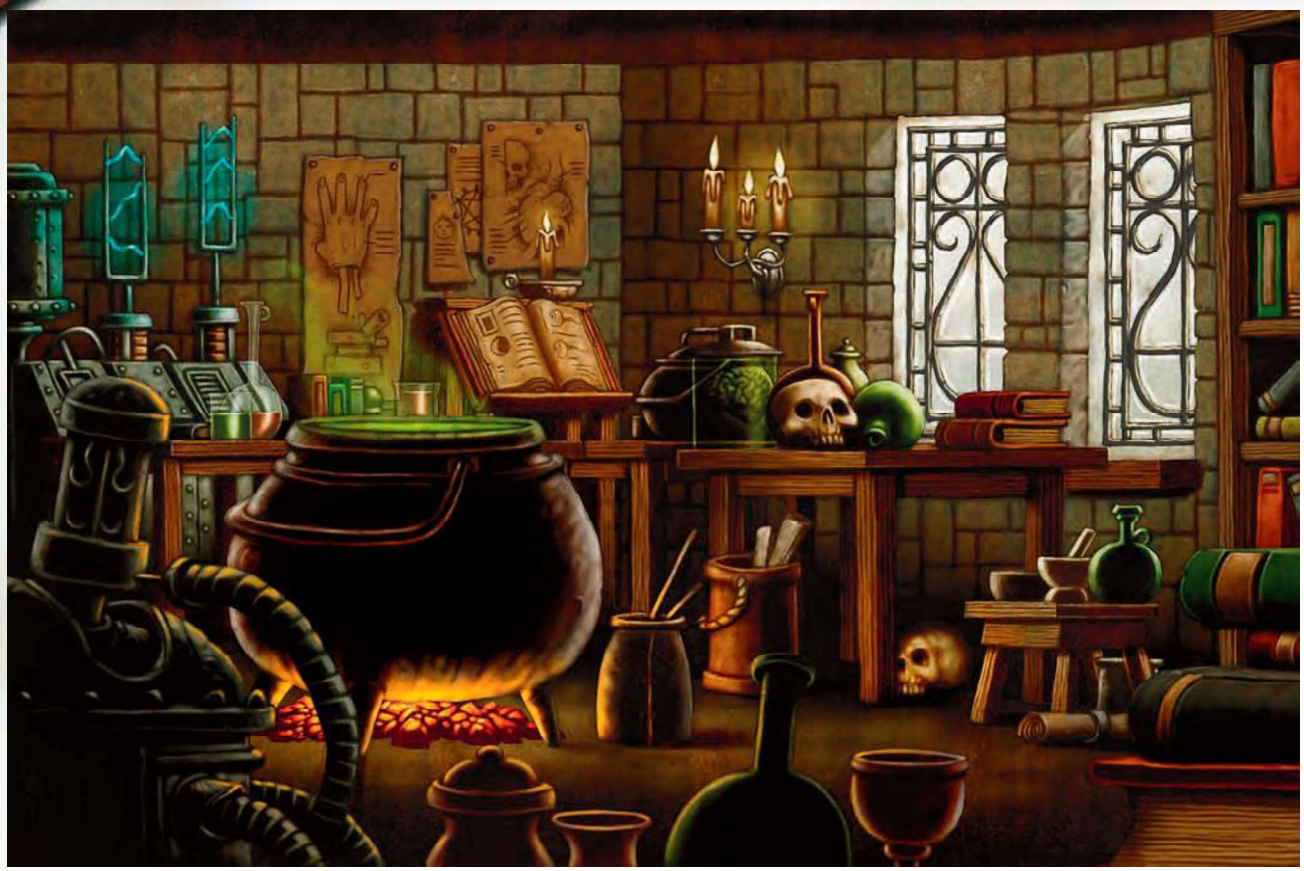
Encontro Tático: *Familiares K54 pág. 152.*

Desenvolvimento: *Uma altercação nesta sala fornece aos bruxos da próxima câmara todos os avisos de que precisam para se preparar para os invasores.*

K55. BRUXA ALQUIMISTA

Essa sala serve como o local principal para um encontro com três bruxos, embora apenas dois deles (Afina e Cristofor) realmente conduzam experimentos alquímicos. O terceiro bruxo (Trina) prefere ficar com invocações.

Um grande caldeirão preto fica perto da porta, cheio de um líquido espesso e enjoativo. Em volta da maior parte do resto da câmara, há longas mesas empilhadas com potes de vidro, frascos e vasilhas cheias de inúmeras substâncias. Um pedestal na parede oriental segura um belo livro. A parede sul segue a curva da torre, perfurada por duas janelas com chumbo e barras de aço.



Que misturas diabólicas foram fabricadas aqui?

Se os PJs já lidaram com os bruxos (eles podem ter encontrado na sala K50), essa sala não contém uma ameaça aberta.
No entanto, se restarem alguns bruxos, a interação dos PJs com os diabretes no K54 os alertará, e eles poderão preparar uma emboscada para os PJs.

Encontro Tático: *K55 Bruxa Alquimista pág. 154.*

Desenvolvimento: *Se os PJs lidarem com os bruxos (aqui ou em outro local), eles estarão livres para pesquisar nesse local.*

Passagem Secreta: *Um alçapão secreto (Procurar CD 21) na parte noroeste da câmara se abre para um túnel estreito. Uma escada de ferro no túnel leva ao armário da sala K50.*

Caldeirão: *Metade de uma chave de prata é visível na parte inferior deste caldeirão. O caldeirão contém um líquido espesso e translúcido e não está incendiado. O líquido é realmente um cubo gelatinoso! Qualquer personagem que ponha a mão no caldeirão é considerado agarrado pelo cubo e é imediatamente puxado para dentro do tanque. Role a iniciativa.*

Cubo Gelatinoso (em Forma de Caldeirão): *PVs 54; Livro dos Monstros pág. 201.*

Tabelas: *As prateleiras estão carregadas com uma variedade de materiais, a maioria deles não particularmente valiosos (mas veja Tesouro, abaixo). Garrafas incluem muitos componentes mágicos, incluindo "Olho de Tritão", "Pelo de Morcego" e "Coração de Caracol", além de substâncias esotéricas com nomes provavelmente desconhecidos para os PJs.*

Pedestal: *Um livro vermelho escuro no pedestal é intitulado, em infernal, Codex Advocare (o Livro de Invocações). Este item é descrito na pág212.*

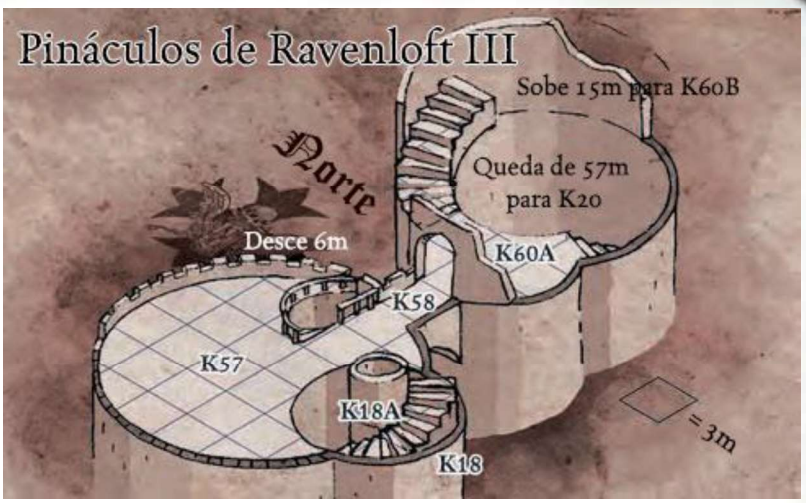
DIÁRIO DA AFINA

Este diário, encontrado num pequeno baú embaixo de uma das camas do K56, está escrito em Comum. Parece ser escrito por alguém chamada Afina Lucescu.

Uma leitura do diário indica que Afina começou a ter sonhos estranhos quando completou 15 anos. Uma bela mulher apareceu e ofereceu seus vastos poderes se Afina concordasse em se comprometer com ela.

Afina concordou, e Khyristrix revelou sua verdadeira natureza como um diabo.

Afina sabe que Khyristrix tem algum tipo de acordo com Strahd. Ele fornece a ela alguma proteção e um local para se basear, em troca de cuidar de algo na torre próxima - algo que Afina chama de *Dayheart*.



Tesouro: Além do Codex Advocare, uma busca cuidadosa (Procurar CD 18) em todos os vasos e frascos de cada mesa traz à luz vários itens úteis, incluindo: 1 frasco de ácido, 2 frascos de fogo alquimista, 100 fósforos, 3 frascos de antídoto, 2 bastões solares, 1 bolsa de cola, 3 pedras trovão, 10 frascos de ipecac (veja a descrição pág. 209) e uma jarra de vidro com uma única larva de jardim viva selada dentro dela (pág. 157). Um frasco contém um lagarto elétrico morto, enquanto outro contém 18 ovos de lagarto elétrico, metade dos quais são viáveis (cada um vale cerca de 10 po).

A metade de uma chave de prata na parte inferior do caldeirão faz parte de um item chamado chave do portal. Esta metade tem a palavra "Portal" gravada. A outra metade da chave do portal está esquecida num baú apodrecido, guardado por aranhas na sala K69. A chave do portal abre a porta da cripta 12 na sala K84. A chave abre o portal que o diabo Khyristix usou para atrair lacaios de uma dimensão sombria. No entanto, devido ao risco associado ao uso do portal, ela ordenou que seus servos a escondessem. Khyristrix colocou guardas nos locais associados ao portal em K84 para garantir que ninguém se intrometa nele.

K56. QUARTO DOS BRUXOS

Quando os bruxos não cumprem as ordens de Khyristix ou experimentam criações alquímicas, eles ficam aqui.

Três camas cobertas com edredons pretos se alinham na parede oeste. Escrivaninhas, pequenas mesas cheias de pentes, alfinetes e outros itens pessoais preenchem o conteúdo desta câmara.

No caso improvável de os PJs encontrarem os bruxos desprevenidos, adapte o mapa tático K55 Bruxa Alquimista pág. 155 para uso.

Uma pesquisa na câmara descobre alguns itens valiosos (veja o Tesouro na pág. 155) e o Diário de Afina (veja a barra lateral pág. 106).

K57. JARDIM DO DIABO

O topo desta torre não está vazio.

Esse parapeito se eleva bem acima do castelo - apenas duas torres se erguem mais alto. O lodo azulado cobre o parapeito, secretado por quase uma dúzia de lesmas brancas, molhadas e do tamanho de ratos. As lesmas se movem devagar, migrando entre lodo acumulado e bulbos vagamente humanoides enraizados no parapeito de pedra. O parapeito é levemente inclinado, o suficiente para que o excesso de lodo seja drenado lentamente pela passarela do norte até uma entrada na torre vizinha. Um odor ácido, semelhante ao vinagre, domina o ar.

A diabo Khyristrix cuida de um jardim horrível aqui de sua própria criação, com espécimes extraídos de reinos infernais além dos limites deste mundo.

Quando os PJs descobrem o parapeito, eles têm uma confusão para resolver.



Um jardim profano onde os demônios brincam

Encontro tático: K57 *Jardim do Diabo pág. 156.*

Desenvolvimento: A *diabo Khyristrix (variante diabo farpado) atingiu uma aliança desconfortável com Strahd. Em troca de Strahd fornecer uma base segura para o cultivo de seu jardim exclusivo, Khyristrix cuida de Dayheart (sala K60A), canalizando excesso de força vital de seu jardim o suficiente para manter Strahd e aqueles que ele designa imunes aos efeitos da luz do dia.*

Khyristrix não tem interesse em fazer acordos com os PJs contra Strahd - ela prefere tê-los como novos espécimes em seu jardim.

Jardim do Diabo: *O jardim é um ecossistema diabolicamente simples, refinado por Khyristrix por muitas décadas. Em seu estado atual, o jardim consiste apenas de dois componentes: larvas do jardim e árvores do diabo. Nenhuma outra planta ou organismo vive dentro do jardim. Na verdade, larvas de jardins são versões imaturas das árvores do diabo; no entanto, eles exigem um catalisador adequado para fazer a transformação completa - eles exigem uma criatura humanoide viva.*

Quando uma larva de jardim obtém sucesso em permanecer num humanoide vivo por tempo suficiente para matá-lo, o cadáver é transformado numa árvore do diabo.

Árvore do Diabo: *A árvore do diabo é essencialmente uma planta carnuda (em vez de lenhosa) que pode enraizar-se em quase todos os meios, incluindo pedras, e que é nutrida pelas exalações únicas da larva do jardim. Uma árvore do diabo tem uma vaga semelhança com o humanoide que era antes, mas nenhuma atividade cerebral, personalidade ou qualquer outra habilidade da criatura original permanece. A árvore de um diabo é um troféu no jardim, agradando Khyristrix quando ela a olha. O bosque inteiro de árvores do diabo também serve a outro propósito. O vínculo psíquico que Khyristrix mantém com o Dayheart na sala K60a é gerado pelas árvores carnais sem sentido e, em última análise, é responsável pelo poder de Dayheart.*

A árvore do diabo tem CA 10, dureza 2 e 20 pontos de vida. Existem aproximadamente 60 árvores do diabo no jardim em cima do parapeito. Cada árvore do diabo contém 1d4 pedaços contorcidos de "fruto" a qualquer momento - larvas de jardim quase madura estão prontas para cair.

Exalação Acumulada: *Dois pontos baixos no parapeito abrigam poças rasas de secreção azulada das larvas do jardim. Escorregadio, esse material não é necessariamente perigoso e, na verdade, é um pouco nutritivo. As piscinas também servem a Khyristrix como lugares para descansar, dormir, meditar e guardar itens de interesse.*

Tesouro: *Se Khyristrix for derrotada, o Medalhão do Coração do Inferno (consulte a pág. 213) pode ser liberado e esmagado para ajudar na destruição de Dayheart. A diabo farpado também desfrutava do benefício de uma pedra iônica rosa. Aqueles que passam 10 minutos meticulosamente vasculhando as piscinas descobrem a soma dispersa de 3.000 po.*



K58. PONTE

Uma ponte de pedra esbelta paira no nevoeiro rodopiante, conectando o topo de um parapeito a uma torre mais alta vizinha. A pedra é lisa com um fino riacho de lodo azul que flui do parapeito em direção à torre. Os restos de grades enferrujadas se agarram aqui e ali nas laterais da passarela.

A ponte faz a ligação entre o topo do parapeito (K57) e a câmara de Dayheart (K60A).

Uma briga na passarela com o lodo exige que os participantes façam um teste de Equilíbrio CD 15 a cada rodada ou caiam 30m (10d6 de dano) num telhado de uma parte inferior do castelo. Veja a entrada K53 para obter informações sobre o telhado escorregadio do castelo.

K59. PICO DA TORRE ALTA

Uma escada espiral finalmente termina numa passagem estreita que circunda o topo da torre mais alta do castelo. Um poço de pedra escura se estende para mais longe do que você pode ver num buraco de 6m de diâmetro que ocupa a maior parte do piso aqui. O ar frio sobe pelo poço, carregando o odor de sepulturas em decomposição. O vento assobia tristemente através de pequenas janelas que perfuram as paredes da torre. As vigas de envelhecimento sustentam um telhado íngreme, embora uma viga e parte do telhado tenham colapsado, deixando entrar uma garoa constante de chuva.

O eixo (K18a) corre continuamente com a escada (K18) até as Catacumbas (K84). Um personagem que caia do comprimento do eixo sofre 20d6 de dano pela queda de 117m.

Não há morcegos entre as vigas que sustentam o teto, mas todas as noites os morcegos saem do poço para se alimentar nas terras vizinhas e espionar para Strahd.

K60A. PATAMAR DAYHEART

Os personagens encontram o Dayheart no topo desta torre, suspenso imóvel no ar.

Encontro Tático: K60A *Patamar Dayheart pág. 158.*

Sorte de Ravenloft: *Se um item foi indicado aqui, ele estará trancado dentro de Dayheart (facilmente visível através do cristal transparente). Strahd aparece aqui, quer a sorte o indique ou não para defender Dayheart.*

Desenvolvimento: *Este é um dos locais que Strahd aparece (em sua forma monstruosa) para defender o Dayheart, embora ele prefira*



não lutar até a morte aqui. Apesar da proximidade de Khyristrix na torre adjacente, a diabo não entra em conflito na passarela (K58), a menos que os PJs realmente entrem em seu jardim (K57). Ela está curiosa para ver como Strahd lida com os PJs. Por opção do Mestre, ela pode atacar PJs enfraquecidos que acabaram de repelir Strahd.

Mesmo que os PJs derrotem Strahd e derrotem as crias vampíricas guardiãs, eles têm dificuldade em destruir o Dayheart sem o Medalhão do Coração do Inferno que Khyristrix usa, como descrito na entrada Dayheart (pág. 212).

K60B. PICO DA TORRE NORTE

Rafail, o vampiro e as crias que ele controla, têm seus caixões aqui. Mesmo que Rafail e as quatro Crias já tenham sido derrotados, essa sala permanece perigosa devido às suas armadilhas potentes e outros guardiões.

Encontro Tático: Pico da Torre Norte K60B pág. 160.

Desenvolvimento: os PJs podem potencialmente acabar com a ameaça de vampiros rejuvenescedores empurrando todos os caixões através da armadilha do chão (descrita no mapa tático).

Tesouro: Os seis caixões nesta câmara contêm uma camada de solo úmido de cemitério, na qual alguns itens de interesse podem ser encontrados com um teste de Procurar CD 15.

Caixão 1: 10 esmeraldas cada uma no valor de 100 po.

Caixão 2: Uma escultura esculpida em jade de um cão de três cabeças no valor de 700 po.

Caixão 3: 2 Poções de escudo da fé +4.

Caixão 4: Poção de pressa mágica.

Caixão 5: Vazio (veja as estatísticas das crias vampíricas - ele usa um anel de queda suave).

Caixão 6: Vazio.

Caixão de Rafail: veja as estatísticas de Rafail - ele carrega uma espada bastarda +1, um manto de resistência +4 e uma cota de malha +1. Enterrado na sepultura que cobre o fundo deste caixão, há um saco de pó da seca.



A batida sinistra de Dayheart sustenta o Mestre do Castelo com uma falsa vida.

APOSENTOS DO MAU-PRESSÁGIO

Abaixo do piso principal do castelo, esse subnível é fundamentalmente uma continuação da torre subterrânea. As escadas da Torre Sul (K18) se estendem por esse nível e abaixo.

K61. CORREDOR

Este corredor esconde uma armadilha desagradável e uma ameaça à espreita. Quem passa pelo corredor pode acessar a escadaria K21 ou K62, a Sala dos Serviçais.

Encontro Tático: Corredor K61 pág. 162.

Desenvolvimento: PJs podem tentar interagir com o Troll Perseguidor. Um teste de Diplomacia CD 35 bem sucedido (os PJs recebem um bônus de +10 no uso do idioma Auran) faz com que a criatura pare de lutar e conte sua história (em Auran) em resposta às perguntas dos PJs:

"Meu nome é Nicoramus. Eu fui um herói. Agora sou um escravo."

"Eu sou uma arma viva. Eu fui vitorioso numa guerra há muito esquecida."

"Fomos chamados de truzlanan por aqueles que nos criaram para um propósito nobre. Agora somos esquecidos e, se lembrados, somos chamados de trolls espirituais ou trolls perseguidores."

"Eu respondo a Lucian. Enquanto Lucian segurar minha pedra de juramento, devo fazer o que ele ordena."

"Lucian se esconde a noroeste daqui. Destruam minha pedra de juramento e eu completarei uma tarefa para vocês."

O troll perseguidor não revelará nenhuma informação adicional sobre Lucian; na verdade, não sabe que a criatura com cabeça de leão é apenas um corpo possuído por um demônio das sombras chamado Lucian.

O troll perseguidor não pode deixar o corredor onde está parado; no entanto, se os PJs encontrarem e destruírem a pedra de juramento na sala K72, ela será liberto de todas as compulsões. Fiel à sua palavra, Nicoramus completará uma tarefa para os PJs. Consulte as diretrizes apresentadas pág. 261 do Livro do Jogador, sobre a magia Aliado Menor, para determinar que tipo de tarefa o troll perseguidor está disposto a realizar (nesse caso, trate os PJs como se tivessem fornecido um pagamento por 7 horas por terem destruído a pedra de juramento).

K62. SALÃO DOS SERVIÇAIS

O teto baixo desse longo corredor se afunda sob vigas pesadas. Uma névoa se agarra ao chão em trechos densos, obscurecendo tudo a menos de um metro do chão. Uma figura segurando uma tocha, resmungando e rindo, fica no extremo leste do corredor diante de um conjunto de barras de ferro forjado.

Este salão coberto de nevoeiro é o local de um louco.

Criatura: A figura de pé rindo na portinhola que guarda a adega (K63) é Cyrus Balcescu. O pobre e velho Cyrus é louco. Ele serviu Strahd por incontáveis anos e é totalmente dedicado a ele. Cyrus tende a rir de si mesmo sem motivo aparente. Cyrus não é agressivo. Na verdade, ele tenta falar com os PJs e os espionar.

A primeira coisa que Cyrus diz aos PJs é:

"Por que vocês não estão nos seus quartos da Torre Sul? O Mestre disse que é onde vocês estavam. É melhor vocês se aposentarem lá, ou Cyrus provavelmente será o culpado!"

Cyrus dá instruções para o quarto K49.

Se perguntado o que ele faz por Strahd, Cyrus responde:

"Você sabe, limpeza, culinária, ordenança e diversas coisas. Na verdade, eu tenho algo na panela agora!"

Cyrus estala os dedos rapidamente e se retira para o quarto K65, a cozinha.

Se os PJs perguntarem a ele, Cyrus os acompanha pelo castelo, agindo como guia (pobremente). Ele também gosta de contar piadas sem graça em momentos inapropriados. Uma de suas favoritas, ele diz se qualquer membro do grupo falar de um camarada morto, ou se algum membro do grupo chegar perto de morrer ou realmente morrer:

"Isso me lembra aquela (piada) sobre o cadáver e o machado! Viu, havia esse cadáver, bem morto e apodrecendo, viu? E esse machado ... um vermelho... estava saindo do cadáver, entendeu? Estava saindo assim que parecia que o cadáver tinha três braços, entendeu? Ah ha! Ha hahahahahah!"

K63. ADEGA

Esta adega contém algumas safras raras, bem como algumas armadilhas e guardiões desonestos. Simplesmente ultrapassar o portão é um desafio em si.

Encontro Tático: *Adega K63 pág. 164.*

Desenvolvimento: *se as ameaças que protegem as safras forem superadas, ou pelo menos evitadas, os PJs poderão procurar na adega por safras de reputação antiga. A cada 10 minutos e um teste bem-sucedida de Procurar CD 15, os PJs encontram uma safra rara (valiosa) em meio a um excesso de vinhos estragados.*

Adegas Carmitru "Cabernet Franc" com 10 anos; 200 po;
Austin Dimir Vintners "Pinot Noir", com 7 anos; 250 po;
Vinícola Bumbescu "Petit Verdot" com 12 anos; 400 po;
Dragomir "Clos de Dragomir" (Bordeaux) com 3 anos; 500 po;
Chateau Milisov "Chardonnay" com 1 ano de idade; 100 po;
Adegas Des Voigne "Merlot" com 3 anos; 200 po;
Matecu Vintners "Pinot Noir", com 8 anos; 350 po
Adegas Selymes "Vintage Merlot" com 20 anos; 3000 po;
Adega Selymes "Baróvia Red Mountain" com 5 anos de idade; 12.000 po

O Merlot Vintage e a Baróvia Red Mountain irradiam magia. Um copo de Merlot Vintage (4 copos / garrafa) equivale a uma poção de heroísmo, enquanto um copo de Baróvia Red Mountain (4 copos / garrafa) equivale a uma poção de presa mágica maior +5.

K64. ESCADARIA DOS GUARDAS

Os degraus cinzentos e empoeirados espiralam na escuridão. Esta escada começa na K68 e passa de K13 a K46.

K65. COZINHA

Esta cozinha a vapor está impregnada com um odor horrível de decomposição. Uma panela enorme borbulha sobre um fogo ardente no centro do chão, seu conteúdo verde e lamacento rolando repetidamente.

Se algum PJ examinar ou interagir com a panela, consulte o mapa tático. Se Cyrus estiver com os PJs, o mapa tático fornece instruções sobre suas ações.

Encontro Tático: *Cozinha K65 pág. 166.*

Desenvolvimento: *Uma pesquisa nas estantes e armários da cozinha revela alguns itens de valor. Um teste bem-sucedido de Procurar CD 15 revela um cutelo +1 (tratar como uma cimitarra), 10 pequenos frascos cheios de especiarias valiosas e raras no valor total de 400 po e uma poção de Sopro de Fogo.*

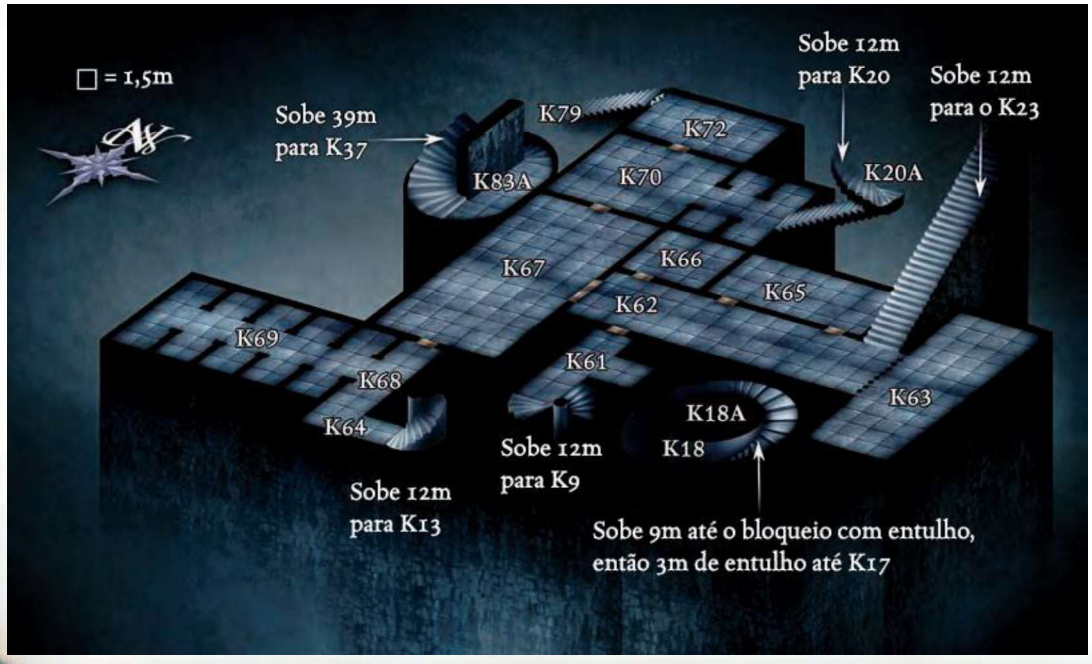
K66. QUARTO DO COPEIRO

Cyrus passa seu tempo aqui quando não atende às necessidades de Strahd.

Essa câmara apertada transborda lixo. Em meio ao pântano de tapeçarias, carpetes e roupas empilhadas, há uma cama caída. Empilhados na cama estão espadas quebradas, capacetes e escudos amassados.

Cyrus (veja K62) vasculha móveis de salas vazias, bem como equipamentos de visitantes do castelo que não conseguiram escapar. Ele nunca conseguiu adquirir nada de qualquer valor particular; Os servos mais íntimos de Strahd e o próprio Strahd mantêm ficam com tais espólios.

Se Cyrus estiver com os PJs quando eles entrarem nesta câmara, um teste de Observar CD 20 revela como seus olhos brilham quando ele olha para os equipamentos dos PJs. Ele diz: "Se vocês precisarem guardar alguma coisa, este é o espaço para fazê-lo. Uma boa coleção sempre pode crescer!" Na verdade, ele espera adicionar as coisas dos PJs na sala assim que Strahd começar a lidar com eles.



K67. SALÃO DA GUARDA

Batalhas foram travadas e perdidas nesta grande câmara.

A escuridão, fria como o suor do inverno, enche esta câmara. Grandes mesas de carvalho, riscadas e batidas, jaziam espalhadas como brinquedos pela sala, com a madeira esmagada e lascada. Manchas escuras cobrem o chão e as paredes.

Três anos atrás, um grupo de aventureiros entrou no domínio de Strahd e chegou a esta câmara antes que seu destino os alcançasse. Ali Strahd, Lucian e vários outros servos se reuniram e finalmente derrubaram os invasores. Seus restos estão enterrados numa das catacumbas de K84 (cripta 10).

Se Cyrus estiver com os PJs quando eles entrarem nesta câmara, ele diz:

"Oh, esses companheiros eram durões! Vieram matar o mestre do castelo! Strahd teve que reunir suas forças para esmagá-las aqui. Acho que ele mantém o crânio do líder deles como troféu."

Cyrus elabora um pouco esse último trecho:

"Gostaria de ter mantido o crânio como um troféu, mas Strahd varreu os restos antes que eu pudesse pegar qualquer lembrança. Eu sei onde os corpos estão enterrados: na cripta com a inscrição: 'Lembrete daqueles que contestaram a vontade do Mestre'. Em algum lugar nas Catacumbas abaixo. Estou com muito medo de ir lá embaixo."

K68. CORREDOR DA GUARDA

Este é um corredor simples.

Este corredor em arco conecta uma pesada porta de madeira ao norte com uma passagem para o sul. Ar fresco e úmido sai de um arco na parede oeste.

K69. QUARTO DOS GUARDAS

Os mortos dormem aqui, inquietos.

O silêncio mortal reina aqui. Teias de aranha grossas e empoeiradas estão penduradas no teto dessa longa passagem, engrossando em direção ao oeste escuro. Alcovas amplas se abrem dos dois lados da passagem. Berços em decomposição, baús em desintegração e panos são visíveis dentro.

Se os PJs entrarem em K69, o mapa tático fornecerá detalhes do encontro resultante.

Encontro Tático: Quarto dos Guardas K69 pág. 168.

Desenvolvimento: Um olhar casual através dos aposentos (uma vez que todas as teias estão queimadas) traz à luz vários baús podres que antes continham os pertences pessoais de guardas mortos há muito tempo. Um dos baús possui meia chave de prata, estranhamente imaculada, e com a palavra "Chave" gravada. Essa é a metade da chave do portal que abre a porta do cofre 12 na sala K84. A outra metade da chave está no fundo do caldeirão na sala K55. Se unida, a chave do portal se torna funcional. Veja a descrição da chave do portal pág. 215.

K70. SALÃO DA GUARDA REAL

A grande sala contém evidências de lutas passadas.

Este quarto está caótico. Móveis quebrados ficam em pilhas perto das paredes. Ossos quebrados jazem espalhados entre armaduras de placas amassadas e esmagadas. Escudos e espadas se projetam das paredes como se fossem levados para lá por uma força tremenda. Há uma porta no centro da parede norte e uma porta no centro da parede sul. Um arco escuro leva através da parede leste.



São teias de aranha ou algo muito pior?

Se os PJs entrarem nesta sala a partir do K67 ou K71, os guardiões no K71 e Lucian no K72 respondem aos invasores.

Veja K71 na próxima página e o mapa tático associado (que também mostra a sala K70) para obter informações adicionais.

K71. ALOJAMENTO DA GUARDA REAL

As alcovas ao norte e ao sul desta passagem contêm guardiões colocados por Lucian (ver K72).

Uma passagem escura e baixa conecta uma escada ascendente ao leste com uma grande câmara ao oeste. O líquen amarelo doentio cobre o teto. Duas alcovas mais escuras estão de cada lado da passagem, da qual emana um fedor demoníaco.

Se os PJs já lutaram com Lucian em K72, então os guardiões que se aninham aqui já foram chamados por Lucian.

Se os PJs os mataram lá, eles não estão mais aninhados aqui.

Caso contrário, consulte o mapa tático para obter detalhes do encontro.

Encontro Tático: K71 Alojamento da Guarda Real pág. 170.

Desenvolvimento: Uma pesquisa nos ninhos revela aproximadamente 400 po, espalhados.

K72. ESCRITÓRIO DA VINGANÇA

Este é o escritório de Lucian.

Este quarto sombrio está em perfeita ordem. Um berço velho fica ao lado, com o cobertor pesado esticado e reto. Lanças e espadas estão cuidadosamente penduradas nas paredes imaculadas. Uma grande mesa fica na parede sul com tinteiro, papéis e outros itens perfeitamente no lugar.

Quando os PJs encontram Lucian pela primeira vez, eles veem um cavaleiro de aparência nobre, com olhos dourados e grandes asas brancas abertas em seus ombros. Se eles pegam Lucian de surpresa, o encontram sentado à mesa, escrevendo cuidadosamente documentos importantes. Este é Lucian (habitando um meio celeste por meio de um item mágico demoníaco chamado de Presa da habitação).

Se Lucian antecipa a chegada dos PJs ou é pego de surpresa em sua mesa, ele tenta enganar os PJs para acreditarem que ele é um aliado em potencial. (Na verdade, Lucian é um demônio das sombras que habita o corpo de um meio celestial. Ele é um agente de Strahd que não hesita em nada para avançar na trama geral de Strahd, ou na sua falta, para destruir os PJs.

Para enganar os PJs, Lucian tenta orientar a discussão:

"Acabei de chegar aqui, estou procurando o mal que infesta este lugar - vocês já ouviram falar de alguém chamado Strahd?"

O meio celestial usa a distração da conversa para descobrir o máximo de informações possível sobre os PJs. Ele cria detalhes sobre si mesmo ou usa as informações encontradas na mente do meio celestial para preencher fatos críveis, como:

"Eu sou Fandromar, um paladino do bem. Viajo pelos mundos, consertando erros e ajudando os bons de coração contra os iníquos."

"Você procura alguém chamado 'Lucian?' Sim, ouvi algumas pessoas que encontrei aqui falarem esse nome. Aparentemente, ele é um poderoso aliado de Strahd. Deveríamos encontrá-lo!"

Quando Lucian acredita que aprendeu tudo o que pode dos PJs, ele tenta direcioná-los para a sala K71, indicando:

"Algo extraordinário está subindo as escadas no final deste corredor; deixem-me mostrar!"

Se os PJs caírem na isca, os guardiões atacam.

Se Lucian não consegue enganar e os PJs o atacam em seu escritório, veja o encontro tático.

Encontro Tático: Escritório da Vingança K72 pág. 172.

Desenvolvimento: Se o meio-celestial for derrotado, o demônio das sombras Lucian salta do corpo e entra na presa da habitação (que é usada sob a armadura do meio-celeste e não é visível para os PJs). A partir daí, Lucian espera seu tempo até que a presa seja encontrada. Então ele tenta pular na criatura mais fraca que ele consegue sentir (Cyrus, se Cyrus ainda estiver com a festa). Quando o tempo parece ideal, Lucian tenta escapar numa forma roubada para localizar Strahd. A próxima vez que os PJs encontrarem Strahd, Lucian estará com ele (em sua forma sombria demoníaca, ou dentro de um PdM ou PJ capturado, se possível).

Se Lucian é de alguma forma separado do meio-celestial Fandromar sem matá-lo, o paladino estará prostrado e louco pelos anos que passou escandalizado por um demônio abissal. Fandromar perde todas as habilidades de paladino que ele possuía e procura fugir do castelo o mais rápido possível.

Tesouro: Uma busca pela mesa revela vários documentos valiosos, incluindo:

Um documento escrito em Abissal, que é uma contabilidade dos agentes de Lucian e suas localizações: Nicoramus preso no corredor (K61), os guardiões nas alcovas próximas (K71) e a necromante em K77. O documento também identifica Bildrath como um espião na vila da Baróvia.

Um documento escrito em comum que pretende ser uma "indulgência". De acordo com o roteiro sofisticado do documento, é bom, para o perdão da punição, que o "Mestre do Castelo" possa, de outra forma, cobrar de um intruso. Não é absolvição de nenhum crime em particular, nem é vinculado. No entanto, se apresentado a Strahd durante qualquer interação diplomática, ele adiciona +5 de bônus de circunstância ao teste de Diplomacia dos portadores.

Um documento que pretende ser uma "clemência". Este documento pretende permitir o acesso ao Castelo Ravenloft e é assinado pelo próprio Strahd. Se os PJs o exibirem para qualquer criatura sensível, eles recebem um bônus de +5 em qualquer teste de Blefar que fizerem em relação à presença no castelo. Isso não funciona com Lucian ou Strahd.

Também estão na mesa 100 folhas de pergaminho, tinta, 24 envelopes e uma bolsa de couro com 213 páginas.

Em uma porta lateral trancada (Abrir Fechaduras CD 25) da mesa há uma pedra translúcida colocada num bloco quadrado de ônix de 10cm x 10cm. Inscrito abaixo da pedra translúcida está o nome Nicoramus em Abissal. Esta é a pedra de juramento descrita pelo troll perseguidor na sala K61.

Também na gaveta trancada, é armazenado um documento em ruínas, escrito num idioma morto (Idiomas ou Decifrar Escrita). Este documento pretende transferir autoridade para possuir a pedra de juramento do Grão-General Kalerhon para Lucian.

Finalmente, além de seus outros equipamentos mágicos, Lucian usa a Presa da Habitação em volta do pescoço. Esse rubi em forma de presa fica pendurado no final de uma corrente de ferro. A presa serve como um foco especial para uma magia recipiente arcano, modificando os parâmetros da magia (consulte a pág. 212 para obter uma descrição deste item). Quando o encontro começa, a presa foi usada uma vez - cada presa só pode ser usada duas vezes para obter êxito possuindo outra criatura.

Se Lucian aparecer em sua verdadeira forma: se o demônio das sombras emergir do meio celestial e da presa da habitação, ele tenta seguir secretamente os PJs e atacá-los na próxima vez em que descansarem, mesmo que isso signifique segui-los de volta à vila.

Lucian, Demônio das Sombras ND 8

CM Extra Planar médio (Caos, Mal, Incorpóreo)
Inic. +11; **Sentidos** visão no Escuro 18m, Observar +16, Ouvir +16
Idiomas comum, abissal

CA 22, toque 22, surpresa 15; Esquiva
45 PVs (10 DVs)
Imunidades eletricidade, fogo, frio; atordoamento, dano de contusão, dano de habilidade, doença, dreno de energia, efeitos de ação mental, efeitos da morte, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +9, **Ref** +16, **Vont** +10
Fraquezas Vulnerabilidade à luz

Deslocamento voo 12m (8 quadrados, perfeito)
Corpo a corpo 2 garras +17 toque corpo a corpo (1d6 mais dano vil)
Base de Ataque +10; **Agarrar** +17 (veja Rasgar)
Ações especiais aprimoramento da escuridão
Habilidades similares a magia (NC 10º):
1 / semana – *Recipiente arcano* (CD 20, 22 com *Presa*)
1 / dia - *Escuridão profunda, Escuridão condenatória* (pág 210)
À vontade - *Escuridão*

Habilidades For -, Des 24, Con 10, Int 10, Sab 17, Car 20
Talentos Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos
Perícias Blefar +18, Concentração +13, Conhecimento (arcano) +13, Diplomacia +7, Disfarces (+5), Esconder +30, Furtividade +20, Intimidar +18, Ouvir +16, Observar +16

Agarrar Aprimorado (Ext) Se Lucian acertar com as duas garras, ele pode começar uma manobra agarrar como uma ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Se vencer o teste de agarrar, imobilizará a vítima e poderá rasgar.

Bote (Ext) Mergulhe ou salte sobre um inimigo durante a primeira rodada de combate e faça um ataque completo (incluindo um Rasgar), mesmo que tenha se movido.

Dano Vil (Ext) Só pode ser curado por conjuração mágica dentro da área de uma magia *Consagrar* ou *Santificar*. Somente em um lugar sagrado, com magia santa, o dano pode ser recuperado.

Garras Rasgadoras de Carne (Sob) Quando as garras tocam a carne, elas se tornam corporais e podem agarrar e rasgar oponentes enquanto ignoram a armadura. Esses ataques são feitos como ataques de toque. Os inimigos corporais podem apenas tentar escapar de uma garra; eles não podem causar dano ou prender o demônio das sombras em um ataque de garra.

Rasgar (Ext) Use contra um oponente agarrado, causando até 2d6 pontos de dano vis por rodada. Ao agarrar, ele pode acertar com cada garra traseira (+17 ataque corpo a corpo), cada uma causando 1d6 pontos de dano vil.

Vulnerabilidade à luz (Ext) Quando sujeito a luz brilhante (como a luz do sol), Lucian foge. Sob essa luz, recebe -4 de penalidade na CA, ataque, dano e testes de resistência, além de testes de habilidade e perícia.

MASMORRAS E CATACUMBAS

O nível mais baixo do Castelo Ravenloft, localizado a 27m no subsolo, contém masmorras e catacumbas. Inclui as grandes criptas de Barov e Ravenovia, Sergei von Zarovich e o próprio conde Strahd. A escada da Torre Sul (K18) desce até este nível.

K73. SALA DA MASMORRA

A necromante que mantém a galeria em K77 bloqueou essa passagem alagada.

Água negra e parada enche esse corredor arqueado. A superfície da água é como vidro espelhado, ocasionalmente perturbado pela queda de condensação. Duas portas em arco conduzem de ambos os lados do corredor para portas de ferro meio submersas. Um grito fraco de ajuda ocasionalmente soa da porta sul.

O chão está sob pouco mais de meio metro de água parada no corredor (1,2m de água parada nos blocos de celas) e esconde armadilhas (para proteger o acesso ao pequeno canto da Necromante do castelo de Strahd em K76). Como mostrado no mapa tático associado, quatro quadrados de 1,5m contém armadilhas de teletransporte. Se alguma criatura atravessar a área, a armadilha será ativada, iniciando o encontro tático.

Encontro Tático: K73 Sala da Masmorra pág. 174.

Desenvolvimento: *Consulte K74 e K75 para obter detalhes adicionais sobre a área coberta pelo mapa tático K73.*

K76, a oeste, é onde a Necromante coloca seus melhores mortos-vivos uns contra os outros no teste de sobrevivência dos mais aptos. Se a Necromante ouve ruídos nesta câmara, ela se prepara para receber visitantes.

K74. MASMORRA NORTE

Este bloco de celas alagado foi convertido em laboratório antes da inundação.

O teto coberto por fungos fica a um metro acima da água preta. Um líquido salobro e fedorento escorre constantemente do fungo para a água. A parte superior do equipamento de aparência estranha emerge da água ao longo da porção sudoeste da câmara.

Se um ou mais PJs entrarem nesta câmara sem ter desencadeado o encontro tático do K73 Sala da Masmorra, então a entrada deles (se eles não conseguirem escapar furtivamente para evitar alertar os garras ósseas aqui) acionará esse encontro.
Encontro Tático: K73 Sala da Masmorra pág. 174.

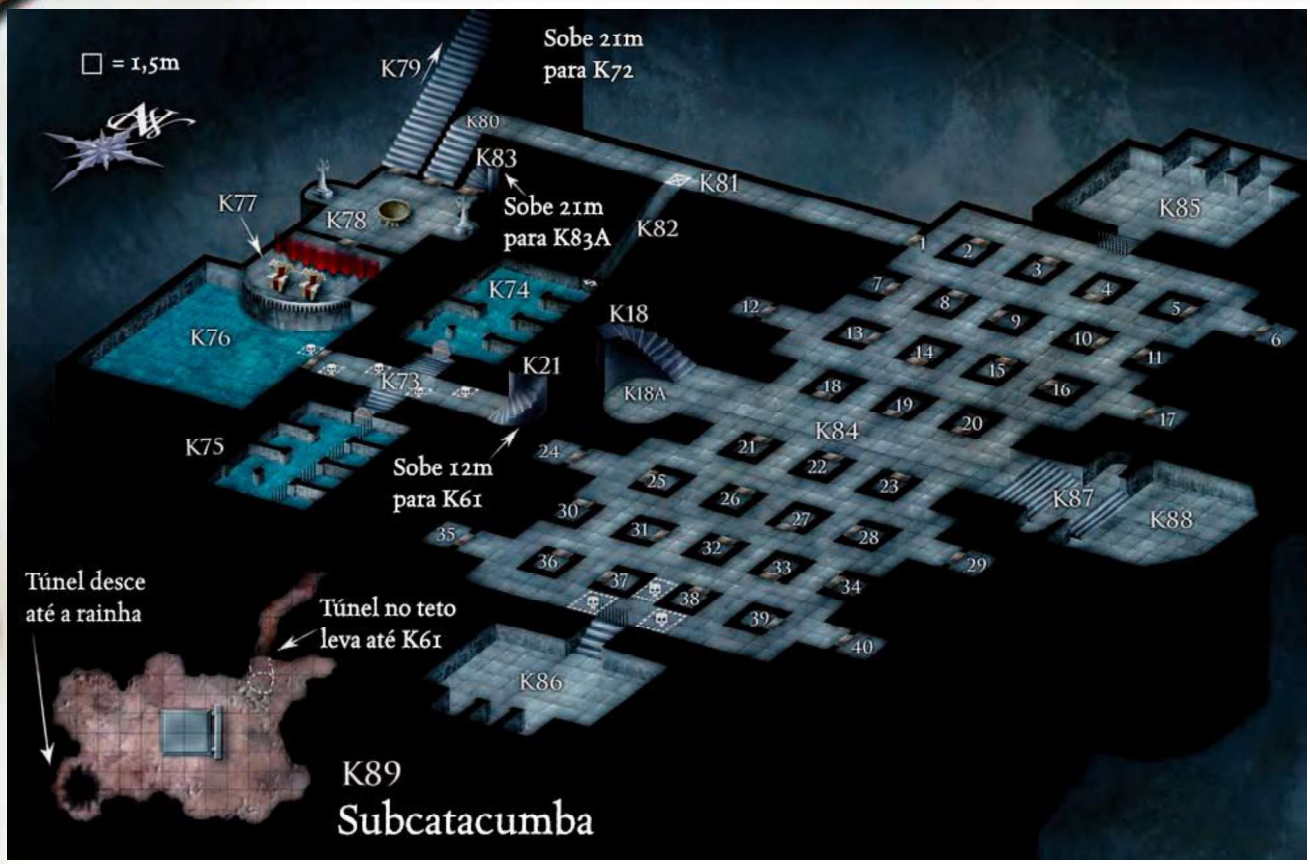
Mais de um metro abaixo d´água: *O bloco cheio de água custa às criaturas médias ou menores 4 quadrados de movimento para entrar (2 quadrados para criaturas grandes). Cair aqui é impossível.*

Desenvolvimento: *A Necromante (K77) usou essa câmara como laboratório necromântico antes de atualizar suas instalações (K78). No entanto, restos do uso passado permanecem, principalmente debaixo da água. Bancadas de trabalho pesadas e apodrecidas estão submersas, assim como berços de aço com barras apodrecidas. Armários caídos e quebrados, vidro quebrado de uma variedade de equipamentos de laboratório de formas estranhas, restos de tomos necromânticos agora desconhecidos e vários ossos humanoides estão espalhados pela área sob a água. Entre os detritos, alguns itens de valor permanecem.*

O ponto final de uma armadilha (K81) e rampa (K82) lança as vítimas na seção nordeste da sala. Deste lado, a porta secreta é difícil de encontrar (Procurar CD 35) e difícil de abrir (Abrir Fechaduras CD 35)

Tesouro: *Cada teste bem-sucedido de Procurar CD 25 (pesquisar sob água salobra é difícil) na área recupera um dos seguintes itens. Quando um item for encontrado, risque o da lista.*

d6	Item
01	2 *frascos de fogo de embalsamento* (pág. 209)
02	1 *frasco de óleo de toque espectral* (pág. 209)
03	1 *frasco de líquido da noite* (pág. 209)
04	1 *frasco de ruína do Lich* (pág. 209)
05	2 *poções de forma gasosa*
06	1 *varinha de vitalidade ilusória*



K75. MASMORRA SUL

Este bloco de célula alagado ainda é usado para deter prisioneiros.

Água salobra e fedorenta inunda esta câmara, fornecendo apenas alguns metros de ar limpo entre a superfície e um teto pontiagudo, espesso com um crescimento preto esverdeado. Blocos de celas intactos correm ao longo da parede sul. Da célula distante vem um clamor por ajuda.

Se um ou mais PJs entrarem nesta câmara sem ter desencadeado o encontro tático do K73 Sala da Masmorra, a entrada deles (se eles não conseguirem escapar furtivamente para evitar a notificação do espectro aqui) acionará esse encontro.

Encontro Tático: K73 Sala da Masmorra pág. 174.

Mais de um metro abaixo d´água: O bloco cheio de água custa às criaturas médias ou menores 4 quadrados de movimento para entrar (2 quadrados para criaturas grandes). Cair aqui é impossível.

Desenvolvimento: a cela 4 contém o morador Emil, cujos pedidos de ajuda podem ser ouvidos mesmo no corredor. Emil parece ser um homem humano de altura e peso médios, com cabelos pretos e olhos castanhos escuros. Se os PJs conversarem com ele, ele pede para ser resgatado.

"Ei! Vocês podem me tirar daqui? Estou tão feliz em vê-los! Não acredito que sobrevivi por tanto tempo. Imaginei que se não me afogasse, os mortos-vivos me pegariam!"

"Eu estava explorando por aqui quando algo me pegou. A próxima coisa que eu vi, já estava flutuando aqui. Acho que minha pele está pronta para apodrecer de tanto enrugar!"

"Se vocês me deixarem ir, eu posso ajudá-los. Eu sou muito útil com um arco. De volta a Baróvia, Emil costumava pedir para derrubar os lobos loucos que chegavam muito perto da cidade."

Emil não fala falsamente, mas mente por omissão. Certa vez, ele caçou lobos fora da Baróvia. Depois que ele sobreviveu a uma situação particularmente íntima, ele tornou-se um licantropo. Depois disso, tornou-se um agente de Strahd. Ultimamente, Strahd ficou desconfiado com o comando da Necromante sobre mortos-vivos e enviou Emil aqui para espioná-la (já que Emil não é morto-vivo). Mas Emil foi pego e escondido aqui até a Necromante decidir o que fazer. Ela provavelmente o deixará ir, pois ela não quer provar a Strahd que ela serve outra coisa que não a vontade do Mestre do Castelo, mas ela não conseguiu fazer isso ainda.

Se os PJs soltarem Emil e deixá-lo ir com eles, ele lutará ao lado dos PJs (em sua forma humana), contanto que eles lutem contra a Necromante ou qualquer um dos seus mortos-vivos nos quartos K73 a K78. Depois disso, ele fica ansioso e na próxima oportunidade corre para relatar a Strahd sobre o que está acontecendo. Emil se defende (em sua forma híbrida de lobisomem) se os PJs o atacarem.

EMIL, LOBISOMEM – FORMA HUMANA ND 8

Humano Guerreiro 6
CM Humanoide médio (metamorfo)
Inic. +7; **Sentidos** visão na penumbra; faro; Observar +5, Ouvir +5
Idiomas Comum

CA 15, toque 13, Surpresa 12
72 PVs (8 DVs)
Fort +10, **Refl** +8, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados)
À Distância Arco Longo +11/+6 (1d8+2)
Base de Ataque +7; **Agarrar** +7
Opções de Ataque Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Rápido
Ações Especiais alterar forma

Habilidades For 10, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 12
QE alterar forma, empatia com lobos, faro, visão na penumbra

Talentos Especialização em Arma (Arco Longo), Especialização em Arma (Mordida), Foco em Arma (Arco Longo), Foco em Arma[B] (mordida), Foco em Habilidade (Maldição da Licantropia), Iniciativa Aprimorada, Rastrear[B], Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Vontade de Ferro.
Perícias Blefar +4, Esconder-se +7, Observar +5, Ouvir +5

Alterar Forma (Sob) Um lobisomem pode assumir uma forma híbrida bípede ou a forma de um lobo.
Empatia com Lobos (Ext) Pode se comunicar com lobos e lobos atrozes; +4 de bônus racial em testes baseados em Carisma contra lobos e lobos atrozes.

Emil, Lobisomem – Forma Híbrida ND 8

Humano Guerreiro 6
CM Humanoide médio (metamorfo)
Inic. +9; **Sentidos** visão na penumbra; faro; Observar +5, Ouvir +5
Idiomas Comum

CA 19, toque 15, Surpresa 14
88 PVs (8 DVs); **RD** 5/prata
Fort +12, **Refl** +10, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a Corpo 2 garras +8 (1d4+1) e mordida +4 (1d6+3)
À Distância Arco Longo +13/+8 (1d8)
Base de Ataque +7; **Agarrar** +8
Opções de Ataque Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Rápido
Ações Especiais alterar forma

Habilidades For 12, Des 20, Con 18, Int 10, Sab 15, Car 12
QE alterar forma, empatia com lobos, faro, visão na penumbra
Talentos Especialização em Arma (Arco Longo), Especialização em Arma (Mordida), Foco em Arma (Arco Longo), Foco em Arma[B] (mordida), Foco em Habilidade (Maldição da Licantropia), Iniciativa Aprimorada, Rastrear[B], Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Vontade de Ferro.
Perícias Blefar +4, Esconder-se +9, Observar +5, Ouvir +5

Alterar Forma (Sob) Um lobisomem pode assumir uma forma híbrida bípede ou a forma de um lobo.
Empatia com Lobos (Ext) Pode se comunicar com lobos e lobos atrozes; +4 de bônus racial em testes baseados no carisma contra lobos e lobos atrozes.
Maldição da licantropia (Sob) Qualquer humanoide ou gigante atingido pelo ataque de mordida de um lobisomem em forma animal ou híbrida deve ter sucesso num teste de Fortitude CD 17 ou contrairá licantropia.

K76. SALA DE TORTURA

A Necromante usa esta sala como campo de testes. A porta dupla de ferro entre K73 e esta câmara estão trancadas.

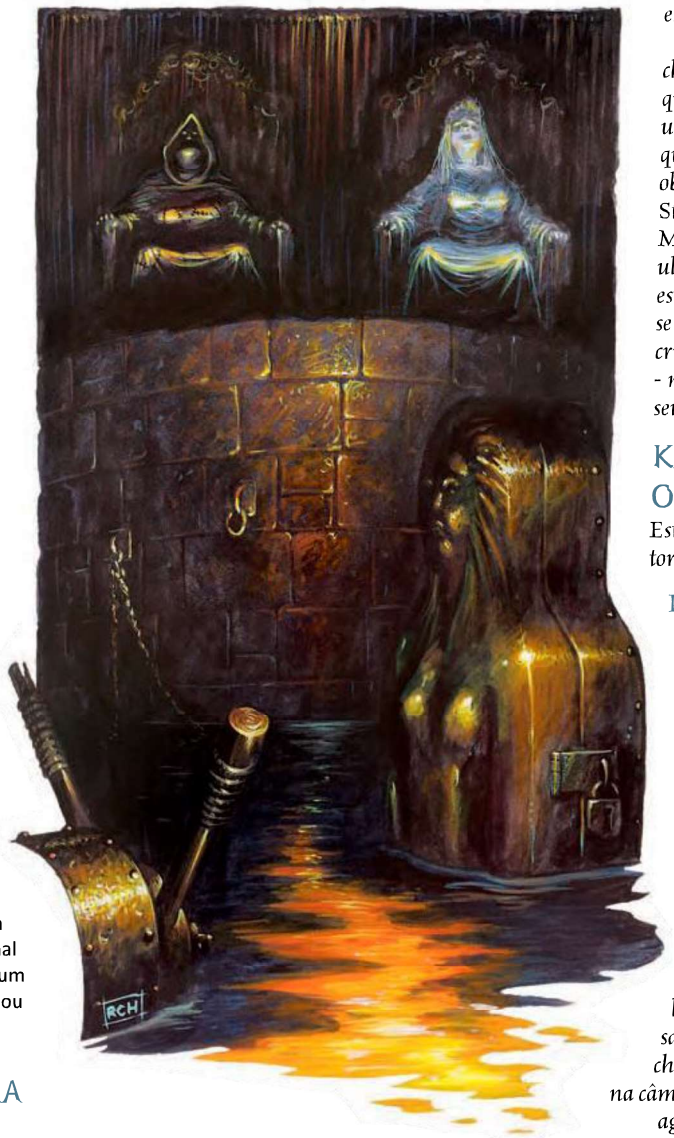
Formas escuras emergem da água parada que enche essa câmara de teto alto - as formas escuras de estantes, damas de ferro, pau de arará e outros instrumentos de tortura. Alguns contêm esqueletos congelados em gritos silenciosos. Dois tronos numa varanda ao norte têm vista para a câmara, e alguém se senta sobre cada trono.

A leitura em voz alta pressupõe que os PJs entrem na câmara por meio do K73. Se os PJs chegarem do K77 pelo K88, eles já encontraram a Necromante. No entanto, os zumbis de Strahd, os salteadores pútridos e o espectro (chamada Stefania) permanecem nesta câmara e atacam qualquer um que a entre em qualquer direção. Se os PJs entrarem na câmara, consulte o mapa tático associado para obter detalhes do encontro.

Encontro Tático: *Sala de Tortura K76 pág. 176.*

Desenvolvimento: *Sempre que a Necromante cria um novo morto-vivo, ela o percorre alguns passos nessa antiga sala de tortura. Mortos-vivos que podem resistir a podridão devem ser resistentes e fortes - os zumbis de Strahd representam, para ela, a criatura de força mínima que ela está preparada para criar.*

Os zumbis de Strahd são assim chamados porque foi com Strahd que ela aprendeu o segredo de criar um zumbi muito mais poderoso do que um cadáver trêmulo padrão. Ela obedientemente cria mais zumbis de Strahd, conforme solicitado pelo Mestre do Castelo, apesar de ultimamente acreditar que Strahd está enlouquecendo. Para esse fim, ela se tornou mais secreta em suas criações e não queria deixar ninguém - nem mesmo agentes de Strahd - em seu santuário (K78).



Mais do que apenas equipamentos de tortura estão submersos aqui

K77. GALERIA DE OBSERVAÇÃO

Esta varanda tem vista para a sala de tortura.

Dois grandes tronos nesta varanda têm vista para uma câmara inundada cheia de equipamentos de tortura enferrujados. Uma cortina de veludo vermelho corre do chão ao teto, escondendo a parte traseira da câmara de observação.

Se os PJs chegarem a esta galeria a partir do K76, eles viram a Necromante voltar atrás da cortina e (possivelmente) lidaram com os zumbis de Strahd, saletadores pútridos e espectro chamada Stefania. Se os PJs entrarem na câmara a partir do K78, as ameaças que aguardam embaixo da galeria no

K76 ainda precisam ser enfrentadas, mesmo que a Necromante já tenha sido eliminada.

Encontro Tático: Sala de Tortura K76 pág. 17**Desenvolvimento:** Às vezes, a Necromante negocia com criaturas livres que ela não criou (como Strahd e seus agentes). Assim, ela mantém um estoque de platina por perto para pagar pelos serviços prestados.

Tesouro: Uma bolsa contendo 600 peças de platina está escondida (Procurar CD 30) num compartimento secreto abaixo da almofada do trono ocidental.

K78. SANTUÁRIO DA NECROMANTE

Todas as portas do K78 são de ferro e trancam quando fechadas. Cada uma deles requer um sucesso num teste de Abrir Fechaduras (CD 35) para abrir e tem uma dureza 10 e 60 pontos de vida. Para abrir uma porta, é necessário um sucesso num teste de força CD 28. A Necromante tem uma chave para cada porta.

Um grande tanque baixo no centro da câmara, cheio de muco pálido e agitado. De suas alcovas de ambos os lados, gigantes inchados estão pulsando e respirando com dificuldade. Duas paredes da câmara estão alinhadas com prateleiras cheias de livros e uma mesa manchada é empurrada para o canto sudoeste. Atrás do tanque, uma figura esbelta em armadura de couro claro e capuz grita de consternação.

Se os PJs abrirem sua câmara da varanda (K77), provavelmente testemunharam o dardo necromante atrás da cortina. Eles possivelmente já lidaram com os zumbis de Strahd e os salteadores pútridos do K76.

Se os PJs abrirem esta câmara e encontrarem a Necromante presente, ela grita: "Strahd pode enviar todos os espiões que ele quiser - eu os mato e os crio como meus animais de estimação!"

Os PJs têm a oportunidade de tentar negociar com a Necromante, se assim o desejarem. Se eles preferem uma luta, prossiga para o encontro tático. Caso contrário, consulte Desenvolvimento, abaixo. Os PJs podem decidir tentar uma abordagem diplomática após o início do combate - consulte Desenvolvimento se isso acontecer.

Encontro Tático: Santuário da Necromante K78 pág. 178.

Desenvolvimento: Se os PJs anunciarem a Necromante que eles não são agentes de Strahd, ela lhes dará a oportunidade de convencê-la de sua reivindicação. Se os PJs tiverem êxito num teste de Diplomacia CD 25, a Necromante conversará com eles. Os PJs podem ganhar um bônus de +5 em seus testes de Diplomacia se puderem demonstrar evidência de sua inimizade contra Strahd; por exemplo, mostrando a Necromante uma espada sagrada ou outros itens de boa tendência de uso dos PJs.

Se a Necromante falar com os PJs, eles aprenderão o seguinte ao longo da conversa tensa:

"Eu sou Thredra Aranax. Eu sirvo Strahd há muito tempo. Quem não se curvaria a um poder de coração tão negro? Mas ultimamente ... Strahd não tem sido ele mesmo.

"Eu questiono me amarrar a alguém que a sanidade lentamente desmorona."

"Sua crescente insanidade se manifesta de várias maneiras. Obviamente, ele começou a enviar secretamente seus servos contra mim, disfarçando-os de aldeões. Ele esqueceu tudo o que fiz por ele e o que poderia fazer contra ele, caso decidisse agir."

"Strahd aumentou suas forças e ocultou suas fraquezas. O Dayheart mantém a ele e seus servos a salvo do sol. Seus tenentes, como o demônio das sombras Lucian, que habita o palácio, e Khyristrix, que cuida do Jardim do Diabo, que alimenta o Dayheart, são seus pontos fortes. Matá-los enfraqueceria Strahd."

A barganha da Necromante: Se os PJs querem mais do que simplesmente deixá-la ilesa, a Necromante oferece a eles uma barganha sombria:

"Eu posso lhe dar ajuda específica, se você primeiro fizer algo por mim. Eu lhe emprestarei este anel, um anel de Proteção Contra a Morte, que o protegerá do toque de drenar energia de Strahd. Segundo, vou lhe dizer onde encontrar a relíquia de um santo abençoado nas catacumbas."

"Aqui está o que eu preciso em troca da minha ajuda - traga-me a língua de um homem ou mulher vivo da vila da Baróvia. O homem ou a mulher devem estar vivos quando você me der a língua deles. Meu uso para isso tem certos requisitos necromânticos que não podem ser anulados. O que diz você?"

A Necromante não se desvia da posição - ela quer uma língua de um humanoide vivo (não precisa necessariamente ser de um morador). Se os PJs não aceitarem, ela diz para eles saírem até que mudem de ideia.

Se os PJs concordarem com a solicitação, ela imediatamente tira o anel do dedo e passa para os PJs, dizendo:

"Sua aceitação deste anel é sua promessa inquebrável de me trazer o que eu pedi dentro de duas semanas. Caso contrário, um de vocês perde a língua - acorda e descobre que ela desapareceu."

A Necromante não necessariamente sabe como realizar essa última ameaça, mas acredita sinceramente que pode descobrir isso com seus recursos.

"Além do anel, prometi lhe dar instruções para uma relíquia. Você sabe onde estão as catacumbas? Passe pela porta do meio (apontando para a porta norte que conduz ao santuário), suba as escadas e siga o túnel. No final, estão as catacumbas. Quando chegar às catacumbas, prossiga diretamente para o leste, passando quatro criptas até uma cripta na parede leste. O nome uma vez inscrito lá foi arrancado. Lá dentro, você encontrará o Fêmur de Santa Markóvia. Uma relíquia com algum poder útil contra Strahd."

Tesouro: Além dos itens usados pela Necromante, existem vários livros valiosos nas prateleiras. Porém, descontando os livros descritos abaixo, toda a biblioteca, com seus tratados sobre necromancia, morte, anatomia e tópicos relacionados, vale cerca de 5.000 po, se puder ser transportada na íntegra. A biblioteca contém cerca de dois mil livros e pergaminhos.

O Livro de Magias da Necromante: Magias preparadas (pág. 178) mais - todos, exceto magias de abjuração e ilusão; 1º - Arma mágica, Escudo arcano; Identificação, 2º - Flecha ácida de Melf, Ver o invisível; 3º - Lentidão, Névoa fétida; 4º - Criar mortos-vivos menor.

Outra prateleira contém um tomo esfarrapado intitulado Liber Blasfema. O tomo está incompleto. Um fragmento do tomo chegou à igreja da Baróvia (área E7) e é parcialmente responsável pela infecção por zumbis que varreu a vila. Outros fragmentos são completamente inexplicáveis. Este fragmento de tomo é descrito na pág214.

K79. ESCADA OESTE

Quando os PJs chegarem ao patamar nesta escada, leia:

O patamar de pedras antigas foi usado por séculos, mas agora a poeira cobre o chão e teias sufocam a passagem.

As escadas sobem do K78 num ângulo de 45 graus por uma distância de 10 metros, levando os PJs ao patamar de 10 metros quadrados. As escadas continuam a leste e sobem no mesmo ângulo por mais 9m, terminando numa porta (secreta do outro lado) que leva ao K72.

K80. ESCADARIA CENTRAL

Esta escada de pedra áspera sobe entre duas paredes de alvenaria. Névoa rodopiante flui escada abaixo, fresca, úmida e cheirando a sepultura.

As escadas sobem do K78 num ângulo de 45 graus por 6m, terminando num patamar de 3m quadrados. O pouso leva a um túnel que segue para leste (K81).

K81. TÚNEL

A neblina flui como um rio do leste, cobrindo o chão deste túnel longo e baixo. As paredes úmidas são ásperas e estriadas.

Os anões e aqueles que obtiverem sucesso num teste de Conhecimento CD 15 (Masmorras) podem dizer que o túnel não se parece com a arquitetura padrão do resto do castelo. De fato, o túnel parece relativamente novo e parece perfurar a própria rocha de pilar de Ravenloft.

O extremo leste do túnel se abre para K84, as catacumbas. A porta entre o túnel e as grandes catacumbas é uma porta pesada de cripta, não projetada para abrir facilmente. É necessário um sucesso num teste de força CD 20 para empurrá-la para abrir (ou fechá-la).

Uma armadilha prende os incautos 7,5m a leste do topo da escada. A neblina rodopiante torna muito mais difícil encontrar do que o normal. Quem cai nela desliza por uma longa rampa de mármore (K82).

Armadilha de fosso envolta em nevoeiro: ND 5; mecânica; gatilho de localização; reativação automática; Reflexos CD 25 evita; vítimas caem na rampa K82; vários alvos (primeiro alvo em cada um dos dois quadrados adjacentes de 1,5 m); Procurar CD 30; Operar Mecanismos CD 17.

K82. RAMPA DE MÁRMORE

Uma haste lisa de mármore preto polido não oferece chance, nem esperança de parar, enquanto você desliza pela escuridão.

A calha mergulha na diagonal do alçapão em K81 por uma porta secreta para o que antes era uma cela na seção nordeste de K74.

Aqueles que sucumbem à armadilha deslizam pela rampa polida sem chance de parar e emergir com velocidade considerável no K74. A queda causa 6d6 de dano (Reflexos CD 18 reduz metade).

A porta secreta em K74 se clica novamente no lugar (Procurar CD 35 para localizar e Operar Mecanismos CD 35 para abrir). Se for encontrado e aberto, escalar o mármore polido é difícil e exige um teste de Escalar CD 25.

K83. ESCADA ESPIRAL

Uma escada áspera esculpida sobe das profundezas.

Desde K78, a escada em espiral sobe para K83A e depois continua até K37.

K83A. FIM DA ESCADA ESPIRAL

Este corredor longo, reto e áspero rompe a escada em espiral vertical.

O corredor de 12m de comprimento conecta duas escadas em espiral. A escada norte leva a K78 (por K83). A escada sul leva ao K37 (por K83).

K84. CATACUMBAS

Enterrado nas profundezas de Ravenloft, um teto arqueado aqui afunda sobre criptas baixas, formando um labirinto de catacumbas. Uma névoa espessa se apega ao chão e as teias de aranha pendem frouxas no ar mofado. O teto preto parece se mover.

As catacumbas ocupam uma área de aproximadamente 33m de leste a oeste por 54m de norte a sul. Elas são compostas de passarelas arqueadas de 3m de largura, que correm entre criptas de 3m quadrados. As paredes das criptas e os arcos sobre as passarelas sustentam o teto, que tem 4,5m de altura em toda a área.

Milhares de morcegos se aninham nessa área, dormindo aqui durante o dia e voando de K18a para sair no Pico da Torre Alta (K59) à noite. Se os PJs lançarem uma magia de área que abrange o teto enquanto lutam com qualquer um dos habitantes das criptas, eles desencadeiam um enxame de morcegos. Os morcegos voam pela área de encontro, dificultando o combate para todos.

Enxame de Morcegos ND 2

N Animal miúda (Enxame)
Inic +2; **Sentidos** Sentido Cego 6m., visão na penumbra; Observar +11, Ouvir +11
Aura de Distração (Fort CD 11 ou náusea por 1 rodada)

CA 16, toque 16, surpresa 14
13 PVs (3 DVs)
Imunidades agarrar, dano de armas, efeitos contra alvos únicos, empurrar, flanquear, imobilizar, sucessos decisivos
Fort +3, **Refl** +7, **Vont** +3
Fraquezas +50% de dano de efeitos em área, vulnerabilidade ao vento

---

Deslocamento 1,5m (1 quarado), voo 12m (bom)
Corpo a corpo enxames sempre acertam (1d6 e sangramento 1 PV/rodada)
Espaço 3m.; **Alcance** 0m.
Base de Ataque +2; **Agarrar** —

Habilidades For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4
Talentos Prontidão, Reflexos Rápidos
Perícias: Ouvir +11, Observar +11

Ataque de Enxame (Ext) Um enxame de morcegos causa dano automaticamente a qualquer criatura que estiver dentro do espaço que ocupam quando terminam seu deslocamento. Este ataque não está sujeito a uma chance de erro de cobertura.

Distração (Ext): Qualquer criatura viva vulnerável ao dano do enxame de morcegos que comece seu turno com o enxame em seu espaço fica nauseado por 1 rodada a menos que obtenha um sucesso num teste de Fortitude CD 11. Conjurar ou se concentrar em uma magia na área de um enxame requer um sucesso num teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Usar perícias que requerem paciência e concentração requerem um sucesso num teste de Concentração CD 20.

Vulnerabilidade ao Vento (Ext) Com o objetivo de determinar os efeitos do vento num enxame de morcegos, trate-o como uma criatura miúda (veja Ventos, *Livro do Mestre 95*). Isso significa que um enxame de morcegos pode ser arrastado para trás 1d6x3m por

um vento forte e derrubado por um vento severo, como a magia *rajada de vento*. Efeitos de vento causam 1d6 de dano de contusão por nível da magia (ou DVs da criatura originária, no caso de efeitos como o vendaval de um elemental do ar) ao enxame. Um enxame que fique inconsciente por dano de contusão fica desorganizado e se dispersa, e não se reorganiza até que seus PVs excedam o dano de contusão sofrido.

Uma outra criatura espreita nas catacumbas, perseguindo presas pelas passarelas - uma tecelã das sombras. Essa aberração aracnídea do Plano das Sombras segue os PJs através das criptas, ficando fora da vista Esconder-se +21). Os PJs podem ter uma vaga sensação de que algo grande e escuro os está seguindo. Depois que os PJs lutam com outra criatura nas catacumbas, a tecelã das sombras ativa seus fios sombrios, forçando-os a se aproximarem para que possa se alimentar de suas forças.

TECELÃ DAS SOMBRAS ND 10

NM Aberração média (planar)
Inic. +4; **Sentidos** visão 360º, visão no Escuro 18m; Observar +10, Ouvir +10
Aura Fios das Sombras (18m, cobertura, For ou Arte da Fuga CD 10 para se afastar da tecelã das sombras; ver abaixo)
Idiomas Abissal, Comum, Infernal

CA 26, toque 18, surpresa 22
49 **PVs** (9 **DVs**); **Cura Acelerada** 3; **RD** 5/mágico
Imunidade flanqueamento
Resistências frio 10; **RM** 16
Fort +4, **Refl** +7, **Vont** +9
Fraquezas Vulnerabilidade à Luz do Dia

Deslocamento 6m (4 quadrados), Escalar 6m, Salto das Sombras
Corpo a Corpo 4 tentáculos +10 cada (1d4+3) e mordida +5 (1d6+1 + 2d4 em For)
Espaço 1,5m **Alcance** 1,5m (3m para ataque dos tentáculos)
Base de Ataque +6; Agarrar +9
Opções de Ataque Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Reflexos em Combate
Habilidades Similares a Magia (Conj. 13º):
3/dia — *Confusão* (CD 17), *Escuridão*, *Sugestão* (CD 16), *Idiomas*, *Teia* (CD 15)
1/dia — *Andar nas sombras*

Habilidades For 17, Des 18, Con 12, Int 15, Sab 16, Car 17
QE Armadura de Matéria Sombria, Tentáculos
Talentos Acuidade com Arma, Ataque Poderoso, Prontidão, Reflexos em Combate,
Perícias Concentração +7, Escalar +18, Esconder-se +21, Furtividade +11, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +9

Agarrar Aprimorado (Ext) Se uma tecelã das sombras atingir um oponente Pequeno com um ataque em tentáculo, ele pode iniciar a manobra agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se ele se agarrar, ele acerta automaticamente com sua mordida, e cada teste de agarrar bem-sucedido que faz durante as rodadas seguintes causa automaticamente o dano da mordida.

Armadura de Matéria Sombria (Sob) A armadura de matéria sombria concede um bônus de deflexão +4 na CA e um bônus de +10 nos testes de cobertura (incluídos nas estatísticas acima).

Fios das Sombras (Sob) Sem limite, uma tecelã das sombras pode criar uma aura de sombra semi-sólida, semelhante a uma teia, que emana dela numa dispersão de 15m. Ele pode ver normalmente através dos fios das sombras, mas outras criaturas têm dificuldade em fazê-lo. Cada 1,5m de fios de sombra garantem cobertura de um quarto. Assim, uma criatura na sombra que se afasta a 3m de outra criatura teria meia cobertura, e uma criatura na sombra se afasta a 6m de distância teria cobertura total. Uma criatura nos fios das sombras não tem cobertura de criaturas a 1,5m. Criaturas com visão no escuro também sofrem esses efeitos, e as sombras bloqueiam o sentido cego, mas visão da verdade permite que uma criatura veja normalmente através deles.

Uma criatura na área dos fios pode mover-se livremente em direção à tecelã das sombras, mas se afastar exige um teste de Força ou Arte da Fuga. A CD do teste é 10 mais 5 para cada 1,5m de movimento que a criatura tenta realizar. Uma criatura adjacente à tecelã das sombras pode se mover livremente, desde que permaneça adjacente à tecelã das sombras. Efeitos de *Movimentação livre* ignoram esse efeito.

Uma tecelã das sombras pode se mover livremente, e a área dos fios das sombras se move com ele. Outras criaturas na área não são afetadas pelo movimento da tecelã das sombras, mas podem encontrar seu movimento restringido numa direção diferente no próximo turno.

As criaturas dentro dos fios podem discernir automaticamente a direção na qual a tecelã das sombras se encontra. Da mesma forma, a tecelã das sombras conhece a localização precisa de toda criatura dentro de seus fios sombrios (exceto aqueles protegidos com movimentação livre) como se tivesse sentido sísmico a uma distância de 15m.

Salto das Sombras (Sob) Uma tecelã das sombras pode viajar entre sombras como se fosse por uma Porta Dimensional, desde que o teletransporte comece e termine numa área com pelo menos alguma sombra. Pode dar um salto das sombras até um total de 36m por dia, em incrementos de 3m. Uma tecelã das sombras em seus fios de sombra tem sombra suficiente para pular, a menos que uma fonte de luz tão brilhante quanto uma magia *Luz do Dia* seja trazida a 1,5m de distância.

Tentáculos Um oponente pode fazer ataques contra os tentáculos de uma tecelã das sombras como se fossem armas. Os tentáculos têm 20 pontos de vida, mas cortar um não causa dano aa tecelã das sombras. A tecelã das sombras geralmente se retira do combate se perder dois tentáculos. Tentáculos cortados voltam a crescer dentro de um dia.

Vulnerabilidade à luz do sol Quando exposto à luz do sol ou à luz equivalente a uma magia *Luz do Dia*, uma tecelã das sombras sofre -2 de penalidade em todos os ataques, resistências, jogadas de ataque e jogadas de dano, e sua capacidade de Cura Acelerada é cancelada. No entanto, devido à cobertura concedida pelos fios de sombra da criatura, apenas uma magia *Luz do Dia* cuja fonte seja adjacente à tecelã das sombras pode infligir essa penalidade.

CRIPTA 1: STELIANA ALBUSEL

O *epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:*

Steliana Albusel; Ela agora segue um caminho de dor e tormento; Um presente para todos que ainda a contemplam.

Esta porta pesada de pedra (Força CD 20 para abrir) se conecta a um túnel (K81), não a uma cripta.

Pesquisa: *ninguém chamado Steliana Albusel já andou pelas ruas da Baróvia da melhor forma possível. (Conhecimento [local] CD 15 ou Obter Informações CD 15).*

CRIPTA 2: AURICA DANCESCU

O *epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:*

> *Aurica Dancescu; Pintora de teto da corte; Amada de Dragomir*

Essa pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m quadrados contendo uma laje retangular de mármore de 1m por 1,5m, com 1m de altura, sobre a qual um esqueleto coberto de trapos se reclina.

Pesquisa: *Aurica era uma filha ilegítima da linhagem de Zarovich que encontrou um lugar no castelo graças ao seu grande talento artístico. (Conhecimento [local] CD 12 ou Obter Informações CD 12)*

CRIPTA 3: LADY IOLANDA YONESCU

O *epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:*

> *Lady Iolanda Yonescu; Rainha Mercante Extraordinária; Provedora da esperança*

Essa porta pesada de pedra se abre (Força CD 20) para revelar uma cavidade de 3m quadrados contendo uma laje retangular de mármore de 1m por 1,5m, com 1m de altura, sobre a qual um esqueleto coberto de trapos se reclina.

Pesquisa: *Iolanda Yonescu era a filha única de um sapateiro simples. Querendo mais, ela deixou a Baróvia ainda jovem. Durante um período de vinte anos, ela construiu um verdadeiro império comercial. Ela voltou para a Baróvia, encontrou um lugar na corte e morreu aqui feliz antes da ascensão de Strahd ao poder. (CD 15 do conhecimento [local] ou CD 15 de Obter Informações)*

Tesouro: *uma das mãos do esqueleto, agarrada ao peito, segura firmemente uma cruz de prata antiga e manchada (no valor de 1.000 po).*

CRIPTA 4: PRINCE AUREL

O *epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:*

> *Príncipe Aurel Plesu; Sua busca pelo céu nunca cessou*

Se os PJs abrirem esta pesada porta de pedra (Força CD 20), o encontro tático é desencadeado.

Encontro Tático: *Cripta 4: Príncipe Aurel pág. 180. Pesquisa: Príncipe Aurel Plesu estava louco. Ele caçou no bosque ao redor da Baróvia, sempre esperando pegar um cavalo voador que jurou ter visto no horizonte. Ele tinha um cão de confiança que o acompanhava por toda parte. Ele finalmente caiu em sua morte enquanto vagava imprudentemente perto de um abismo profundo. Seu cão o seguiu lealmente. (Conhecimento [local] CD 17 ou Obter Informações CD 17)*

Tesouro: *Um compartimento secreto no esquife de pedra (Procurar CD 24) guarda uma poção de voo e um anel da queda suave.*

CRIPTA 5: DUQUESA DOROTA DOBRE

O *epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:*

> *Duquesa Dorota Dobre; Amada para sempre; Por sua família de luto*

Se os PJs abrirem esta pesada porta de pedra (Força CD 20) ou a porta da CRIPTA 6, o encontro tático da Cripta 6 é acionado.

Encontro Tático: *Cripta 6: Santa Markóvia pág. 182.*

Pesquisa: *A duquesa Dorota Dobre era uma nobre de pouca importância, lembrada pela história apenas por seus cabelos ruivos flamejantes e personalidade ardente. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)*

Desenvolvimento: *Os restos da pobre Dorota foram retirados daqui e substituídos por uma garra óssea e dois zumbis de Strahd pela Necromante, que está interessada em garantir que o fêmur da santa na cripta adjacente permaneça protegido contra invasões casuais. A garra óssea e os zumbis de Strahd emergem se essa cripta for aberta ou se a cripta 6 for perturbada.*

Tesouro: *Um compartimento secreto no esquife de pedra (Procurar CD 24) guarda um pergaminho de Luz do Dia.*



Uma inscrição de cripta

CRIPTA 6: SANTA MARKÓVIA

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra foi arranhado de modo a ser quase ilegível. Um teste bem-sucedida de Procurar CD 20 permite que um personagem leia a inscrição danificada:

> *Santa Markóvia; Grande era seu poder; Desfeito por uma mão ciumenta*

Se os PJs tentarem abrir o CRIPTA 5 ou o CRIPTA 6, o encontro tático será acionado.

Encontro Tático: Cripta 6: Santa Markóvia pág. 182.

Pesquisa: *Markóvia era uma sacerdotisa local com a reputação de que nenhum mal jamais poderia tocá-la. Ela sumiu mesmo assim. (CD 15 do conhecimento [local] ou CD 15 de Obter Informações)*

Os testes adicionais de Conhecimento e Obter Informações relacionados a Markóvia são descritas com seu artefato pág. 216.

Tesouro: *O esqueleto e a aparência deste cadáver se desintegraram quase completamente; tudo o que resta é um osso da coxa. Este é o fêmur de Santa Markóvia um artefato descrito pág. 216.*

CRIPTA 7: ENDOROVICH

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra não é visível porque a porta de pedra está no chão, obscurecida pela névoa. Isso deixa a cripta escancarada. Curvar-se e girar para longe a neblina que cobre a porta caída revela o que está inscrito:

Endorovich, o Terrível; O que o sangue dos escravos não podia; Desprezo de uma mulher alcançado

Se os PJs se curvarem para ler o epitáfio ou se moverem para entrar nessa cripta, o encontro tático começará.

Encontro Tático: Cripta 7: Endorovich pág. 184.

Pesquisa: Uma história conta sobre um nobre chamado Endorovich, que amava uma mulher na corte de Zarovich, mas ela amava outro. Enquanto ela e seu amante jantaram, Endorovich colocou veneno no copo de vinho do homem. Os copos foram misturados e a mulher acidentalmente bebeu a mistura mortal. O amante foi enforcado pela ação e enterrado no cemitério atrás da igreja na Baróvia. Endorovich ficou louco de culpa e matou muitas mulheres em sua vida. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)

Tesouro: numa cripta secundária acessível por uma porta secreta (Procurar CD 28), bolsas de couro podres jaziam sob trapos de linho branco. As sacolas têm um total de 340 pl.

CRIPTA 8: MARIUS

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Marius; Uma vida bem vivida; Sofrendo por muito tempo, ele encontrou a paz

Se os PJs abrirem esta pesada porta de pedra (Força CD 20) ou a porta da Cripta 7, o encontro tático da Cripta 7 é acionado.

Encontro Tático: Cripta 7: Endorovich pág. 184.

Pesquisa: Marius era conhecido por sua riqueza de conhecimentos sobre a geografia de lugares distantes, obtida principalmente por correspondência com contatos de comerciantes em outras cidades. Marius morreu de uma febre prolongada que nunca cedeu. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)

Desenvolvimento: dois carniçais consumiram os restos de Marius e agora reivindicam a cripta como sua. Surgem se esta porta for aberta ou se a Cripta 7 for perturbada.

CRIPTA 9: ADRIAN SELYMES

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Adrian Selymes; Rei dos viticultores; Enterrado com grande luto

Essa pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m quadrados contendo uma laje retangular de mármore de 1m por 1,5m, com 1m de altura, sobre a qual um esqueleto coberto de trapos se reclina.

Pesquisa: Adrian Selymes foi o senhor dos viticultores de Zarovich por cem anos. Sua longa vida foi atribuída aos vinhos quase sobrenaturais que ele era capaz de produzir em sua adega secreta. Adrian aprendeu suas técnicas estudando safras sobrenaturais semelhantes em todo o mundo. Ninguém conhecia vinho tão bem quanto Adrian. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)

Tesouro: uma das mãos do esqueleto, agarrada ao peito, segura firmemente o gargalo de uma garrafa de vinho: Selymes Cellars "Baróvia Red Mountain" com 5 anos de idade, no valor de 12.000 po. Um copo (4 copos / garrafa) é equivalente a uma poção de presa mágica maior +5.

CRIPTA 10: CRIPTA DA VINGANÇA

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Lembre-os daqueles que contestariam a vontade do Mestre.

Esta pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m² contendo os restos de vários humanoides. Leia:

As paredes de pedra deste buraco apertado abrigam os cadáveres ressecados de ao menos quatro humanoides que foram aparentemente torturados até a morte. Algemas de ferro cru prendem três dos corpos às paredes, enquanto um corpo está pendurado no teto. Um crânio polido está sobre uma mesa retangular de mármore, de um metro e meio de altura.

Aqui estão os restos de aventureiros que lutaram e falharam na sala K67. Os corpos de um anão, dois humanos e um elfo estão presos às paredes e ao teto com faixas de ferro. A cabeça do elfo está sozinha no esquife. O escrutínio dos restos mostra dedos em falta e esmagados, órbitas queimadas e outros sinais terríveis de tortura.

O nome Dysania é gravemente queimado no crânio dos elfos. Dysania era o líder dos aventureiros. Strahd tinha a inimizade particular dos elfos pelos ferimentos que infligia a eles. Ele teve suas últimas horas excruciantes.

Tesouro: Um teste de Procurar nos corpos CD 20 revela que alguém ainda usa um anel dos justos (novo item descrito na pág212).

O crânio retém alguma ressonância da violência cometida sobre ele e, portanto, é detectado como mágico. Veja o novo item caveira sufocada pág. 216.

CRIPTA 11: TASHA PETROVNA

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Tasha Petrovna; Luz para o oeste; Amiga e companheira

Esta pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco quadrado contendo uma laje retangular de mármore. Restos esqueléticos estão sobre a laje.

Pesquisa: Tasha Petrovna, também conhecida na corte como a "Curadora de Reis", serviu aos governantes de Zarovich há muito tempo e era famosa por sua beleza e inteligência. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)

CRIPTA 12: REI TOMESCU

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Rei Tomescu; Ele viajou para longe

Esta pesada porta de pedra está trancada (força CD 30 para abrir, Abrir Fechaduras CD 40 para destrancar). Ele se conecta a um portal, não a uma cripta. A chave de prata (metade na parte inferior do caldeirão em K55, a outra metade num baú em K69) abre a porta.

Se a porta for aberta, o encontro tático ocorre.

Encontro Tático: Cripta 12: Rei Tomescu pág. 186.

Pesquisa: *ninguém chamado Rei Tomescu jamais governou em Castelo Ravenloft na melhor das hipóteses.* (Conhecimento [local] CD 15 ou Obter Informações CD 15)

Portal para qualquer lugar: Fundido à parede oeste dessa cripta, há um anel de pedra de 3m de diâmetro, que emoldura uma distorção dimensional visível. Passar pelo anel transporta indivíduos para locais distantes - mas não sem riscos.

O portal para qualquer lugar é um recurso de masmorra que não pode ser removido sem danificar o anel ou destruir permanentemente o efeito. O portal é detectado como forte conjuração, NC 17º.

Uso do Portal: *Quando um viajante passa pela área, ele pode se transferir da cripta para qualquer outro local que tenha visitado pessoalmente. Ele pode chegar exatamente ao local desejado (consulte abaixo). No entanto, a passagem entre a cripta e o novo local não é instantânea; leva pelo menos uma hora, e muitas vezes mais, para concluir a viagem. Além disso, enquanto o viajante desliza para fora da geometria regular do espaço, criaturas horríveis que habitam o espaço intermediário têm um interesse prejudicial por ele. Consulte a tabela abaixo. Os danos sofridos indicam marcas, arranhões de garras e mordidas inexplicáveis, visíveis quando o viajante chega ao seu destino, embora ele não se lembre de ter recebido os ferimentos.*



Uma monstruosidade passa pelo portal...

d%	Tempo de viagem	Dano
01 - 12	Nenhum*	Morte*
13 - 26	72h	16d6
27 - 39	48h	8d6
40 - 53	24h	4d6
54 - 66	12h	2d6
67 - 80	5h	1d6
81 - 100	1h	Nada

*O escrutínio posterior da área (Procurar CD 25) onde o viajante deveria aparecer revela fragmentos de ossos, os últimos restos podres do conjurador, que aparentemente está morto há séculos.

Especial: *Como uso especial deste portal, o viajante pode optar por ir além dos limites regulares impostos pelo senso comum. Em vez de simplesmente escolher lugares que ele visitou pessoalmente, o viajante pode tentar viajar para qualquer lugar que tenha ouvido descrito ou visto em mapas ou pinturas. Modifique a rolagem d% usado para determinar o tempo de trânsito em –25.*

Viagem de retorno: *Qualquer viajante do portal pode optar por retornar instantaneamente à cripta, desde que não tenha passado mais de uma hora no local para o qual viajou e não tenha se movido a mais de 30m do ponto específico que apareceu, e não tenha usado a opção de ida e volta em menos de sete dias. Caso contrário, se um viajante permanecer mais de uma hora, se afastar 30m ou mais de onde apareceu, ou tiver usado com êxito a opção de viagem de volta em sete ou menos dias antes, ele ficará preso no novo local.*

Tesouro: *Além do portal, o espelho na sala secreta onde súcubos posam sedutoramente está emoldurado por dedos fundidos. Um dos ossos dos dedos está solto e é um artefato altamente potente: Dedo de São Bogdan, descrito na pág216. Os PJs podem remover facilmente o osso frouxo uma vez encontrado entre os outros* (Procurar CD 22 ou Detectar Magias).

CRIPTA 13: REI IGNATIE KAZAKU

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Rei Ignatie Kazaku; Kazaku, o Brilhante; Rei, líder e inventor

Esta porta pesada de pedra está trancada (força CD 30 para abrir, Abrir Fechaduras CD 40 para desbloquear) e trancada (veja abaixo). Se aberto, um buraco completamente vazio é revelado - vazio, exceto por um estranho mecanismo de relógio que está manchado de ferrugem.

Pesquisa: *Mais interessado em invenções do que em seus deveres como soberano, Kazaku passou longas horas em sua oficina (cuja localização permanece em segredo até hoje). A maioria das pessoas achava que Kazaku tinha um conselheiro demoníaco acorrentado em sua oficina secreta, pois sempre que ele voltava de um período de invenções de um mês, ele teria um dispositivo estranho, mas elegante, embaixo do braço, um dispositivo que fornecia alguma utilidade menor sem (aparentemente) recorrer à magia.* (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)

Armadilha de rajada prismática: *ND 8; dispositivo mágico; gatilho de proximidade (alarme); reativação automática; efeito mágico (a Rajada Prismática afeta todas as criaturas em 3m por 3m quadrados a leste da cripta 13, mago 13º nível, Reflexos CD 20, Fortitude ou Vontade, dependendo do efeito); Procurar CD 32; Operar Mecanismos CD 32.*

Tesouro: O dispositivo estranho acima do esquife é um tocador de música que funciona como um relógio. Apesar de seu exterior enferrujado e com bolhas, se o flange metálico for enrolado algumas vezes e solto, uma música assustadora toca como testemunho do fabricante e dos materiais de obra-prima usados para fabricá-lo. No mercado certo, vale 500 po.

CRIPTA 14: SHUHUL ISHAI-BAL

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

> Shuhul Ishai-Bal; Assessor de Endorvich; Amigo do Oriente; Aqui reside sua família em honra

Abrir a pesada porta de pedra (Força CD 20) revela um fosso que mergulha 12m na escuridão. Se os PJs descerem ao poço, eles desencadearão o encontro tático.

Encontro Tático: Cripta 14: Shuhul Ishai-Bal pág. 188.

Pesquisa: O nobre Endorovich mantinha uma família de servos de uma terra do extremo oriente, mas pouco se sabia sobre eles ou sobre sua verdadeira herança. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)

Desenvolvimento: A armadilha demoníaca perto de K86 pegou o viajante ocasional nesta sala. Em alguns casos, se Strahd estiver assistindo o grupo particularmente de perto, ele poderá ficar nesta sala na esperança de que um PJ solitário se transponha repentinamente num dos caixões. Se isso ocorrer, Strahd domina o PJ e o envia a caminho de se juntar aos PJ. O PJ dominado ajuda Strahd a se aproximar e segue qualquer plano que ele tenha (conforme revelado na Sorte de Ravenloft).

Tesouro: Cada teste bem-sucedido de Procurar CD 20 no lixo que enche o fundo de cada caixão de pedra revela um dos seguintes itens. Quando um item for encontrado, risque da lista. Depois que todos os itens da lista são descobertos, nenhum tesouro adicional é encontrado na câmara.

d10	Item
1	156 po
2	Filtro da furtividade
3	25 pp
4	Colar de prata com diamante (350 po)
5	Filtro da Visão
6	Varinha de imobilizar pessoas (25 cargas)
7	Pergaminho de infligir ferimentos críticos
8	Pergaminho de imunidade à Magia
9	Pergaminho de destruição
10	Varinha de pele rochosa (10 cargas)

CRIPTA 15: CLAUDIU

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

> Claudiu; Ninguém jamais esquecerá; Sua coragem e sacrifício

Essa pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m quadrados, uma laje retangular de mármore e um esqueleto esfarrapado.

Pesquisa: Muitas pessoas chamadas Claudiu viveram e morreram ao longo dos séculos nas terras da Baróvia. Aparentemente, todo mundo esqueceu esse Claudiu em particular. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)

Tesouro: O esqueleto coberto de trapos agarra um pequeno medalhão de ouro (valor de 30 po) numa mão ossuda.

CRIPTA 16: ELICA FLOREA

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

> Elica Florea; Jardineira e serva leal

Se os PJs abrirem esta pesada porta de pedra (Força CD 20) ou a porta para o CRIPTA 20, o encontro tático da CRIPTA 20 começa.

Encontro Tático: Cripta 20: Sasha Ivliskova, pág. 190.

Pesquisa: Elica Florea, uma serva do castelo, era conhecida pelo jardim que mantinha no pátio do sudeste. Ninguém poderia cultivar flores tão perfumadas. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)

Desenvolvimento: Enquanto Sasha ainda desfrutava da atenção dispensada de Strahd, ela ganhou servos para si mesma, alguns dos quais "dormem" aqui.

Tesouro: Um teste de Procurar CD 25 descobre um compartimento secreto no esquife que segura uma varinha de Comandar Plantas (5 cargas).

CRIPTA 17: CONDE SERGIU SOLOMOVICI

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

> Conde Sergiu Solomovici: Nunca tenha medo de tentar o que outros consideram impossível

Essa pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m quadrados, uma laje retangular de mármore e um esqueleto esfarrapado.

Pesquisa: Uma história conta que o conde Solomovici, também chamado de "almirante" Solomovici, estava profundamente interessado em navios e embarcações à vela de todos os tipos. Muitos acreditam que Solomovici construiu um grande navio que afundou no Lago Tser. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)

Tesouro: Um teste de Procurar CD 25 descobre um compartimento secreto no esquife que guarda uma chave de latão, uma lâmpada de óleo em miniatura (fornece metade da área de iluminação de uma lâmpada comum), um relógio de bolso obra-prima (valendo 300 po) e um mapa de um corpo de água sem nome que inclui os pontos de referência, "Ponto da Caveira", "Dedo Petrificado" e "Olhos do Homem".

CRIPTA 18: IREENA KOLYANA

Esta cripta está aberta, sua porta de pedra caiu no chão. Se um PJ se abaixar para examinar o que está inscrito na porta, marcas recém gravadas mal podem ser vistas através da névoa perpétua do solo:

> Ireena Kolyana: Esposa

A cripta está vazia, o esquife limpo e polido.

Desenvolvimento: Este túmulo foi preparado por Strahd para enervar os amigos de Ireena, ou a própria Ireena, se ela acompanhar os PJs.

Se Ireena está com os PJs, ela reage mal, fazendo uma pequena birra. Ela grita e chuta a laje no chão. Ela entra no túmulo, chutando o esquife e amaldiçoando Strahd:

> "Strahd! DESAFIO que você apareça diante de nós aqui e agora! Se você é um homem, vai parar com esses jogos e nos encarar AGORA!"

Strahd não responde a essa provocação. Para ele, o jogo psicológico é mais importante.

Tesouro: Deitado sobre o esquife, está um pente dourado, cravejado de joias (valor de 500 po), com várias mechas de cabelos escuros, amorosamente e cuidadosamente entrelaçadas. Este é o

cabelo da Ireena. Se questionada, Ireena não consegue se lembrar de quando Strahd poderia ter arranjado o cabelo dela.

CRIPTA 19: DHAVIT UTHURLAN

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

> Dhavit, O Construtor; Tu estás fronte um monumento à vida dele

Essa pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m quadrados e uma laje retangular de mármore.

Pesquisa: Os Zarovichs empregaram um grande arquiteto para o projeto e construção do Castelo Ravenloft. Dhavit ficou depois que o castelo estava completo. É comumente reconhecido que poucos castelos, se houver, já excederam a excelência da planta baixa e da execução do Castelo Ravenloft. Ele está com saudades até hoje. (Conhecimento [local] CD 15 ou Obter Informações CD 15)

Tesouro: Um teste de Procurar CD 25 descobre um interruptor secreto. Se invertida, uma trava se retrai, permitindo que o esquife se abra, revelando uma escada íngreme e estreita que desce e eventualmente se nivelando num túnel. Este túnel pode ser usado para sair do castelo.

CRIPTA 20: SASHA IVLISKOVA

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

> Sasha Ivliskova: Esposa

Se os PJs se preparam para abrir a porta de pedra pesada (Força CD 20) ou abrir a porta para CRIPTA 16, o encontro tático é desencadeado.

Encontro Tático: Cripta 20: Sasha Ivliskova pág. 190.

Pesquisa: Sasha Ivliskova era uma Burgomestre da Baróvia há cerca de 40 anos. Ela parece única na história - num momento em que as depredações de Strahd pioravam a cada ano, Sasha de alguma forma lidava com o Mestre do Castelo, fazendo com que seus ataques e varreduras malignas cessassem. Um dia, Sasha desapareceu. Por um período de pelo menos quatro anos, tudo ficou quieto. Um novo burgomestre foi nomeado e as pessoas começaram a esperar o melhor. Mas Strahd reapareceu, tão enlouquecido e terrível como sempre, e suas depredações não cessaram desde então. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)



Uma inscrição perturbadora...

Desenvolvimento: Por um tempo, Sasha desfrutou da atenção total de Strahd. Mas nos últimos anos, ela está aqui definhada, ordenada a permanecer dentro da cripta, a menos que seja perturbada ou Strahd a peça.

Tesouro: Um compartimento de fácil descoberta no esquife contém uma variedade de itens: Blush (10 PO), três frascos de perfume de qualidade (100 PO cada), um medalhão com o nome "Strahd" e um diário.

O diário está completamente vazio, exceto pela última página em que Sasha escreveu seus pensamentos mais íntimos. Veja a barra lateral para o lançamento no diário.

CRIPTA 21: PATRINA VELIKOVNA

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

> Patrina Velikovna; Noiva

Essa pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m quadrados, uma laje retangular de mármore e um esqueleto esfarrapado.

Pesquisa: Patrina era uma aldeã da Baróvia que foi apedrejada até a morte por praticar bruxaria. (Conhecimento [local] CD 15 ou Obter Informações CD 15)

CRIPTA 22: SIR ULRICH BUCARAVICH

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

> Sir Ulrich Bucaravich

Esta porta de pedra pesada (Força CD 20 para abrir) se abre para revelar um buraco de 3m quadrados contendo uma laje retangular de mármore e um esqueleto coberto de trapos.

Pesquisa: Sir Ulrich era um Cavaleiro do Corvo, morto por lobisomens. (Conhecimento [local] CD 18, Conhecimento [nobreza e realeza] CD 18 ou Obter Informações CD 18)

DIÁRIO DE SASHA

"Ele me diz que eu seria uma boa esposa. Se apenas . . . Se ao menos seu coração não estivesse comprometido com outra. Meu próprio coração, já imóvel, ficou preto naquele dia. Ele me trouxe aqui, nesta sepultura silenciosa. Minha paixão floresceu para odiar. Eu o destruiria se pudesse, mas seu poder sobre mim é incontestável. Ele me deixa sofrer desse jeito quando ele pode simplesmente me ordenar que o ame. Como eu o odeio."

"Se você está lendo isso, eu estou destruída. Você pode destruir Strahd se você for forte. Encontre o Medalhão do Coração do Inferno - o diabo no parapeito aberto o usa. Use-o para destruir o Dayheart, que blasfema, na torre adjacente. Talvez você também encontre a Espada Solar, a desgraça de Strahd. Desprotegida pelo Dayheart, sua carne é vulnerável à luz que eu neguei por ele, em vão."

CRIPTA 23: CRIPTA NÃO MARCADA

Não há epitáfio inscrito nesta pesada porta de pedra. A abertura da porta (Força CD 20) revela um buraco de 3m quadrados contendo uma laje retangular de mármore e um esqueleto coberto de trapos.

CRIPTA 24. IANCU DUDNIC

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Iancu Dudnic; Campeão de trenós para cães; Injustamente morto

Esta pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m quadrados contendo uma laje retangular de mármore e um esqueleto coberto de trapos.

Pesquisa: *Iancu era um campeão de trenós puxados por cães. Seu reinado foi interrompido pela esposa de um dos concorrentes que ele derrotou muitas vezes. Ele foi encontrado congelado sob o trenó, com um terror gravado no rosto. (Conhecimento [local] CD 20 ou Obter Informações CD 20)*

Desenvolvimento: *A parede oeste da cripta é atravessada por fendas (Observar CD 25 para notar algo fora do comum). O escrutínio revela que a parede é fraca e existe algum tipo de cavidade atrás dela, embora nenhuma porta secreta se abra. Um teste de força CD 18 é suficiente para desmoronar a parede, revelando um túnel vertical de aproximadamente 1,5m de diâmetro.*

O túnel serpenteia por 21m até uma sala secreta na K61 e desce 12m até a K89, uma subcatacumba. O túnel de 1,5m de diâmetro é essencialmente vertical, mas é tão escavado na pedra um teste de Escalar CD 10 é suficiente para subir ou descer.

Tesouro: *O esqueleto coberto de trapos agarra uma coleira de cachorro com um crachá de joias que diz "Hektor" (valor de 30 po) numa mão ossuda.*

CRIPTA 25: STEPHAN GREGOROVICH

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Stephan Gregorovich; Primeiro Conselheiro do Barão von Zarovich

Esta pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m quadrados contendo uma laje retangular de mármore e um esqueleto coberto de trapos.

Pesquisa: *Stephan Gregorovich era um respeitado conselheiro de Strahd durante as guerras de conquista do senhor dos vampiros. (Conhecimento [local] CD 25 ou Obter Informações CD 25)*

CRIPTA 26: KHUDEN DORANAL

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Khuden Doranal; Monge Ascético das Ecaterinas

Esta pesada porta de pedra se abre (Força CD 20) para revelar um buraco de 3m quadrados contendo uma laje retangular de mármore. Um exame cuidadoso (Procurar CD 25) revela um contorno muito fraco na forma de um corpo humano, como se uma forma já estivesse aqui.

Pesquisa: *Khuden Doranal era um renomado monge do Monastério das Ecaterinas, conhecido por seu rigoroso ascetismo. Dizem que seu espírito era tão puro que ele não precisava de comida nem bebida, e que ele foi levado corporalmente para os Sete Céus após sua morte. (Conhecimento [local] CD 20, Conhecimento [religião] CD 20 ou Obter Informações CD 20)*

CRIPTA 27: CRIPTA NÃO MARCADA

Não há epitáfio inscrito nesta pesada porta de pedra. A abertura da porta (Força CD 20) revela um buraco de 3m quadrados contendo uma laje retangular de mármore e um esqueleto coberto de trapos.

CRIPTA 28: ARDAN KHARKOV

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Ardan Kharkov; Cozinheiro do Conde

Essa pesada porta de pedra (abertura com força 20 para abrir) abre para revelar um buraco de 3m quadrados que contém uma laje retangular de mármore sobre a qual um esqueleto coberto de trapos reclina.

Pesquisa: *Ardan Kharkov era um chef e padeiro respeitado, que fez o bolo de casamento para Sergei e Tatyana von Zarovich. (Conhecimento [local] CD 25 ou Obter Informações CD 25)*

CRIPTA 29: IVAN PIETROVISKA

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Ivan Pietroviska; Amado de Anna Philippia

Essa pesada porta de pedra (Força CD 20 para abrir) abre para revelar um buraco de 3m quadrados que contém uma laje retangular de mármore sobre a qual um esqueleto coberto de trapos reclina.

Pesquisa: *O nome de Ivan Pietroviska é desconhecido na história, mas Anna Philippia é conhecida como uma barda que ficou por um tempo na corte de Barov e Ravenovia. (Conhecimento [local] CD 18 ou Obter Informações CD 18)*

CRIPTA 30: PREFEITO CYRIL REMYLICH

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Prefeito Cyril Remylich; Amado de Barov e Ravenovia; Sumo Sacerdote da Ordem do Corvo

Essa porta pesada de pedra (Força CD 20 para abrir) abre para revelar um buraco de 3m quadrados que contém uma laje retangular de mármore e um esqueleto envolto em vestimentas brancas de escritório que não mostram sinais de deterioração. A cabeça do esqueleto repousa sobre um pequeno baú.

Pesquisa: *Cyril Remylich era o líder espiritual dos cavaleiros do corvo e o líder da igreja sob Barov e Ravenovia. (Conhecimento [local] CD 25, Conhecimento [religião] CD 25 ou Obter Informações CD 25)*

Tesouro: *As roupas brancas não corrompidas são Vestimentas do Catedrático, um novo item mágico detalhado no Apêndice (pág. 215). No peito, embaixo da cabeça do esqueleto, há um cordão de Contas de Oração, 10 Flechas de Prata +1 e um pergaminho de Reviver os Mortos.*

CRIPTA 31: THORGEN, O AGREGADOR

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Thorgen, o Segredo; O ouro é seu único legado

Essa pesada porta de pedra (Força CD 20 para abrir) abre para revelar um buraco de 3m quadrados que contém uma laje retangular de mármore e um esqueleto coberto de trapos. O esqueleto agarra um pequeno baú em seus braços ossudos.

Pesquisa: *Thorgen, o agregador está esquecido. Nenhum teste revelará nada sobre quem ele era e qual poderia ter sido seu papel na história.*

Armadilha: *No tórax, e os braços do esqueleto estão revestidos com veneno nítido (contato, Fortitude CD 13, dano inicial 0, dano secundário 3d6 Con). O baú contém 1 PO.*

CRIPTA 32: CRIPTA NÃO MARCADA

Não há epitáfio inscrito nesta pesada porta de pedra. Abrir a porta (Força CD 20) revela um buraco de 3m quadrados com duas alcovas na parede traseira. Um personagem que entra na alcova oriental é imediatamente teletransportado para a alcova oriental em K86, a Cripta de Strahd. Da mesma forma, um personagem que entra na alcova ocidental em K86 aparece na alcova ocidental nesta cripta. Esses portais permitem que os personagens ignorem a armadilha de transposição bizarra que protege a entrada da cripta de Strahd.

CRIPTA 33: CRIPTA VAZIA

Não há epitáfio inscrito nesta pesada porta de pedra. Abrir a porta (Força CD 20) revela uma cripta vazia que nunca foi usada.

CRIPTA 34: REI DOSTRON

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra está escrito na linguagem infernal e lê:

Rei Dostron; Nascido do Inferno e Retornado a ele

Essa porta pesada de pedra (Força CD 20 para abrir) se abre para revelar um buraco de 3m quadrados que contém uma laje retangular de mármore coberta com uma dispersão de cinzas.

Pesquisa: *O rei Dostron era um governante muito antigo desta terra, muito antes da chegada de Strahd. Ele reivindicou a descendência de um lorde do inferno, e suas ações fizeram justiça a essa ancestralidade.* (Conhecimento [história] CD 22 ou Conhecimento de Bardo CD 22)

CRIPTA 35: CRIPTA VAZIA

Não há epitáfio inscrito nesta pesada porta de pedra. Abrir a porta (Força CD 20) revela uma cripta vazia que nunca foi usada.

CRIPTA 36: CRIPTA DESFIGURADA

O epitáfio inscrito nesta porta foi quebrado e agora está ilegível. Abrir a porta de pedra pesada (Força CD 20) revela um buraco vazio.

CRIPTA 37: JANNES

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Jannes

Essa pesada porta de pedra (Força CD 20 para abrir) abre para revelar um buraco de 3m quadrados que contém uma laje retangular de mármore e um esqueleto envolto em fragmentos de uma túnica bordada.

Pesquisa: *Jannes era o nome de uma poderosa ilusionista, embora não se soubesse que ela tivesse qualquer conexão com essa região.* (Conhecimento [arcano] CD 25 ou Conhecimento de Bardo CD 25)

Tesouro: *Escondido sob o esqueleto e suas vestes, há uma varinha de bola de fogo. Em seu dedo, há um anel de sinete de ouro no valor de 150 po.*

CRIPTA 38: CRIPTA DESFIGURADA

O epitáfio inscrito nesta porta foi quebrado e agora está ilegível. A abertura da pesada porta de pedra (Força CD 20 para abrir) revela um buraco que contém os esqueletos de três cães grandes.

CRIPTA 39: CRIPTA NÃO MARCADA

Não há epitáfio inscrito nesta pesada porta de pedra. A abertura da porta (Força CD 20 para abrir) revela um buraco de 3m quadrados que contém uma laje retangular de mármore e um esqueleto coberto de trapos.

CRIPTA 40: SATERIS TAUL

O epitáfio inscrito nesta porta de pedra diz:

Sateris Taul; Última de sua linhagem

Essa porta pesada de pedra se abre (Força CD 20 para abrir) para revelar um buraco de 3m quadrados que contém uma laje retangular de mármore e um esqueleto envolto em fragmentos de uma túnica bordada.

Pesquisa: *Sateris Taul era uma mística da região da Baróvia, supostamente a última de uma grande linhagem de videntes e adivinhas. Ela gozava da mesma reputação que Madame Eva agora reivindica.* (Conhecimento [local] CD 19 ou Obter Informações CD 19)

K85: TUMBA DE SERGEI VON ZAROVICH

Uma grande tumba é visível através de barras de ferro (a menos que a Sorte de Ravenloft indiquem que Strahd está aqui, nesse caso, veja abaixo).

Barras de ferro bloqueiam uma grande escada de mármore até um túmulo grande e silencioso, repousante em sua serenidade quase palpável. Uma laje de mármore branco no centro da curvatura traz um caixão incrivelmente embutido. Na parede oposta, três estátuas de mármore perolado estão em amplas alcovas.

O portão que bloqueia o acesso às escadas até K85 consiste em barras de ferro não envernizado. Levantar o portão ou dobrar as barras requer um sucesso num teste de força CD 28. As barras impedem a passagem de qualquer criatura pequena ou maior. Nenhuma tranca é aparente no portão, mas um teste de Operar Mecanismos CD 30 também o abre.

Sorte de Ravenloft: *Este é um local potencial para um encontro com Strahd, conforme profetizado por Madame Eva. Nesse caso, a tumba é um encontro tático.*

Encontro Tático: *K85: Tumba de Sergei Von Zarovich pág. 192.*

Desenvolvimento: *Conforme descrito no Tomo de Strahd, Sergei é o irmão morto há muito tempo de Strahd. Strahd o matou num louco ataque de ciúmes que envolveu um pacto com mortos-vivos que acabou transformando Strahd no monstro vampírico que ele é hoje. Sergei não descansa em paz, mas se Strahd for destruído, seu espírito será finalmente liberto.*

Tesouro: *Se a Sorte de Ravenloft decretou que um item é encontrado aqui, ele fica no peito de Sergei, em seu caixão. Além disso, o corpo mumificado e seco no caixão usa um conjunto brilhante de Armadura de Batalha +2 de resistência a magias (13).*

K86: TUMBA DE STRAHD

Portais invisíveis ficam entre as Criptas 37 e 38, entre a Cripta 37 e a parede ao sul dela, e entre a Cripta 38 e a parede ao sul dela. Esses portais formam um anel de proteção ao redor da entrada do K86. Os portais trocam um corpo vivo que os atravessa pelo corpo morto-vivo de um Inumano da Cripta 14. Como a transferência é praticamente instantânea, e como apenas os vivos e os mortos-vivos viajam através do portal seletivamente ajustado, a armadura do personagem transposto, roupas e outros equipamentos tornam-se subitamente ocupados por um Inumano. O personagem transposto acaba nas roupas do Inumano na Cripta 14, preso dentro de um caixão. Para esse personagem, é desencadeado o encontro tático CRIPTA *14: Shuhul Ishai-Bal pág. 188.*

Para os companheiros da vítima, pode parecer que seu companheiro se transformou de repente numa criatura. O Inumano se vira e ataca.

Armadilha de Transposição: ND 10; *mágica (conjuração forte;* NC 15º); *gatilho de localização (veja acima); reativação automática;* Vontade CD 20 *evita; transpõe (por teletransporte) carne viva com carne morta-viva na Cripta 14 (veja acima); múltiplos alvos (qualquer pessoa que entre nas áreas presas);* Procurar CD 25; Operar Mecanismos CD *n/a.*

Quando os PJs veem a grande tumba através das barras de ferro, leia:

Barras de ferro bloqueiam uma escada de mármore até um túmulo grande e sombrio, no qual a luz parece se repelida e da qual sopra o cheiro de terra recém escavada. Instalado no chão de terra, jaz um caixão preto brilhante de madeira encerada com acessórios de latão brilhantes. Na parede oposta, três alcovas aguardam. Apenas o centro contém uma estátua.

O portão que bloqueia o acesso às escadas até K86 consiste em barras de ferro não envernizadas. Levantar o portão ou dobrar as barras requer um sucesso num teste de força CD 28. As barras impedem a passagem de qualquer criatura pequena ou maior. Nenhuma tranca é aparente no portão, mas um teste de Operar Mecanismos CD 30 também o abre.



O caixão solitário, a terra solta sobre a qual repousa ... nada aqui indica um final feliz.

Sorte de Ravenloft: Este é um local potencial para um encontro com Strahd, conforme profetizado por Madame Eva. Nesse caso, a tumba é um encontro tático. Se Strahd não estiver aqui, o guardião da tumba na alcova central descrita no encontro tático não entra em ação.

Encontro Tático: K86: Tumba de Strahd *pág. 194.*

Desenvolvimento: *Como esse local é o túmulo real de Strahd, se os PJs o derrotarem, seu corpo se reforma dentro do caixão e fica particularmente vulnerável. É quando os personagens podem finalmente alcançar o objetivo final de destruir o Strahd.*

Tesouro: *Se a Sorte de Ravenloft decretou que um item é encontrado aqui, ele estará enterrado na terra, aos pés do caixão (*Procurar CD *23). Além disso, em meio à terra solta que está espalhada pelo chão do caixão de Strahd, há um coração petrificado - um talismã de coração do dragão vermelho (novo item descrito na pág. 213).*

K87: GUARDIÕES

Escadas do nível da catacumba levam a um patamar. Leia:

Três metros abaixo de uma grande escada de 6m de largura espera um patamar. Uma cortina de luz azul corta o patamar. Suspenso entre duas estátuas de 9m de altura, segurando lanças. Pouco visível além da cortina, existem mais degraus descendentes.

Todas as criaturas que atravessam a cortina que não são de tendência Leal são teletransportadas de volta para o topo da escada a oeste da cortina - esse é um efeito similar a um portal e, portanto, não está sujeito a testes de resistência ou resistência à magia. Criaturas leais e bondosas, ou criaturas que podem usar Porta Dimensional podem ignorar a cortina, e descer em segurança até o K88. É impossível ver mais do que alguns metros descendo as escadas além da cortina do lado oeste do K87.

As estátuas de bronze são muito grandes para que uma criatura pequena ou menor (ou uma criatura gasosa) empurrar. PJs que tentam destruir uma estátua de bronze para derrubar a cortina precisam apenas destruir uma. Cada estátua de bronze tem dureza 9 e 500 pontos de vida devem ser retirados para derrubar a cortina mágica.

K88: TUMBA DE BAROV E RAVENOVIA

Escadas do nível da catacumba continuam após o Patamar chegando numa tumba. Leia:

> *A grande escada de 6 metros de largura se abre para uma tumba que descansa em silêncio. Grandes vitrais filtram a luz fraca através dos dois caixões de pedra ornamentados aqui. Sulcos marcam o piso de mármore do centro da tumba, como se algum grande animal tivesse arranhado repetidamente a pedra.*

Este é o túmulo da mãe e do pai de Strahd, Barov e Ravenovia, que Strahd chamou para governar o vale depois que ele o conquistou (descrito no Tomo de Strahd).

Sorte de Ravenloft: Este é um local potencial para um encontro com Strahd, conforme profetizado por Madame Eva. Nesse caso, a tumba é um encontro tático. Substitua o texto lido em voz alta fornecido acima pelo texto fornecido no encontro tático.

Encontro Tático: K88: Tumba de Barov e Ravenovia pág. 196.

Desenvolvimento: Depois que Strahd matou Sergei e os guardas do castelo o "mataram", ele se levantou como um vampiro e tomou o poder. Strahd matou seus próprios pais, mas depois se arrependeu, se arrependeu tanto de todos os anos desde então. Às vezes, o arrependimento o leva a retornar a este túmulo mais sagrado e a entrar em ataques de fúria desesperadora.

Tesouro: Se a Sorte de Ravenloft decretou que um item é encontrado aqui, ele fica no topo do caixão de Ravenovia (o caixão do norte). Além disso, o corpo de Ravenovia está envolto na Mortalha de Santa Ecaterina (novo item descrito na pág215) e Barov usa um anel verde, a Anel de Aprimorar Magias (novo item descrito na pág211).



Alguns males antecedem até Strahd

K89: SUBCATACUMBA

O túnel acessível a partir da sala secreta da K61 ou da parede fraca da Cripta 24 da K84 desce até a K89, uma subcatacumba. O túnel de 1,5m de diâmetro é essencialmente vertical, mas é tão escavado na pedra que um teste de Escalar CD 10 é suficiente para subir ou descer.

O túnel, escavado por formigas gigantes, abre-se no teto do K89, a 9m acima do solo desordenado. Quem olha para a grande subcatacumba vê:

> *Duas pedras de pé de 3m de altura, cobertas por blocos igualmente grandes, ficam no centro desta caverna antiga. O megálito fica à frente de uma laje de pedra escura na qual se inscrevem glifos primitivos. Em frente ao megálito, do outro lado da mesa de pedra, está uma estátua humanoide esculpida primitivamente, sem rosto. Formigas gigantes moem aqui e ali sobre a câmara.*

A câmara é um templo primitivo há muito esquecido, onde os proto-humanos adoravam divindades progenitoras em eras perdidas na história. Nenhuma criatura senciente em Ravenloft sabe de sua existência, embora Nicoramus em K61 certamente suspeite que algum tipo de câmara mais profunda aguarda abaixo, com base no fato de que formigas se enterraram em seu covil recentemente.

Se os PJs entrarem na câmara e tocarem o chão, o encontro tático será acionado.

Encontro Tático: K89: Subcatacumbas pág. 198.

Desenvolvimento: Os proto-humanos que adoravam nesta caverna natural secreta eram um povo sangrento que amava um deus sangrento, um deus cujo nome se perdeu há séculos. Sacrifícios ocorreram na mesa diante do ídolo grosseiramente esculpido (o eidolon trapaceiro) por séculos, lentamente fortalecendo-o.

Tesouro: Se for detectado, a laje de pedra escrita com pictograma é detectada como mágica. De fato, é um local mágico descrito na pág220 chamado Laje de Sacrifícios.

Encontros Táticos

As páginas a seguir fornecem informações detalhadas para encontros de combate no Castelo Ravenloft. A posição de uma criatura num mapa tático é indicada por um símbolo de letra em círculo, associado à criatura no texto descritivo do encontro. Informações sobre os recursos de uma sala ou área são fornecidas no formato da barra lateral, juntamente com o mapa tático do encontro.

A Entrada

Nível de Encontro 9

Use este encontro tático com as descrições das salas nas pág. 93 e 94.

Quando os PJs entrarem no K7, faça com que eles realizem testes de Observar CD 20 para determinar se eles podem dizer que os dois dragões de pedra (marcados como **SD** *no mapa) flanqueando a arcada estão vivos.*

*Se nenhum PJ obtiver um sucesso nesse teste, os dragões de pedra atacam quando o último PJ passar entre eles. Isso fornece aos dragões de pedra uma rodada surpresa na qual agirão antes do início das rodadas normais de combate. Se algum PJ perceber que os dragões de pedra são criaturas vivas, esses PJ e os dragões agem na rodada surpresa. As quatro gárgulas (***G***) localizadas no K8 entram em ação no início da primeira rodada normal de combate.*

Desenvolvimento do Encontro

Se o estratagema dos dragões de pedra for descoberto enquanto os PJs ainda estiverem na Entrada (K7), as criaturas retornam para a Grande Entrada (K8) para que tenham mais espaço para manobrar. Eles também estão cientes das gárgulas do K8 e esperam contar com ajuda delas na batalha contra os PJs.

Os dragões de pedra fazem amplo uso de suas armas de sopro. Eles tentam atingir o maior número possível de PJs nos pequenos cones de suas armas de sopro, sem também atingir um ao outro.

As gárgulas inicialmente usam Investida Aérea, passando pela Grande Entrada e fazendo ataques únicos de garra antes de voltar para a galeria e terminar o turno. Se os PJs desenvolverem ataques eficazes contra elas, apesar dessa tática, elas voam baixo e ficam no alcance para realizar ataques totais.

Guardas hediondos: *Esses dois construtos (marcados como* **D** *no mapa) aguardam dentro das alcovas da área K19. Eles parecem armaduras cobertas de manchas escuras, colocadas como se estivessem em batalha e segurando maças projetadas para se parecer com cabeças de dragão curvadas. Somente Strahd sabe a palavra de comando necessária para ativá-los, então eles só se juntarão à batalha se Strahd estiver presente e lhes ordenar que ataquem. (Veja o encontro tático K7–9A: Strahd na entrada.)*

Dragões de Pedra

Esses dragões de pedra são parentes de gárgulas. São serpentinas em forma, mais longas que dragões verdadeiros, com pernas mais curtas e corpos mais esguios. Eles parecem segurar tochas enroladas em suas línguas dentro de suas bocas escancaradas, mas na verdade são órgãos que lhes permitem soprar cones de fogo.

Dragão de Pedra (2) ND 4

CM Besta mágica (terra) média
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +4, Ouvir +4

CA 15, toque 11, surpresa 14
60 PVs (6 DVs); RD 10 / mágico
Fort +9, **Refl** +6, **Vont** +2

Deslocamento 6m (4 quadrados), voo 12m (ruim)
Corpo a corpo 2 garras cada +6 (1d6 + 6)
Base de Ataque +6; **Agarrar** +9
Opções de Ataque Ataque Poderoso (3 pontos incluídos)
Ação Especial Sopro (cone de 4,5m, Reflexos CD 17, 4d8 de dano de fogo)

Habilidades For 17, Des 12, Con 18, Int 2, Sab 11, Car 7
QE Imobilidade
Talentos Ataque Poderoso, Prontidão, Vitalidade
Perícias Esconder-se +8 (+16 contra superfícies rochosas), Observar +4, Ouvir +4

Imobilidade (Ext) Um dragão de pedra pode se manter tão quieto que parece ser uma estátua. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar CD 20 para perceber que ele está na verdade vivo.

Gárgula (4) ND 4

CM Humanoide monstruoso (terra) médio
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m., Observar +4, Ouvir +4
Idioma Terran

CA 16, toque 12, surpresa 14
34 PVs (4 DVs); RD 10/mágico
Fort +5, **Refl** +6, **Vont** +4
Deslocamento 12m (8 quadrados), voo 18m (médio)
Corpo a corpo 2 garras +6 (1d4 + 2) e
mordida +4 (1d6 + 1) e
chifre +4 (1d6 + 1)
Base de Ataque +4; **Agarrar** +6
Opções de Ataque Investida Aérea

Habilidades For 15, Des 14, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 7
QE Imobilidade
Talentos Ataques Múltiplos, Investida Aérea
Perícias Esconder-se +7 (+15 contra superfícies rochosas), Observar +4, Ouvir +4

Ataques Múltiplos Uma gárgula é hábil em usar todas as suas armas naturais de uma só vez. Os ataques secundários de uma gárgula com armas naturais recebem apenas uma penalidade de -2 (em vez de –5; já calculada no bloco de estatísticas de ataque acima).
Imobilidade (Ext) Uma gárgula pode se manter tão quieta que parece uma estátua. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar CD 20 para perceber que ela está na verdade viva.
Investida Aérea Ao voar, uma gárgula pode executar uma ação de movimento (inclusive mergulhar) e outra ação padrão em qualquer ponto do movimento (em vez de antes ou depois do movimento). Uma gárgula não pode realizar a ação de movimento dobrado durante uma investida aérea.

STRAHD NA ENTRADA

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

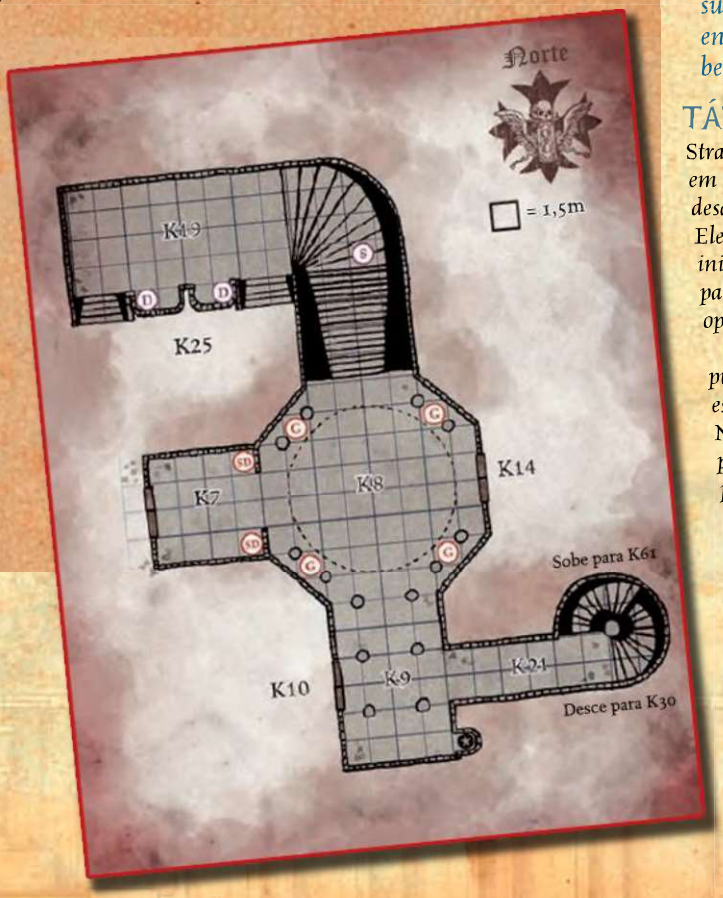
Escadas: A grande escadaria ascendente da área K8 sobe 9m para K19. Essas escadas não afetam o movimento, mas os personagens que atacam um inimigo na parte mais baixa da escada recebem +1 de bônus em ataques corpo a corpo por estar em terreno mais alto. O "S nas escadas está Strahd; consulte os detalhes em "Strahd na Entrada" se Strahd estiver presente neste encontro.

Escadas em Espiral: Essas escadas levam ao K61 e além, e ao K30 e adiante. Eles também aparecem nos mapas táticos K30: Escritório do Administrador, K35-44: Quartos de Lamentação, K47: Patamar, K61: Corredor e K73: Salão da Masmorra. Os personagens que lutem nas escadas em espiral recebem cobertura (+4 a CA, +2 nos testes de Reflexos) contra inimigos abaixo deles nas escadas.

Galeria: Uma varanda de 1,5m de largura circunda a Grande Entrada (K8), 6m acima do piso. As gárgulas começam o encontro empoleiradas na beira da varanda e podem voar até aqui para se proteger contra ataques à distância.

Pilares: Oito pilares finos, cobertos de teias de aranha, apoiam a galeria. Uma criatura parada no mesmo quadrado de um pilar recebe +2 de bônus de cobertura na CA e um bônus de cobertura de +1 nos testes de Reflexos. Contra ataques de cima, criaturas no mesmo quadrado de um pilar têm cobertura normal (+4 a CA, +2 nos testes de Reflexos). As criaturas embaixo da galeria têm cobertura total contra ataques vindos de cima.

Mais quatro pilares estão pelo corredor para o sul (K9). Eles se estendem até o teto, mas têm as mesmas características dos pilares do K8.



Nível de Encontro 15

Adicione esses detalhes a esse encontro se você determinar que Strahd ataca os PJs na entrada a qualquer momento durante a aventura. A galeria e a grande escadaria oferecem uma oportunidade para ele voar em sua forma de "homem-morcego", que (em sua experiência) aterroriza muito bem suas vítimas. Ele ataca aqui se tiver boas razões para querer aterrorizar os PJs, ou se quiser impedi-los de deixar o castelo.

Os blocos de estatísticas para Strahd e dos guardas hediondos são apresentadas nas duas páginas a seguir.

Enquanto os PJs estão na Grande Entrada, Strahd entra no K25 em sua forma humana. Ele fala calmamente a palavra de comando para ativar os guardas hediondos enquanto passa, permitindo que os personagens da Grande Entrada façam um teste de Ouvir CD 21 para perceberem sua chegada. Ele então desce as escadas e fica à vista, chamando os PJs, conforme descrito no texto lido em voz alta abaixo. Quando o Strahd aparecer nos PJs, leia este texto:

Um ser humano vestido com roupas nobres aparece no topo da escada, a cerca de 10 metros acima de vocês. Ele sorri. "Vocês nunca ouviram falar que aqueles que entram no castelo Ravenloft raramente saem?"

Com essas palavras, a forma física de Strahd começa a mudar grotescamente. Seus braços se transformam em asas membranosas e seu rosto se estende num horror bestial, sua boca aberta ostenta enormes presas.

Leia este texto quando o Strahd iniciar um agarrar:

A enorme criatura morcego tenta pousar em seu corpo – suas patas arranham tentando alcançar seu peito, enquanto as grandes asas envolvem você e as mandíbulas bestiais se abrem almejando sua garganta.

TÁTICAS DE STRAHD

Strahd luta com o objetivo de infligir o máximo de terror possível em seus inimigos. No primeiro turno dele, ele voa para o alto, desce a escada e morde o PJ mais próximo, permanecendo no ar. Ele sobrevoa esse PJ, mordendo cada turno, até enfraquecer seu inimigo com vários níveis negativos. Nesse ponto, ele se move para iniciar um agarrar, provocando um ataque de oportunidade.

Se Strahd se envolver numa manobra Agarrar que ele não puder vencer, sendo incapaz de imobilizar (e drenar sangue) e escapar, ele assume sua forma gasosa e voa em direção ao teto. Na galeria, ele se solidifica na forma humana e usa magias para continuar a luta, começando com suas magias mais poderosas. (Ele usa névoa mortal impunemente, sabendo que ele e os guardas hediondos são imunes a seus efeitos.)

Os guardas hediondos, por sua vez, descem lentamente as escadas e tentam engajar contra os outros PJs que não sejam o alvo de Strahd. E se Strahd recuar pelas escadas, os guardas hediondos usam sua habilidade empuxo da terra para impedir uma perseguição.

CONDE STRAHD VON ZAROVICH ND 15

(Veja a pág. 6 para bloco de estatísticas completas de Strahd)
Vampiro (humano) Necromante 10
LM Morto-vivo médio (humanoide avançado)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +13, Ouvir +13
Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Gigante, Infernal

CA 27, toque 15, surpresa 24; Esquiva
70 PVs (10 DVs); Cura acelerada 5**; RD** 10/prata e mágico
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10, energia positiva 10, sônico 10; resistência a Expulsão +4*; anel de contramágica (Dissipar Magia)*, imune a detecção
Fort +6, **Refl** +11, **Vont** +13
Fraquezas água corrente, estaca de madeira, luz solar

Deslocamento 9m (6 quadrados), patas de aranha 6m.
Corpo a corpo pancada +9 (1d6 + 4 mais drenar energia 2 níveis)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +9
Opções de Ataque Reflexos em Combate
Ações Especiais Alterar forma, dominação (Vontade CD 20), drenar sangue (1d4 Con), filhos da noite 1/noite, forma gasosa
Equipamento de combate *anel de contramágica* (dissipar magia), *contas de força* (explode com o impacto, causando 5d6 de dano de força num raio de 3m; Reflexos CD 16 anula), *bastão metamágico silenciar menor* (permite que Strahd lance até três magias de 3º nível ou menos por dia sem componentes verbais, como se estivesse usando Magia Silenciosa),

Magias de Mago Preparadas (NC 10º; proibidas: abjuração e ilusão)
5º - *Névoa mortal* (CD 20), *Névoa mental* (CD 20), *Ondas da fadiga, Relâmpago* – Dreno do Cadáver (CD 18; criaturas que sofram dano também sofrem um nível negativo),
4º - *Drenar temporário* (+8 toque à distância), *Medo* (CD 19), *Porta dimensional*, *Raio ardente* – Enervecer Magia (+8 toque à distância, +50% de dano contra criaturas vivas, metade do dano contra não-vivas), *Vidência* (CD 19)
3º - *Bola de fogo* (CD 18), *Mísseis mágicos* - Dreno do Cadáver (criaturas que sofram dano também sofrem um nível negativo), *Raio de exaustão* (+8 toque à distância, CD 18), *Sono profundo* (CD 18), *Velocidade*
2º - *Cegueira / surdez* (CD 17), *Mão espectral*, *Névoa*, *Raio ardente* (+8 toque à distância), *Ver o invisível*, *Vitalidade Ilusória*,
1º - *Armadura arcana* (2), *Ataque certeiro*, *Mísseis mágicos*, *Raio do enfraquecimento* (+8 toque à distância), *Recuo acelerado, Toque macabro* (+9 toque corpo a corpo, CD 16)
0 - *Detectar magias* (2), *Mensagem*, *Som fantasma* (CD 15), *Toque de fadiga* (+9 toque corpo a corpo, CD 15)

Habilidades For 18, Des 16, Con -, Int 20, Sab 17, Car 16
QE Cria; Ligações da Floresta [B], da Montanha [B] e do Pântano [B],
Talentos: Drenar Energia Aprimorado [†], Drenar Magia [†], Dreno do Cadáver [†B], Enervecer Magia [†B], Escrever Pergaminhos [B], Esquiva [B], Iniciativa Aprimorada [B], Magias em Combate (ou Toque da Mácula), Reflexos em Combate [B], Reflexos Rápidos [B], Resistência à Energia Positiva [†], Foco em Habilidade (Dominação).
Perícias Blefar +17, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +7, Disfarces +3 (+5 atuação), Esconder-se +13, Furtividade +17, Intimidar +11, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +13, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +20
Pertences equipamento de combate mais *anel de proteção +2*, *manto de resistência +3*

Alterar forma (Sob) Como vampiro, Strahd pode assumir a forma de um morcego, morcego atroz, humanoide tipo morcego, lobo, lobo atroz ou humanoide feroz como uma ação padrão.
Cura acelerada (Ext) Se reduzido a 0(zero) PVs, Strahd assume forma gasosa e segue em direção a sua Cripta (K86). Dano adicional enquanto estiver nesta forma não tem efeito.
Drenar energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque pancada de Strahd sofrem dois níveis negativos, perdendo 10 PVs e sofrendo -2 de penalidade em testes de perícia, testes de habilidade, testes de resistência e nível efetivo. Ao mesmo tempo, Strahd recebe 10 PVs temporários e um bônus de +2 em testes de perícias, testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora.
Se a vítima for um conjurador, ele perde o acesso a duas magias como se tivesse lançado suas duas magias de nível mais alto disponíveis no momento. Se a vítima perder uma magia preparada, Strahd ganha a habilidade de lançar essa magia uma vez (como se ele a tivesse preparado). A magia permanece na mente de Strahd por até 1 hora, e ele pode manter 3 magias roubados por vez. (Consulte o Livro do Mestre, pág. 292.)
Drenar Sangue (Ext) Strahd pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas, obtendo sucesso num teste da manobra Agarrar. Se ele derrubar o inimigo, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Em cada ataque que atingir, Strahd recebe 5 PVs temporários.
Dominar (Sob) Strahd pode esmagar a vontade de um oponente apenas olhando nos olhos dele. Isto é semelhante a um ataque visual com um alcance de 3m, exceto que Strahd deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo - aqueles que apenas o olham não são afetados. O alvo de Strahd deve obter sucesso num teste de Vontade CD 20 ou cairá instantaneamente sob a influência de Strahd como se afetado pela magia *dominar pessoas* (NC 12º).
Forma Gasosa (Sob) Como ação padrão, Strahd pode assumir uma forma gasosa à vontade como a magia (NC 5º), mas ele pode permanecer gasoso indefinidamente e tem deslocamento voo de 6m com manobrabilidade perfeita. Sua CA na forma gasosa é 21 (+3 Des, +2 de deflexão, +6 armadura – ligação da montanha) (19 com armadura arcana ativa), toque 15, surpresa 18.
Ligação da Floresta (Sob) A conexão de Strahd com as florestas da Baróvia fornece um efeito constante de não detecção sobre ele e seus equipamentos. Se a conexão de Strahd com a floresta for cortada, o benefício será perdido; reduza seu ND em 1.
Ligação da Montanha (Sob) A conexão de Strahd com as montanhas da Baróvia o envolve numa armadura energética que concede +6 de bônus de armadura a CA. Esse campo de força o protege de ataques incorpóreos e se aplica quando Strahd está em forma gasosa. Se a conexão de Strahd com a montanha for cortada, sua CA cai para 21 e seu ND é reduzido em 1.
Ligação do Pântano (Sob) Devido à sua conexão com os pântanos da Baróvia, Strahd tem resistência ao ácido 10, fogo 10 e sônico 10. Se sua conexão com o pântano for cortada, Strahd perde essas resistências e seu ND é reduzido em 1.
Vulnerabilidade à Luz do Dia Enquanto o Dayheart permanecer intacto, Strahd não sofrerá efeitos nocivos da luz solar. Depois que o Dayheart é destruído, se Strahd for exposto à luz solar direta, ele poderá executar apenas um único movimento ou ação padrão no primeiro turno. A próxima rodada, ele é destruído.
Vulnerabilidade à Estaca de Madeira Se Strahd estiver desamparado, um inimigo pode executar uma ação completa (como um golpe de misericórdia) para enfiar uma estaca de madeira no coração de Strahd.

CONDE STRAHD (HOMEM-MORCEGO) ND 12

(Veja a pág. 6 para bloco de estatísticas completas de Strahd)
Vampiro (humano) Necromante 10
LM Morto-vivo médio (humanoide avançado)
Inic. +9; **Sentidos** sentido cego 6m e visão no escuro 18m; Observar +13, Ouvir +13

CA 27, toque 15, surpresa 22; Esquiva
70 PVs (10 DVs); Cura acelerada 5; **RD** 10 / prata e mágico
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10, energia positiva 10, sônico 10; resistência a Expulsão +4; imune a detecção
Fort +3, **Refl** +10, **Vont** +10
Fraquezas água corrente, estaca de madeira, luz solar

Deslocamento 9m (6 quadrados), patas de aranha 6m e voo 12m (bom)
Corpo a corpo mordida +8 (1d6 + 4 mais drenar energia 2 níveis)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +8
Opções de Ataque Reflexos em Combate
Ações Especiais Alterar forma, drenar sangue (1d4 Con), filhos da noite 1/noite, forma gasosa

Habilidades For 16, Des 20, Con -, Int 20, Sab 17, Car 16
QE Cria; Ligações da Floresta [B], da Montanha [B] e do Pântano [B]
Talentos: Drenar Energia Aprimorado [†], Drenar Magia [†], Dreno do Cadáver [†B], Enervecer Magia [†B], Escrever Pergaminhos [B], Esquiva [B], Iniciativa Aprimorada [B], Magias em Combate (ou Toque da Mácula), Reflexos em Combate [B], Reflexos Rápidos [B], Resistência à Energia Positiva [†]
Perícias Blefar +17, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +7, Disfarces +3 (+5 atuando), Esconder-se +13, Furtividade +17, Intimidar +11, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +13, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +20

Alterar forma (Sob) Em sua forma de homem-morcego Strahd não pode conjurar magias e perde o acesso à sua habilidade de dominar, mas ainda pode usar sua habilidade de drenar o sangue.
Ligação da Floresta (Sob) A conexão de Strahd com as florestas da Baróvia fornece um efeito constante de não detecção sobre ele e seus equipamentos. Se a conexão de Strahd com a floresta for cortada, o benefício será perdido; reduza seu ND em 1.
Ligação da Montanha (Sob) A conexão de Strahd com as montanhas da Baróvia o envolve numa armadura energética que concede +6 de bônus de armadura a CA. Esse campo de força o protege de ataques incorpóreos e se aplica quando Strahd está em forma gasosa. Se a conexão de Strahd com a montanha for cortada, sua CA cai para 21 e seu ND é reduzido em 1.
Ligação do Pântano (Sob) Devido à sua conexão com os pântanos da Baróvia, Strahd tem resistência ao ácido 10, fogo 10 e sônico 10. Se sua conexão com o pântano for cortada, Strahd perde essas resistências e seu ND é reduzido em 1.

GUARDA HEDIONDO AVANÇADO (2) ND 7

N Construto médio
Inic. +2; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m, Observar +1, Ouvir +14
Idioma entende Comum

CA 21, toque 11, surpresa 20
75 PVs (10 DVs)
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, efeitos de necromancia, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno; qualquer efeito que exija teste de Fort, a menos que afete objetos ou seja inofensivo, morte por dano maciço
Resistência frio 10, fogo 10
Fort +3, **Refl** +5, **Vont** +4

Deslocamento 6m (4 quadrados) (incapaz de correr)
Corpo a corpo *maça pesada +1* +13 (1d8 + 6)
Base de Ataque +7; **Agarrar** +12
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Empuxo da Terra (*maça pesada +1* +9, causa 1d8 + 6 e reduz a deslocamento para 1,5m por 1 rodada), Trespassar, Trespassar Maior
Ações Especiais Empurrão Aprimorado (+9)

Habilidades For 21, Des 15, Con -, Int 8, Sab13, Car 4
Talentos Trespassar, Trespassar Maior, Empurrão Aprimorado, Ataque Aprimorado
Perícia Observar +14
Pertences equipamento de combate mais *maça pesada +1*, armadura de batalha obra-prima, escudo de aço pesado obra-prima

Empuxo da Terra (Sob) Um guarda hediondo pode optar por receber uma penalidade de -4 na sua jogada de ataque para enraizar sobrenaturalmente seu alvo na terra. Se este ataque acertar, o deslocamento do alvo é reduzido para 1,5m por 1 rodada.



Sala de Jantar

Nível de Encontro 15

Use este encontro tático com a descrição da sala pág. 94.

Supondo que os PJs entrem na sala de jantar vindos do Salão de Convidados (K9) e que não tenham encontrado Strahd na Entrada, Strahd (marcado como S no mapa) senta-se à mesa de costas para a porta, mas age como se estivesse esperando por eles. Se os PJs entrarem pela porta secreta da área K11, Strahd está de pé, andando atrás da mesa e age consideravelmente mais surpreso. Nesse caso, modifique o texto de leitura em voz alta, conforme necessário.

Quando os PJs entrarem na sala, leia:

Um vento assobia através desta vasta sala. Os cristais cantam na escuridão enquanto grandes lustres balançam, dançando e brilhando na luz que vocês carregam. Reflexos dançam no vidro e na porcelana sobre uma grande mesa de jantar. Numa extremidade da mesa, de costas para vocês, está um cavalheiro elegante, com as roupas finas de um nobre. Quando vocês entram, ele se vira para vocês, revelando um rosto magro, mas aristocrático, com maçãs do rosto proeminentes e uma testa alta. Seus olhos penetrantes os levam para dentro, então ele sorri lentamente. "Bem-vindos ao castelo Ravenloft", ele diz.

Diálogo com Strahd

Strahd está mais interessado em conversar com os PJs do que em lutar contra eles neste encontro. E tenta saber o quanto conseguiram se preparar para lutar contra ele. Ele sabe (de seus espiões) mais ou menos o que os PJs fizeram, mas não tem certeza do quanto eles podem ter descoberto e conseguido pelo caminho.

Por sua parte, Strahd é arrogante, orgulhoso e impenitente. Ele convida os PJs a comerem e beberem, sabendo que o vinho entorpecerá suas faculdades (veja abaixo). Como qualquer vilão arrogante, ele tem poucas escrúpulos de compartilhar pelo menos as linhas gerais de seus planos com os PJs, com algumas exceções:

- *Strahd não discute sobre Ireena, exceto para dizer (sua boca cruelmente cerrada): "Ela será minha."*
- *Se o objetivo secundário de Strahd for Coibir seus Rivais ou Aliados Indomados e os PJs já lidaram com as bruxas ou lobisomens, Strahd agradece a eles por ajudá-lo. Se eles ainda não lidaram com os indisciplinados, ele tenta evitar dar a impressão de que os PJs são peões em seus planos.*
- *Se o objetivo secundário de Strahd for Abraçar a Loucura, sua conversa é desarticulada, quase incoerente. Ele repete as palavras dos PJs de forma aleatória, intercaladas com exclamações sobre vermes, trevas e Ireena.*
- *Se o objetivo secundário de Strahd for a Dinastia de Strahd, Strahd não diz aos PJs que ele planeja transformá-los em vampiros, mas revela que ele encontrou uma maneira de andar sob a luz do sol mais uma vez. Ele não revela que Dayheart é a fonte desse novo poder.*
- *Da mesma forma, se o objetivo secundário de Strahd for Legião de Mortos-Vivos, ele não diz nada aos PJs sobre seu plano de transportar a infecção zumbi para o mundo exterior. Em vez disso, dois zumbis infestados de Strahd aparecem atrás dos PJs após algumas rodadas de conversa, e o encontro se transforma subitamente num combate.*

Bloco de estatísticas de Strahd: *Use os bloco de estatísticas de Strahd em forma humana pág. 6 ao conduzindo este encontro.*

Zumbi de Strahd ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16 (+6 natural)
42 PVs (6 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência Difícil de Matar
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados, incapaz de correr)
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 + 4)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 10
QE Difícil de Matar, Somente ações parciais
Talentos Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Difícil de Matar (Ext) Sempre que um zumbi de Strahd sofrer dano suficiente de um ataque corpo a corpo ou de longo alcance para ser destruído, role 1d20. Num resultado 11 ou superior, o zumbi ignora todo o dano que o teria reduzido para abaixo de 1 PV.

Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis de Strahd podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

Alimentos e Bebidas

As taças de cristal sobre a mesa estão cheias de vinho tinto escuro com sangue vampírico. Um personagem que beba um gole desses cálices recebe -4 de penalidade em testes de Vontade contra a capacidade de dominação de um vampiro e -2 de penalidade em testes de Fortitude para remover um nível negativo por 1 semana.

Também há carne nos pratos. Se o objetivo secundário de Strahd for Legião de Mortos-Vivos, comer carne expõe um personagem à infecção zumbis.

Infecção zumbi: *Doença ingerida, Fortitude CD 13, período de incubação instantâneo, dano adoecido / -.*

Uma criatura afetada que seja reduzida a –1 PVs ou menos (ou morre) se erguerá como zumbi infectado em 1d4 +1 rodadas, a menos que seja tratada adequadamente (veja a barra lateral pág. 29). Se Strahd tiver um objetivo secundário diferente, a carne é segura para o consumo e extremamente deliciosa.

Táticas de Strahd

Strahd usa esse encontro para receber os PJs no castelo. Ele quer aprender o que pode sobre o que os PJs sabem e o que descobriram em relação a seus planos e objetivos. Se eles conseguirem acertar seus planos e objetivos, ele sabe que podem ser oponentes dignos. Se eles suportam erroneamente, ele os reconhece como intrusos insignificantes que ele terá prazer em destruir.

Strahd não está particularmente interessado em encontrar os PJs aqui. Ele mantém uma conversa com eles até que o ataquem ou ele fique entediado. Quando um desses eventos ocorre, Strahd tenta

dominar um PJ (tentando várias vezes em sucessão se os PJs resistirem com seus testes de Vontade), depois assume uma forma gasosa e escoa pelas fendas ao redor da porta secreta na parede oeste. Uma vez através da porta secreta, ele volta à forma humana para fugir, usando seu conhecimento íntimo do castelo para superar qualquer esforço para persegui-lo que os PJs possam tentar.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Cadeiras: As cadeiras atrapalham o movimento ao redor das mesas. Entrar num quadrado que contém uma cadeira custa 2 quadrados de movimento.

Lustre: Um lustre paira sobre cada mesa. Um personagem médio de pé sobre uma mesa pode alcançar e pegar um lustre, balançando-se nele para pular em outro lugar. Balançar no lustre permite que um personagem conte um salto em pé como um salto em corrida e concede um bônus de circunstância de +2 ao teste de Saltar resultante. Um personagem pode realizar um atropelar ou um encontrão como parte de um salto.

O lustre pendurado sobre a mesa do sul não é tão seguro quanto os outros dois. Se um personagem médio se pendurar nesse lustre, ele o arranca do teto. O lustre cai e causa 2d6 de dano ao personagem debaixo dele. Um teste de Reflexos CD 20 reduz o dano à metade.

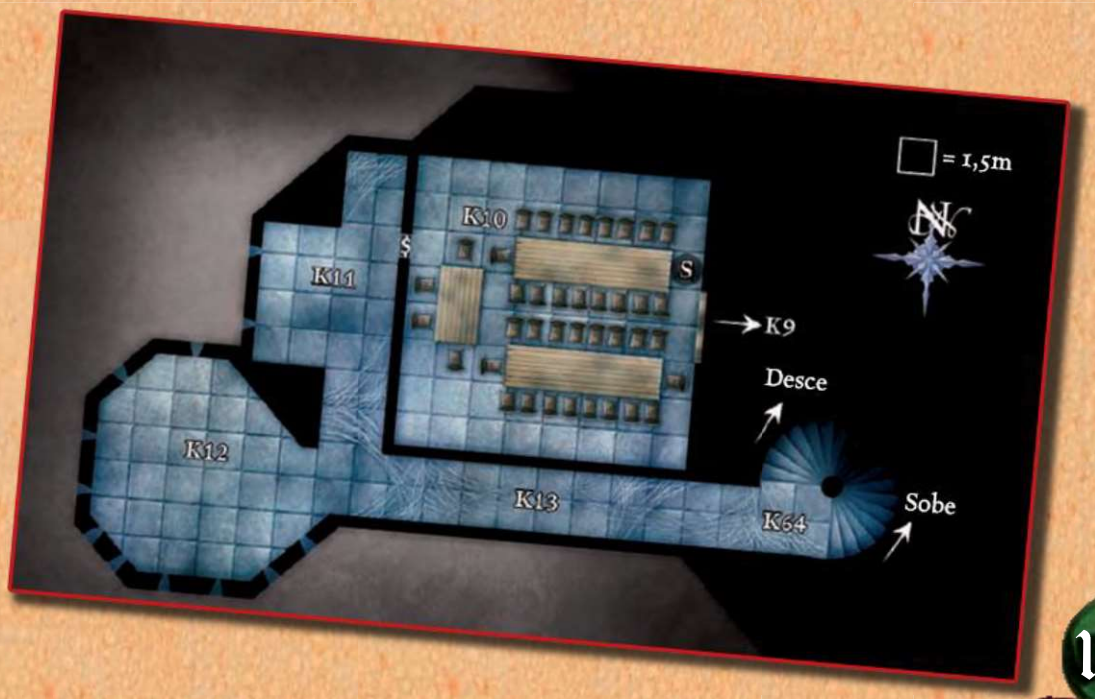
Mesa de Jantar: Três elegantes mesas de jantar, com pratos finos e cristal, dominam a sala (K10). Um personagem pode saltar ou escalar uma mesa para receber um bônus por estar em terreno mais alto (+1 nas jogadas de ataque corpo a corpo feitas contra criaturas no chão). Um teste de Saltar CD 10 é necessário para saltar para uma mesa ou um teste de Escalar CD 2 para passar do chão para uma mesa como uma ação de movimento. A superfície da mesa conta como terreno difícil (cada quadrado custa 2 quadrados de movimento) por causa dos pratos, tigelas, copos e linho fino espalhados por sua superfície.

Porta Secreta: A porta secreta conecta a área K10 à área K11. É necessário um sucesso num teste de Procurar CD 20 para encontrar a porta secreta. A porta não está particularmente bem escondida e pode ser detectada pelas rachaduras que a separam da parede circundante. Strahd pode usar essas fendas para escapar da sala em forma gasosa, se ele precisar empregar essa tática. Se um PJ viu Strahd escapar por essas rachaduras, esse personagem recebe um bônus de circunstância +4 nos testes de Procurar para encontrar a porta.

Seteiras: Essas fendas (nas áreas K11 e K12) têm 75 cm de altura e 10 cm de largura. Um personagem atrás de uma seteira tem cobertura quase perfeita contra uma criatura do outro lado, ganhando um bônus de +8 na CA, um bônus de +4 nos testes de Reflexos e os benefícios da habilidade de classe Evasão Aprimorada contra ataques vindos do outro lado. Strahd pode usar as seteiras para escapar na forma gasosa para outra parte do castelo.

Teias de Aranha: Teias de aranha grossas e empoeiradas preenchem a passagem (K11, K13 e K64 no mapa) e obscurecem a visão além de 1,5m nesta área, semelhante à magia *névoa obscurecente*. Uma criatura a 1,5m de distância de um atacante tem camuflagem (chance de erro de 20%). Criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de erro, e o atacante não pode usar a visão para localizar o alvo).

Como a magia *névoa obscurecente*, vento e fogo podem varrer as teias de aranha. Um vento moderado (16km/h ou maior) dispersa as teias de aranha em 4 rodadas. Um vento forte (31km/h ou maior), como uma rajada de vento, dispersa as teias de aranha em 1 rodada. Um magia de fogo limpa as teias de aranha na área do fogo; magias de fogo com alvo não ajudam a limpar as teias.



Capela de Ravenloft

Nível de Encontro 15

Use este encontro tático com a descrição da sala pág. 95.

Quando os PJs entram pela primeira vez na capela, eles não enfrentam perigo imediato. Eles podem explorar a sala, examinar o Ícone de Ravenloft e procurar o corpo no altar. Dependendo das circunstâncias, eles podem até começar uma longa vigília para despertar os poderes do Símbolo Sagrado Ravenkind ou da Espada Solar, ou para se qualificar para a classe de prestígio Cavaleiro do Corvo.

DESENVOLVIMENTO DO ENCONTRO

Dependendo dos resultados da Sorte de Ravenloft, Strahd pode encontrar os PJs nessa área. Se a Sorte de Ravenloft convocou esse encontro, Strahd ataca pela primeira vez que os PJs entram na capela, enquanto exploram a área.

Se os PJs estão realizando um ritual ou mantendo uma vigília, Strahd entra na área durante esse processo e ataca quando os PJs menos esperarem.

*Strahd (**S** no mapa) inicia o encontro em sua forma de morcego, empoleirado na varanda (K28) acima do chão da capela. Ele entra no K28 em forma gasosa, em completo silêncio. Como ele está a 15m do chão, ele está encoberto na escuridão ou (na melhor das hipóteses) sob iluminação sombria de qualquer fonte de luz que os PJs estejam usando (consulte a pág. 90), embora a visão no escuro possa alcançar sua posição. Os personagens que têm a chance de vê-lo ainda devem obter sucesso num teste de observar contra seu teste de Esconder-se (+14), enquanto ele se agacha para se esconder na varanda.*

Se nenhum dos PJs detectar Strahd na varanda, ele age sozinho na rodada surpresa, descendo da varanda e parando ao lado de um PJ que considera uma ameaça significativa. (Se os personagens estão realizando um ritual ou mantendo uma vigília na capela, ele se move para lado do personagem que lidera esse processo). Se um ou mais PJs notarem Strahd antes de atacá-los, eles poderão rolar a iniciativa e executar uma única ação na rodada surpresa. Se todos os PJs o encontrarem na varanda, não haverá rodada surpresa; Strahd ataca no final de sua jogada no primeiro turno.

Terminando este Encontro

Se Strahd for reduzido a 32 PVs ou menos durante essa batalha, ele voltará à sua forma de morcego e alterna entre fazer ataques de investida enquanto se retira lentamente para a varanda, permitindo que sua habilidade de cura acelerada restaure sua saúde enquanto suas asas o mantêm fora de o alcance dos PJs. Strahd luta até que seja reduzido a 0(zero) PVs, recuando completamente apenas quando não tem alternativa.

TÁTICAS DE STRAHD

A capela antiga traz à tona o pior de Strahd. Se a Sorte de Ravenloft exigiu sua presença aqui, ele é estranhamente compelido a estar num lugar que despreza, e briga furiosamente numa de suas formas animais - como um lobo atroz ou como um homem-morcego. Se ele atacar os PJs enquanto eles mantêm uma vigília aqui, ele está profundamente ciente de um perigo para si mesmo e para seu reinado sobre Baróvia, e luta furiosamente.

As quatro primeiras ações que Strahd realiza são:

1. Voar do Patamar em forma de morcego para engajar combate corpo a corpo contra um PJ escolhido (ação em movimento; rodada surpresa ou primeira rodada completa);

2. Fazer um ataque de mordida contra o PJ escolhido (ação padrão, primeira rodada completa);

3.Afastar-se do PJ, provocando um ataque de oportunidade (ação de movimento, primeira ou segunda rodada completa);

4. Mudar para a forma de lobo atroz (ação padrão, segunda rodada completa).

Strahd continua lutando na forma de Lobo Atroz, demonstrando pouco interesse em táticas sofisticadas - apenas em selvageria sedenta de sangue. Ele tende a atacar o personagem que mais lhe causou dano na rodada anterior, mas se ele souber que enfraqueceu severamente um de seus inimigos, ele concentra seus ataques nesse personagem, excluindo outros oponentes.

Bloco de estatísticas de Strahd: *Use os estatísticas táticas para Strahd na forma de homem-morcego encontradas na pág. 131 ao conduzir este encontro. Sua forma de Lobo Atroz é descrita acima.*

CONDE STRAHD (LOBO ATROZ) ND 15

(Veja a pág. 6 para bloco de estatísticas completas de Strahd)
Vampiro (humano) Necromante 10
LM Morto-vivo grande (humanoide avançado)
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +13, Ouvir +13

CA 20, toque 11, surpresa 18; Esquiva
70 PVs (10 DVs); Cura acelerada 5; **RD** 10/prata e mágico
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10, energia positiva 10, sônico 10; resistência a Expulsão +4; imune a detecção
Fort +3, **Refl** +7, **Vont** +10
Fraquezas água corrente, estaca de madeira, luz solar

Deslocamento 15m (10 quadrados), patas de aranha 6m
Corpo a corpo mordida +11 (1d8 + 10 mais imobilização e drenar energia 2 níveis)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +16
Opções de Ataque Reflexos em Combate
Ações Especiais Alterar forma, filhos da noite 1/noite, forma gasosa

---

Habilidades For 25, Des 15, Con -, Int 20, Sab 17, Car 16
QE Cria
Talentos Drenar Magia[†], Dreno do Cadáver [†B], Drenar Energia Aprimorado[†], Enervecer Magia [†B], Escrever Pergaminhos[B], Esquiva[B], Iniciativa Aprimorada[B], Magias em Combate (ou Toque de Mácula), Prontidão[B], Reflexos em Combate[B], Reflexos Rápidos[B], Resistência a Energia Positiva[†]
Perícias Blefar +17, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +7, Disfarces +3 (+13 imitando um Lobo Atroz), Esconder-se +8, Furtividade +16, Intimidar +11, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +13, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +3 (+9 seguindo rastros)

Alterar forma Em sua forma de lobo atroz, Strahd não pode conjurar magias e perde o acesso às suas habilidades de dominar e drenar o sangue.



DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Altar: Este grande bloco de pedra repousa sobre um estrado. Um padrão repetido de corvos foi esculpido em torno da borda superior desse bloco de pedra. Em cima do altar, está a estátua de um corvo de prata - o *Ícone de Ravenloft*. Veja a pág. 214 para detalhes sobre este poderoso item mágico.

Cadáver: O corpo colocado sobre o altar é tudo o que resta de um clérigo maligno que tentou se apoderar do *Ícone de Ravenloft* e caiu pelo efeito de *Destruir Sagrado*. Consulte a pág. 214 para detalhes sobre o *Ícone do Ravenloft*.

O cadáver veste uma *armadura de batalha+1*, tem uma *maça pesada +1 profana* no cinto e um *periapto de sabedoria +2* no pescoço.

Escadaria da Torre Alta: Essas escadas (K18) circulam para cima a 90m até K59 e descem 3m até uma parede de alvenaria sólida que a bloqueia (exceto por uma pequena rachadura que permite a passagem de Strahd em forma gasosa). Essas escadas não atrapalham o movimento.

Escadas: Essas escadas de madeira rangentes são muito íngremes, subindo 7,5m (5 quadrados) para um patamar (K29) e outros 7,5m (mais 5 quadrados) para a varanda (K28). Custa 2 quadrados de movimento subir 1 quadrado de degraus. Os personagens que correrem ou realizarem uma investida escada abaixo devem obter sucesso na teste de Equilíbrio CD 10 ao entrar no primeiro quadrado de escadas íngremes. Aqueles que fracassarem tropeçam e devem terminar seu deslocamento 1d2 quadrados abaixo da escada. Personagens que fracassem por 5 ou mais sofrem 1d6 de dano e caem no quadrado onde terminarem seu movimento. Escadas íngremes aumentam a CD dos testes de Acrobacia em 5. As escadas também são muito barulhentas, aumentando as CD dos testes de Furtividade em 5.

Estátuas: Duas estátuas flanqueiam o altar, enquanto outras duas estão em cada alcova (K16 e K17). Cada estátua ocupa um quadrado inteiro, e oferece cobertura para aqueles atrás dela.

Estrado: Dois degraus elevam esta parte da capela meio metro acima do resto do chão da capela. As escadas não afetam o movimento. Um personagem em pé no estrado recebe um bônus de +1 em ataques corpo a corpo contra criaturas que não estão no estrado devido o terreno mais alto. Além disso, uma criatura bondosa recebe uma bênção sagrada, concedendo +2 de bônus nos ataques feitos do estrado. Todos esses ataques são considerados de tendência bondosa e mágicos para ultrapassar RD.

Qualquer personagem tocando o altar ou agarrando a estátua do corvo causa um efeito de *Destruir Sagrado* (uma explosão de 6m de raio) centralizada na frente central do altar. O efeito causa 5d8 de dano contra criaturas malignas dentro da área (10d6 contra extra planares malignos) e faz com que fiquem cegos por 1 rodada. Um sucesso num teste de Vontade CD 16 reduz o dano à metade e anula o efeito de cegueira. A magia causa apenas metade do dano contra criaturas que não sejam nem bondosas nem malignas, e essas criaturas não ficam cegas. O altar oferece cobertura a um personagem que estiver atrás dele.

Pilar Estilhaçado: O pilar na parte sudoeste da sala foi destruído, criando uma área de entulho denso que dificulta o movimento por cinco quadrados. Custa 2 quadrados de movimento entrar nesses quadrados repletos de entulho. As CD dos testes de Acrobacia e Equilíbrio aumentam em 5, e as CD dos testes de Furtividade aumentam em 2 enquanto os personagens estiverem em pé ou se movendo através desses quadrados.

Pilares Maciços: Os três grandes pilares restantes na capela ocupam um quadrado inteiro cada um e fornecem cobertura (CA +4, Reflexos +2) a qualquer um que estiver atrás deles.

Tronos: Dois grandes tronos ornamentados ficam no meio da varanda. Os tronos fornecem cobertura a um personagem que está sobre ou atrás de um deles.

Varanda: Esta varanda fica a 15m acima do chão da capela. Toda sua extensão é aberta para a capela, não apenas a parte semicircular que se projeta sobre a porta (veja a área pontilhada no mapa).

Um personagem de pé a 1,5m da parede ocidental no chão da capela se protege contra ataques vindos de cima.

Salão de Audiências

Nível de Encontro 15

Use este encontro tático com a descrição da sala pág. 97.

Strahd (o S no mapa) começa no trono quando os PJs entram na área K25. Dois guardas hediondos (D) estão no patamar (K19).

Se os PJs entrarem pelas escadas do K19, a parte de trás do trono esconde completamente Strahd.

Se os PJs entrarem pelas portas do K26 ou K30, eles terão a chance de vê-lo de lado (Observar CD 24).

A primeira ação de Strahd nesse encontro é falar a palavra de comando que ativa os guardas hediondos. Se ele não for detectado, ele faz isso como sua ação durante a rodada surpresa, mas, caso contrário, ele faz isso no seu primeiro turno normal.

Se Strahd já tiver ativado os guardas hediondos e os PJs já os tiverem derrotado eles, Strahd não tem esse recurso para recorrer.

PRIMEIRA VISTA

Leia este texto quando Strahd aparecer pela primeira vez e se os PJs ainda não viram sua forma feral:

Strahd está diante de vocês agora, embora seja difícil acreditar que este seja o mesmo homem que vocês viram antes. Seu rosto magro está grotescamente esticado, com uma porção de dentes afiados projetando-se para a frente da boca enorme. Suas mãos estão curvadas em garras, cada dedo quase do comprimento do antebraço e inclinados como pontas de punhais. Sua postura é curvada, as pernas parecendo quase lupinas, encolhidas e prontas para saltar. Uma língua comprida e fina se projeta para umedecer seus lábios, como se saboreando sabor do sangue antecipadamente.

TÁTICAS

Strahd permanece em forma feral durante todo o encontro. No primeiro turno, sem subir do trono, ele primeiro fala aos PJs: "Vocês buscam uma audiência com o senhor deste castelo?" Ele então grita a palavra de comando que ativa os guardas hediondos em K19 ("Kharavashtra!"). Os guardas hediondos começam a subir as escadas enquanto Strahd escuta tudo o que os PJs têm a dizer. Assim que um PJ chega a 4,5m do trono, Strahd dá um pulo e se move para atacar o personagem mais próximo.

Conde Strahd (Feral) ND 15

(Veja a pág. 6 para bloco de estatísticas completas de Strahd)
Vampiro (humano) Necromante 10
LM Morto-vivo médio (humanoide avançado)
Inic. +9; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +13, Ouvir +13
Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Gigante, Infernal

CA 27, toque 15, surpresa 22; Esquiva
70 PVs (10 DVs); Cura acelerada 5; **RD** 10/prata e mágico
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10, energia positiva 10, sônico 10; resistência a Expulsão +4; *anel de contramágica (Dissipar Magia)*, imune a detecção
Fort +3, **Refl** +10, **Vont** +10
Fraquezas água corrente, estaca de madeira, luz solar

Deslocamento 9m (6 quadrados), patas de aranha 6m.
Corpo a corpo 2 garras +10 (1d4 + 4 mais drenar energia 2 níveis) e mordida +5 (1d6 + 2 mais drenar energia dois níveis)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +10
Opções de Ataque Reflexos em Combate
Ações Especiais Alterar forma, filhos da noite 1/noite, forma gasosa

---

Habilidades For 20, Des 20, Con -, Int 20, Sab 17, Car 16
QE Cria; Ligações da Floresta [B], da Montanha [B] e do Pântano [B]

Cura acelerada (Ext) Se reduzido a 0(zero) PVs, Strahd assume forma gasosa e segue em direção a sua Cripta (K86). Dano adicional enquanto estiver nesta forma não tem efeito.

Drenar energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque pancada de Strahd sofrem dois níveis negativos, perdendo 10 PVs e sofrendo -2 de penalidade em testes de perícia, testes de habilidade, testes de resistência e nível efetivo. Ao mesmo tempo, Strahd recebe 10 PVs temporários e um bônus de +2 em testes de perícias, testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora.

Se a vítima for um conjurador, ele perde o acesso a duas magias como se tivesse lançado suas duas magias de nível mais alto disponíveis no momento. Se a vítima perder uma magia preparada, Strahd ganha a habilidade de lançar essa magia uma vez (como se ele a tivesse preparado). A magia permanece na mente de Strahd por até 1 hora, e ele pode manter 3 magias roubados por vez. (Consulte o Livro do Mestre, pág. 292.)

Drenar Sangue (Ext) Strahd pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas, obtendo sucesso num teste da manobra Agarrar. Se ele derrubar o inimigo, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Em cada ataque que atingir, Strahd recebe 5 PVs temporários.

Dominar (Sob) Strahd pode esmagar a vontade de um oponente apenas olhando nos olhos dele. Isto é semelhante a um ataque visual com um alcance de 3m, exceto que Strahd deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo - aqueles que apenas o olham não são afetados. O alvo de Strahd deve obter sucesso num teste de Vontade CD 20 ou cairá instantaneamente sob a influência de Strahd como se afetado pela magia *dominar pessoas* (NC 12º).

Forma Gasosa (Sob) Como ação padrão, Strahd pode assumir uma forma gasosa à vontade como a magia (NC 5º), mas ele pode permanecer gasoso indefinidamente e tem deslocamento voo de 6m com manobrabilidade perfeita. Sua CA na forma gasosa é 21 (19 com armadura arcana ativa), toque 21, surpresa 16.

Ligação da Floresta (Sob) A conexão de Strahd com as florestas da Baróvia fornece um efeito constante de não detecção sobre ele e seus equipamentos. Se a conexão de Strahd com a floresta for cortada, o benefício será perdido; reduza seu ND em 1.

Ligação da Montanha (Sob) A conexão de Strahd com as montanhas da Baróvia o envolve numa armadura energética que concede +6 de bônus de armadura a CA. Esse campo de força o protege de ataques incorpóreos e se aplica quando Strahd está em forma gasosa. Se a conexão de Strahd com a montanha for cortada, sua CA cai para 21 e seu ND é reduzido em 1.

Ligação do Pântano (Sob) Devido à sua conexão com os pântanos da Baróvia, Strahd tem resistência ao ácido 10, fogo 10 e sônico 10. Se sua conexão com o pântano for cortada, Strahd perde essas resistências e seu ND é reduzido em 1.

GUARDA HEDIONDO AVANÇADO (2) ND 7

N Construto médio
Inic. +2; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m, Observar +1, Ouvir +14
Idioma entende Comum

CA 21, toque 11, surpresa 20
75 PVs (10 DVs)
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, efeitos de necromancia, fadiga e exaustão, morte por dano maciço, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno; qualquer efeito que exija teste de Fortitude, a menos que afete objetos ou seja inofensivo
Resistência frio 10, fogo 10
Fort +3, **Refl** +5, **Vont** +4

Deslocamento 6m (4 quadrados) (incapaz de correr)
Corpo a corpo *maça pesada +1* +13 (1d8 +6)
Base de Ataque +7; **Agarrar** +12
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Empuxo da Terra (*maça pesada +1* +9, causa 1d8 + 6 e reduz a deslocamento para 1,5m por 1 rodada), Trespassar, Trespassar Maior
Ações Especiais Empurrão Aprimorado (+9)

Habilidades For 21, Des 15, Con -, Int 8, Sab13, Car 4
Talentos Ataque Aprimorado, Empurrão Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior,
Perícia Observar +14
Pertences equipamento de combate mais armadura de batalha obra-prima, escudo de aço pesado obra-prima, *maça pesada +1*,

Empuxo da terra (Sob) Um guarda hediondo pode optar por receber uma penalidade de -4 na sua jogada de ataque para enraizar sobrenaturalmente seu alvo na terra. Se este ataque acertar, o deslocamento do alvo é reduzido para 1,5m por 1 rodada.

Strahd usa sua rotina de ataque total toda rodada que puder, na esperança de obter um drenar energia a cada rodada. Ele parece se deleitar com a dor que suas mordidas e garras infligem, e ele fica mais forte com a energia que drena.

Os guardas hediondos sobem lentamente as escadas e tentam engajar em combate corpo a corpo com os PJs que não sejam o alvo escolhido por Strahd, usando a habilidade empuxo da terra para impedir que os PJs ajudem a vítima de Strahd.

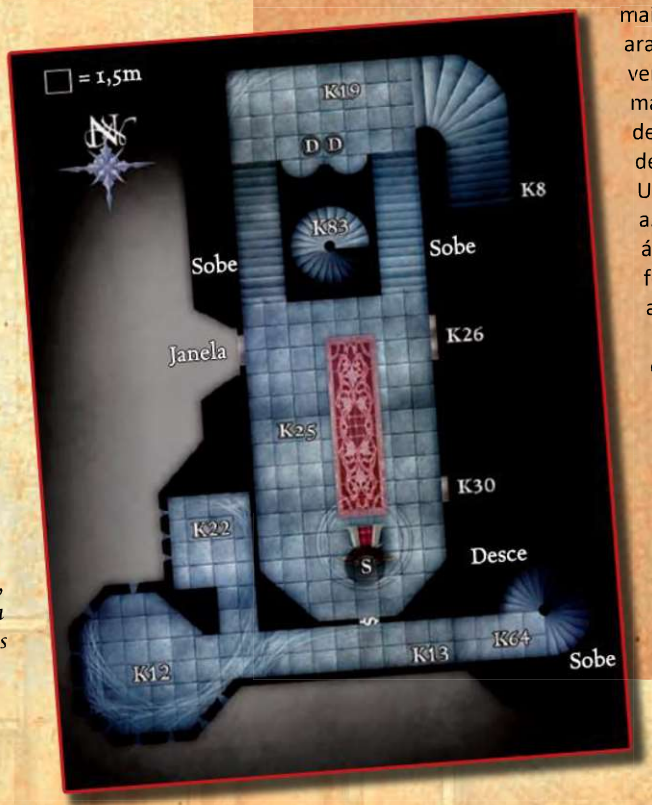
Usando Este Encontro

Existem três usos possíveis para esse encontro.

1. Se a Sorte de Ravenloft indicou que Strahd sempre pode ser encontrado nesta sala, ou se você quiser ter um encontro com Strahd nesta câmara, use os detalhes apresentados nessa descrição de encontro.

2. Se o objetivo secundário de Strahd for Abraçar a Loucura, use o Encontro K25A (a partir da pág. 138). Os PJs encontram a prole disforme e dois abocanhadores matraqueantes.

3. Se o objetivo secundário de Strahd for Abraçar a Loucura e se a Sorte de Ravenloft indicou que Strahd sempre pode ser encontrado nesta sala, use o Encontro K25A (a partir da pág. 138). Nesse caso, um Strahd enlouquecido acompanha a prole disforme; não use os abocanhadores matraqueantes.



DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Escadas: Escadas duplas descem 6m até K19. Essas escadas não atrapalham o movimento, mas os personagens que atacam um inimigo abaixo deles ganham um bônus de +1 em ataques corpo a corpo por estarem em terreno mais alto.

Janela: Uma grande janela na parede oeste consiste em muitos pequenos painéis de vidro grosso e opaco. Vários painéis foram quebrados, deixando entrar o ar frio da noite. Um vento frio sopra pela sala, rodopiando uma porção de folhas mortas do lado de fora.

Porta secreta: A porta secreta conecta a área K25 à área K13. É necessário obter sucesso num teste de Procurar CD 25 para encontrar a porta secreta. Embora a porta esteja bem escondida, há pequenas rachaduras ao redor dela que Strahd pode usar para escapar da sala em forma gasosa. Se um PJ viu Strahd escapar por essas rachaduras, esse personagem recebe um bônus de circunstância +4 nos testes de Procurar para encontrar e abrir a porta.

Seteiras: Essas fendas (nas áreas K12 e K22) têm 75 cm de altura e 10 cm de largura. Um personagem atrás de uma seteira tem cobertura quase perfeita contra uma criatura do outro lado, ganhando um bônus de +8 na CA, um bônus de +4 nos testes de Reflexos e os benefícios da habilidade de classe de Evasão Aprimorada contra ataques vindos do outro lado. Strahd pode usar as seteiras para escapar na forma gasosa para outra parte do castelo.

Teias de aranha: Teias de aranha grossas e empoeiradas preenchem a passagem (K12, K13 e K22 no mapa) e obscurecem a visão além de 1,5m nesta área, semelhante à magia *névoa obscurecente*. Uma criatura a 1,5m de distância de um atacante tem camuflagem (chance de erro de 20%). Criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de erro, e o atacante não pode usar a visão para localizar o alvo).

Como a magia *névoa obscurecente*, vento e fogo podem varrer as teias de aranha. Um vento moderado (16km/h ou maior) dispersa as teias de aranha em 4 rodadas. Um vento forte (31km/h ou maior), como uma rajada de vento, dispersa as teias de aranha em 1 rodada. Uma magia de fogo limpa as teias de aranha na área do fogo; magias de fogo com alvo não ajudam a limpar as teias.

Trono: Um trono enorme e ornamentado, de costas para as escadas, fica no meio de uma plataforma. A parte de trás do trono oferece cobertura a um personagem que está sobre ou atrás dele.

Salão da Loucura

Nível de Encontro 10

Use este encontro tático com a descrição da sala pág. 97.

Use esse encontro apenas se o objetivo secundário de Strahd for Abraçar a Loucura. A prole disforme é a personificação física da loucura que consumiu Strahd, um novo mestre que controla completamente o vampiro. Derrotar a prole disforme devolve Strahd à sanidade

*A prole disforme (**SS** no mapa) é colocada sobre o trono quando os PJs entram na sala, e dois abocanhadores matraqueantes (**G**) ficam na sala entre o trono e as escadas.*

Esse encontro começa com o texto lido em voz alta, seguido imediatamente pela rolagem de iniciativa. No turno dos abocanhadores matraqueantes, eles começam a tagarelar, forçando todos os PJs na sala ou nas escadas para K19 para fazer testes de Vontade (veja adiante).

*Se a Sorte de Ravenloft indicou que Strahd pode ser encontrado nesta sala, ele inicia o encontro agachado no chão perto do trono (**S**). Use o bloco de estatísticas de sua forma feral da pág. 136, mas observe as táticas abaixo para seu comportamento errático na presença da encarnação de sua loucura.*

USANDO ESTE ENCONTRO

Existem três usos possíveis para esse encontro.

1. Se a Sorte de Ravenloft indicou que Strahd sempre pode ser encontrado nesta sala, ou se você quiser ter um encontro com Strahd nesta câmara, use os detalhes apresentados nessa descrição de encontro anterior (pág. 136).

2. Se o objetivo secundário de Strahd for Abraçar a Loucura, use esse encontro. Os PJs encontram a prole disforme e dois abocanhadores matraqueantes.

3. Se o objetivo secundário de Strahd for Abraçar a Loucura e se a Sorte de Ravenloft indicou que Strahd sempre pode ser encontrado nesta sala, use esse encontro. Nesse caso, um Strahd enlouquecido acompanha a prole disforme; não use os abocanhadores matraqueantes.

Prole Disforme ND 9

CM Aberração grande
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 18m., Observar +13, Ouvir +13
Idiomas Comum, Subterrâneo

CA 22, toque 10, surpresa 21
133 PVs (14 PVs)
Imunidade confusão
Fort +9, **Refl** +5, **Vont** +13

Deslocamento 3m (2 quadrados)
Corpo a corpo tentáculo +16 (1d6 +7, toque de idiotice) e tentáculo +16 (1d6 +7, toque de loucura, CD 16) e tentáculo +16 (4d6 +7 /19–20, empalamento)
Espaço 3m; **Alcance** 3m.
Base de Ataque +10; **Agarrar** +21
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Luta às Cegas, Reflexos em Combate, Separar Aprimorado
Ações Especiais ululação (CD 20)

Habilidades For 24, Des 13, Con 20, Int 16, Sab 3, Car 19
QE loucura, tentáculos
Talentos Ataque Poderoso, Luta às Cegas, Reflexos em Combate, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (tentáculo empalador)
Perícias Conhecimento (arcano) +20, Esconder-se +14, Furtividade +18, Observar +13, Ouvir +13

Loucura (Ext) Uma prole disforme usa seu modificador de Carisma em testes de Vontade em vez de seu modificador de Sabedoria. Qualquer criatura que atinja a prole disforme com detecção de pensamento, controle mental ou habilidades telepáticas faz contato direto com sua mente torturada e tem seu valor de depravação aumentada em 1d3 pontos (Se usando as regras de mácula de Heroes of Horror) ou sofre 1d2 de dano em Sabedoria (se você não estiver usando as regras de mácula).

Ululação (Sob) Uma vez por dia, a criatura pode começar um lamento horrível como uma ação de movimento. Qualquer criatura dentro de um raio de 9m que ouve esse som deve obter sucesso num teste de Vontade CD 20 ou fica confusa enquanto o som continuar (um sucesso num teste torna o alvo imune por 24 horas). Qualquer criatura (exceto aberrações) que começa seu turno a 1,5m de uma prole disforme deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 20 ou fica nauseada por 1 rodada.

A ululação dura enquanto a prole disforme usar uma ação de movimento numa rodada para mantê-la. Uma vez encerrado, o efeito não pode ser usado por 24 horas.

Toque da Idiotice (Sob) Um ataque corpo a corpo bem sucedido do primeiro tentáculo impõe uma penalidade de -1d6 nos valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma do alvo, como a magia Toque da Idiotice. Nenhum valor pode ser reduzido abaixo de 1. O efeito dura 140 minutos.

Toque da Loucura (Sob) Um ataque corpo a corpo bem sucedido do segundo tentáculo força o alvo a fazer um teste de Vontade CD 16 ou pasmo por 10 rodadas. Um personagem pasmo não pode executar ações.

Empalamento (Ext) O terceiro tentáculo é pontudo e coberto de farpas viciosas. Se este ataque acertar, o tentáculo se enterra no alvo. A cada rodada subsequente em que uma criatura permanecer empalada, ela recebe automaticamente 4d6 + 7 de dano e sofre numa penalidade cumulativa de -1 nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias.

Uma criatura empalada por um tentáculo cortado sofre 1d6 de dano por rodada até que o tentáculo seja removido. A remoção do tentáculo requer uma ação completa que causa 2d8 de dano; se o personagem que remover o tentáculo obtiver um sucesso num teste de Cura CD 20, reduz para 1d4 de dano.

Tentáculos Um oponente pode fazer ataques de separar contra os tentáculos de uma prole disforme, como se fossem armas. Os tentáculos têm 10 PVs, e a amputação de um causa 5 de dano à criatura. A criatura se retira do combate se perder dois tentáculos. Os tentáculos cortados voltam a crescer em 1d6 +1 dias.

ABOCANHADOR MATRAQUEANTE ND 5

N Aberração média
Inic. +1; Sentidos visão no escuro 18m, Ouvir +4, Observar +9
Aura de Tagarelar (dispersão 18m, Vontade CD 13 ou fica confusa por 1d2 rodadas)
Idiomas Comum, "Matraqueante"

CA 19, toque 11, surpresa 18
42 PVs (4 DVs); RD 5/concussão
Imunidades flanqueamento, sucessos decisivos
Fort +7, **Refl** +4, **Vont** +5
Deslocamento 3m (2 quadrados), natação 6m.
Corpo a corpo 6 mordida cada +4 (1 de dano cada)
À distância saliva +4 toque (ácido 1d4 mais cegueira)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +3
Ações Especiais Manipulação do solo, Envolver, drenar sangue

Habilidades For 10, Des 13, Con 22, Int 4, Sab 13, Car 13
Talentos Acuidade com Arma, Reflexos Rápidos
Perícias Ouvir +4, Observar +9, Nadar +8

Agarrar Aprimorado (Ext) Se um abocanhador acertar um inimigo médio com um ataque de mordida, ele pode tentar iniciar um agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade.

Drenar Sangue (Ext) Um oponente engolido sofre 1d4 de dano em Constituição a cada rodada. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valor de Constituição.

Envolver (Ext) Um abocanhador pode tentar envolver um oponente agarrado de tamanho médio ou menor obtendo sucesso num teste da manobra Agarrar. Uma vez envolvendo a vítima, o abocanhador pode usar sua habilidade Drenar Sangue. Uma criatura envolvida pode abrir caminho causando 5 de dano ao abocanhador (CA 19). Seu corpo pode conter 1 criatura média, 2 pequenas ou 8 minúsculas.

Manipulação do Solo (Sob) À vontade, como uma ação padrão em duas rodadas consecutivas, um abocanhador matraqueante pode manipular o solo em todos os quadrados adjacentes. Qualquer criatura que não seja o abocanhador matraqueante deve usar uma ação de movimento para evitar ficar atolada (tratar como sendo imobilizada).

Saliva (Ext) Como ação livre, um abocanhador matraqueante pode cuspir num oponente num raio de 9m. Este é um ataque à distância que causa 1d4 de dano ácido e o alvo deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 18 ou ficará cego por 1d4 rodadas.

Tagarelar (Sob) Todas as criaturas (exceto abocanhadores e a prole disforme) dentro de um raio de 18m devem obter sucesso num teste de Vontade CD 13 ou fica confusa por 1d2 rodadas. Esse é um ataque sônico e uma compulsão (ação mental). Uma criatura bem-sucedida não pode ser afetada por 24 horas.

PRIMEIRA VISTA

Quando os PJs entrarem na sala, leia:

Algo no trono faz com que uma parte da sua mente queira se afastar e fugir. Seja o que for, é grande - maior que o trono, parecendo quase caído sobre a enorme cadeira e pendurado nos braços e na frente. Mesmo quando você olha, algum tipo de tentáculo ou visão ocular se eleva acima da massa escura e contorcida e torce como se estivesse espiando.

PROLE DISFORME

A Prole Disforme é um grande amontoado de carne, com apenas características vagamente discerníveis. Três grandes tentáculos se projetam de seu corpo, mas constantemente se estende e encolhe uma série de apêndices menores, cada um com um olho, uma boca ou um órgão menos identificável. Sob sua pele negra e membranosa, um coração pulsante brilha em vermelho brilhante e dois órgãos semelhantes a sacos brilham um vermelho mais pálido ao lado. Apesar de sua semelhança com criaturas amorfas como os abocanhadores matraqueantes que o acompanham, a Prole Disforme é suscetível a ataques críticos e ataques furtivos.

DESENVOLVIMENTO

A prole disforme desfruta de seu relacionamento com Strahd e não deseja ver esse relacionamento rompido. A criatura vê os PJs como uma ameaça aos seus objetivos. Esteja Strahd na sala ou não, a prole disforme decide que a ameaça que os PJs apresentam a seus objetivos deve ser eliminada.

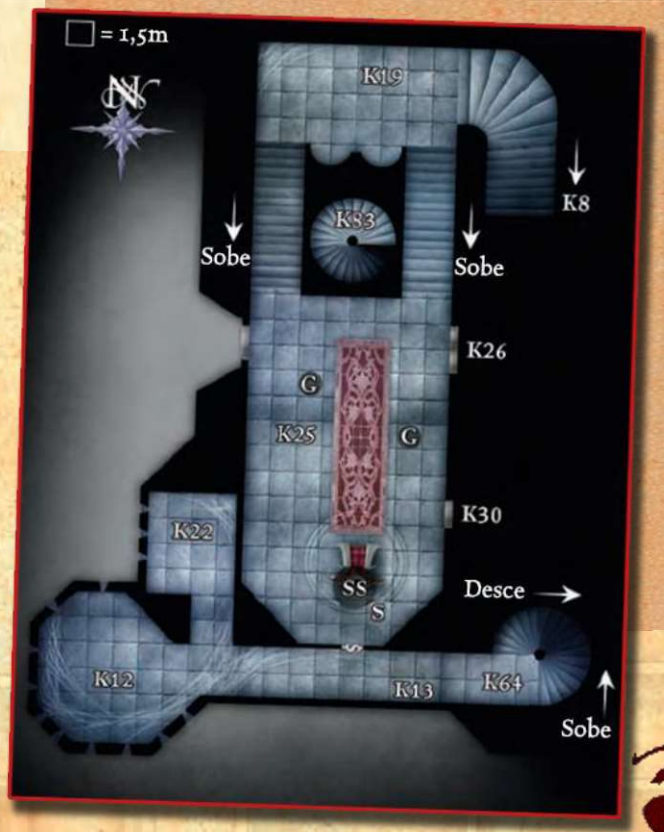
TÁTICAS DE STRAHD

Se Strahd está presente com a prole disforme, seu comportamento é completamente irregular. Ele age como se estivesse confuso; role todas as rodadas para determinar suas ações, a menos que ele tenha sido atacado na rodada anterior. Se Strahd for atacado, ele ataca a criatura que mais recentemente o atacou na rodada seguinte. Ele não pode atacar a Prole Disforme, independentemente do resultado da jogada de dados. Strahd permanece em sua forma feral durante todo o encontro. Seu comportamento não muda até que ele seja reduzido a 0(zero) PVs, momento em que ele assume forma gasosa e se retira para sua cripta.

d%	Comportamento de Strahd
01-10	Ataque a criatura mais próxima da prole disforme
11-20	Aja normalmente
21-50	Balbucie incoerentemente
51-70	Se afaste o máximo possível da prole disforme
71–100	Ataque a criatura mais próxima (não a prole disforme)

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes do mapa tático são descritos na versão anterior deste encontro (pág. 136–137).



Escritório do Administrador

Nível de Encontro 10

Use este encontro tático com a descrição da sala pág. 98.

*Os PJs podem entrar nessa área tanto pelo Salão de Audiências (K25) quanto pelas Escadarias da Torre Sul (K21). O Administrador de Strahd, um louco chamado Lief Lipsiege (**L** no mapa), está sentado num banquinho à uma mesa coberta com pergaminhos. Ele está cercado por três conjuradores mortos-vivos chamados inumanos bruxos (**D**). Nenhum deles está se escondendo, nem são imediatamente ou obviamente hostis. Leia o texto abaixo quando os PJs abrirem uma das portas e permita que eles decidam se querem tentar falar com Lief ou simplesmente entrar em combate. Se o combate for escolhido, os PJs poderão obter uma rodada surpresa, dependendo de como eles abordarem a situação.*

PRIMEIRA VISTA

Quando os PJs abrirem uma das portas desta sala, leia:

Uma figura se agacha sobre um banquinho alto ao lado de uma mesa grande, rabiscando com uma pena sobre um longo pergaminho. Ele veste uma camisa de malha, mas não parece estar armado. Três figuras magras permanecem impassíveis ao redor do homem à mesa, envoltas em mantos bordados. O homem olha distraidamente quando a porta se abre e reage com surpresa quando vê vocês. Ele começa a remexer na mesa à sua frente. Ao fazê-lo, sua língua sai do canto da boca - comprida, branca e ligeiramente bifurcada. Depois de vasculhar sua mesa por um instante, Lief saca uma espada larga e começa a girá-la loucamente em torno de sua cabeça. Há um brilho maníaco óbvio em seus olhos arregalados e sem piscar.

OS MONSTROS

As criaturas mortos-vivos são inumanos bruxos, os cadáveres animados de conjuradores. Esqueleticamente magros e envoltos em mantos franjados com sigilos mágicos, os olhos cadavéricos dos inumanos bruxos chiam com poder amaldiçoado. Um inumano bruxo prefere usar suas Habilidades Similares à Magia à distância, e frequentemente usa sua habilidade de causar ferimentos leves para curar a si próprio.

TÁTICAS DO ENCONTRO

Em combate, Lief luta como um bárbaro furioso, batendo o mais forte e rápido possível. Os inumanos bruxos conjuram causar medo uma vez cada um, depois tentam se afastar do combate corpo a corpo e conjurar seus mísseis mágicos. Eles recorrem ao ataque de mordida apenas quando absolutamente nenhuma outra opção resta.
Sempre que um inumano bruxo estiver adjacente a um PJ inconsciente, ele usará a drenar força vital nesse alvo.

LIEF LIPSIEGE ND 8

Louco Maculado (humano) Aristocrata 3 / Guerreiro 6
CM Humanoide médio
Inic. +1; **Sentido** percepção às cegas 9m; Observar +6, Ouvir +6
Idiomas Comum, Dracônico, Gigante

CA 15, toque 9, surpresa 14
92 PVs (9 DVs); Cura acelerada 3
Imunidade confusão
Fort +12, **Refl** +5, **Vont** +10

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo *espada larga +1* +11/+6 (2d6 +15 / 17-20)
Base de Ataque +8; **Agarrar** +12
Opções de Ataque Ataque Poderoso (3 pontos incluídos), Trespassar
Equipamento de combate *poção do escudo da fé +5* (aumenta CA para 20 por 18 minutos)

Habilidades For 18, Des 12, Con 20, Int 14, Sab 4, Car 14
QE loucura, raiva perpétua
Talentos Ataque Poderoso, Deformidade voluntária*, Deformidade (língua)*, Especialização em Arma (espada), Foco em Arma (espada), Ligeiro, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada), Trespassar
*Talento descrito em *Heroes of Horror*. Deformidade Voluntária dá um bônus de +3 em testes de Intimidação, enquanto a língua bifurcada e mutilada de Lief concede a ele percepção às cegas.
Perícias Blefar +11, Conhecimento (história) +8, Diplomacia +6, Disfarce +2 (+4 atuação), Forjaria +11, Intimidar +7, Observar +6, Obter Informações +9, Ouvir +6, Sentir Motivação +5
Pertences equipamento de combate mais *camisão de cota de malha +2*, *espada larga +1*, *manto de resistência +1*

Loucura (Ext) Um louco maculado é irremediavelmente louco. Ele usa seu modificador de Carisma nos testes de Vontade em vez de seu modificador de Sabedoria e tem imunidade a efeitos de *confusão* e *insanidade*. Qualquer criatura que atinja um louco maculado com detecção de pensamento, controle da mente ou habilidade telepática faz contato direto com sua mente torturada e remove 1d3 pontos de mácula (depravação) desse contato. (Ignore esse efeito se você não estiver usando as regras de mácula.)
Um louco maculado não pode ser restaurado à sanidade por qualquer meio que não seja um *milagre* ou um *desejo*. Se restaurado à sanidade, um louco maculado perde esse modelo e todos os modificadores que ele aplica.

Raiva Perpétua (Ext) Um louco maculado está constantemente num estado de fúria insana semelhante à fúria de um bárbaro. Nesse estado, o louco recebe um bônus de +4 nos valores de Força e Constituição, um bônus de +2 nos testes de Vontade e uma penalidade de -2 na CA (incluída no bloco de estatísticas acima). Um efeito que anula a raiva, como a magia *acalmar emoções*, suprime temporariamente essa habilidade e nega esses bônus e penalidades.
Ao contrário da fúria de um bárbaro, a fúria perpétua de um louco maculado não impede que ele tome ações que exijam concentração ou paciência. Um louco maculado pode conjurar magias, usar habilidades, ativar itens mágicos e até agir com calma e racionalidade.

INUMANO BRUXO ND 3

NM Morto-vivo médio (humanoide)
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +7, Ouvir +7
Idiomas Comum, abissal, infernal

CA 13, toque 12, surpresa 11
19 PVs (3 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +3, **Vont** +4

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo mordida +1 (1d4)
Base de Ataque +1; **Agarrar** +1
Habilidades Similares à Magia (NC 3º):
À vontade – *Detectar magia, Infligir ferimentos leves (CD 12), Ler magias*
3/dia – *Causar medo (CD 13), Mísseis mágicos, Invocar criaturas I*
2/dia – *Drenar força vital* (CD 14)

Habilidades For 11, Des 15, Con -, Int 14, Sab 13, Car 14
QE Características de mortos-vivos
Talentos Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate
Perícias Concentração +6 (+10 se conjurando defensivamente), Conhecimento (arcano) +8, Esconder-se +8, Identificar Magias +8, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +7



FALANDO COM LIEF

Lief é possuído por uma raiva insana assassina, mas é possível conversar com ele. Se os PJs tentarem discordar, ele os escuta por cerca de um minuto (tempo suficiente para eles fazerem um teste de Blefe ou Diplomacia, por exemplo) antes de ficar completamente agitado e atacar.

Para Resistir a Intimidar: *1d20 + 11. Lief usa seu modificador de Carisma em vez de seu modificador de Sabedoria para esse teste.*

Atitude Inicial: *Hostil.*

Modificadores: *aplique os seguintes modificadores a qualquer teste de Diplomacia feito para influenciar a atitude de Lief, com base nos modos dos PJs e nas coisas específicas que mencionarem em sua interação com ele. Esses bônus são cumulativos.*

- *Os PJs tentam falar sobre contabilidade ou finanças (–1);*
- *PJs são bajuladores ou lisonjeiros (–2);*
- *PJs são autoritários e exigentes (+1);*
- *PJs sugerem que Lief é um prisioneiro (–1);*
- *Os PJs fazem qualquer referência aos inumanos bruxos (–1)*
- *Os PJs oferecem a Lief uma bebida alcoólica (+2)*

Se Hostil: *Lief ataca imediatamente.*

Se Pouco Amistoso (CD 20): *Lief coloca a espada de volta na mesa e pega sua pena, observando os PJs desconfiado até que saiam da sala. Ele deixa os PJs sem molestá-los, mas não oferece ajuda ou informação.*

Se Indiferente (CD 25): *Lief coloca a espada de volta na mesa e pega sua pena, voltando ao trabalho. Ele responde às perguntas mais básicas ("Qual o caminho para a saída?"), mas nada de importância ou substancial.*

Se Amistoso (CD 35): *Lief coloca a espada no chão e conversa amigavelmente com os PJs por alguns minutos, enquanto os olhares ardentes dos inumanos bruxos recaem contra dele. Sua conversa é desconexa e às vezes sem sentido, mas ele pode fornecer respostas para muitas perguntas sobre o castelo.*

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Escrivaninhas: a mesa alta de Lief obstrui um quadrado e concede cobertura a uma criatura atrás dele.

Mesa: esta mesa grande e baixa está cheia de rolos de pergaminho e volumes pesados. Um personagem médio pode pular nele (ou um personagem pequeno pode pular nele com um teste de Saltar CD 10), mas conta como terreno difícil (custa 2 quadrados de movimento para entrar).

Portas: a porta na parede oeste leva ao Salão de Audiências (K25). A porta na parede leste leva às Escadarias da Torre Sul (K21).

Prateleiras: estantes altas se alinham às paredes. Elas não atrapalham o movimento e são aparafusadas à parede para que não possam ser derrubadas.

Tesouro: espalhados pela sala sob os papéis, estão 100 po e 25 pp. Um dos pergaminhos enrolados em cima da mesa é um pergaminho de magias divinas contendo *cancelar encantamento, remover doenças e restauração*. Os outros livros e documentos contêm registros financeiros sem valor que datam de centenas de anos.

Quartos de Lamentação

Nível de Encontro 8 a 15

Use este encontro tático com as descrições das salas nas pág. 99–102.

Esse encontro complicado cobre uma grande área deste andar do castelo, principalmente se Strahd estiver envolvido.

*A maneira mais provável de os PJs se aproximarem dessas salas é pela escadaria (K21) na alcova em K35. Lá, dois espíritos amaldiçoados (**C**) espreitam dentro de estátuas cobertas de sombras. Em vez de lutar com os espíritos amaldiçoados nos arredores da alcova, os PJs podem se deslocar para a Sala de Jantar (K36). Uma chantre da cripta (**CC**) canta sua melodia mortal na Sala de Jantar.*

Se Strahd optar por atacar os PJs nessa área, ou se a Sorte de Ravenloft exigiu, ele inicia na biblioteca (K37) e é indicado por um S no mapa.

*Finalmente, Gertruda Bogoesco (**G**), uma aldeã inocente, fica no quarto do rei (K42).*

Bloco de estatísticas de Strahd: *Se o Strahd participar desse encontro, use o bloco de estatísticas de Strahd na forma humana pág. 130.*

OS MONSTROS

As seguintes Criaturas estão ativas nessa área:

Espírito Amaldiçoado: *Um espírito amaldiçoado é uma criatura morta-viva incorpórea que aparece como um humanoide atormentado, um tanto maníaco e fantasmagórico. Sua parte inferior do corpo se arrasta numa nuvem fantasmagórica. Seus olhos ocos transmitem inteligência maliciosa.*

Chantre da Cripta: *Um chantre da cripta é um espírito incorpóreo conhecido e nomeado pela música assustadora que canta constantemente. Parece uma figura ondulante e incorpórea, tão sinistra e bela quanto sua música - uma mulher fantasmagórica vestida com a elegância de um músico da corte. Ela toca suavemente um alaúde fantasmagórico enquanto canta uma melodia que pode ter celebrado uma ocasião alegre. Em seus lábios mortos-vivos, no entanto, tornou-se uma expressão dolorosa de tristeza eterna.*

Gertruda Bogoesco: *Gertruda, uma aldeã, é inocente e ingênua. Ela acredita que Strahd nada mais é do que um nobre charmoso e bonito. Se não houver portas fechadas entre ela e o chantre da cripta, ela segue a música e corre o risco de morrer rapidamente ao ouvir a melodia fantasmagórica.*

Chantre da Cripta ND 7

CM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +8; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +14, Ouvir +14
Aura melodia drenante (18m., Vontade CD 18, pasmo)
Idiomas Comum, Abissal

CA 19, toque 19, surpresa 15
45 PVs (7 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência Incorpóreo
Fort +2, **Refl** +6, **Vont** +7
Fraqueza Vulnerabilidade à luz do dia

Deslocamento Voo 9m (perfeito) (6 quadrados)
Corpo a corpo toque incorpóreo +7 (1d8)
Base de Ataque +3; **Agarrar** –
Opções de Ataque Luta às Cegas

Habilidades For -, Des 18, Con -, Int 14, Sab 14, Car 20
QE Cria
Talentos Prontidão, Luta às Cegas, Iniciativa Aprimorada
Perícias Esconder-se +14, Intimidar +13, Observar +14, Ouvir +14, Performance (cantar) +14, Procurar +12, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por um chantre da cripta através de sua habilidade de melodia drenante se torna um chantre da cripta 1d4 rodadas depois. As crias do chantre seguem os comandos do chantre da cripta que os criou e permanecem escravizadas até que o chantre original seja destruído. As crias do chantre não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Melodia Drenante (Sob) Um chantre da cripta canta constantemente, criando um fascínio carregado de magia que o envolve. As criaturas a uma distância de 18m devem obter um sucesso num teste de Vontade CD 18. Ou ficará pasma (incapaz de agir) enquanto a música tocar. Esse é um efeito sônico e uma compulsão (ação mental).

A música de um chantre da cripta não tem palavras, apenas uma melodia que transmite uma enorme quantidade de sofrimento e desespero.

Começando na rodada após ficarem pasmas, as criaturas que fracassaram no primeiro teste devem ser bem-sucedidas num segundo teste para evitar serem afetadas por um efeito similar a *Cativar* (LdJ 213).

Vítimas escravizadas começam a sofrer 1d2 níveis negativos por rodada enquanto a música continua, desde que permaneçam dentro do alcance. Se uma criatura sofrer um número de níveis negativos ao menos igual aos seus Dados de Vida, ela morre e se torna uma cria. Quando um Chantre da Cripta impõe níveis negativos à vítima, ele recebe 5 PVs temporários para cada nível negativo causado.

As criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência ao ouvir a música de um Chantre da Cripta não podem ser afetadas novamente pela música do Chantre, a menos que pare de cantar por 1 rodada completa (liberando aquelas que anteriormente mantinha na escravidão) e inicie uma nova música.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext) Um chantre da cripta é totalmente impotente sob a luz solar natural e foge dela para buscar refúgio em qualquer local escuro e sombrio. Uma magia *luz do dia* não provoca a mesma resposta e não afeta um chantre da cripta dessa maneira.

Espírito Amaldiçoado (2) ND 3

CM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +5, Ouvir +5
Aura de maldição (criaturas adjacentes sofrem -2 em todos os testes)
Idioma Comum

CA 13, toque 13, surpresa 11
22 PVs (3 DVs)
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência incorpóreo
Fort +1, **Refl** +3, **Vont** +2

Deslocamento Voo 9m (perfeito) (6 quadrados)
Corpo a corpo Toque incorpóreo +4 (1d8)
Base de Ataque +1; **Agarrar** –

Habilidades For -, Des 14, Con -, Int 9, Sab 8, Car 13
Talentos Foco em Arma (toque incorpóreo), Vitalidade
Perícias Intimidar +7, Observar +5, Ouvir +5

Gertruda Bogoesco ND 1/2

Humana Plebeu 1
N Humanoide médio
Inic. +1; **Sentidos** Observar -1, Ouvir -1
Idioma Comum

CA 11, toque 11, surpresa 10
3 PVs (1 DV)
Fort +0, **Refl** +1, **Vont** -1

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo ataque desarmado -1 (1d3-1 não-letal)
Base de Ataque +0; **Agarrar** -1

Habilidades For 9, Des 13, Con 10, Int 11, Sab 8, Car 12
Talentos Empatia com animais, Foco em Perícia (ofício)
Perícias Adestrar Animais +7, Cavalgar +3, Conhecimento (local) +2, Ofícios (tecelagem) +7,



Efeito Especial

Leia quando Strahd lança a magia raio drenante nos PJs:

Um grande raio se forma nas pontas dos dedos de Strahd, envolvendo-o em energia mortal. Mesmo quando a eletricidade passa pelos seus ossos, uma energia preta arroxeada percorre junto com ela, lambendo sua alma.

Detalhes do Mapa Tático

Os detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Cadeiras (K36): As cadeiras impedem o movimento ao redor das mesas. Entrar num quadrado que contém uma cadeira custa 2 quadrados de movimento. (Observe que a maioria das cadeiras dobradas sob a mesa é considerada no mesmo espaço que a mesa. Somente as cadeiras nas extremidades da mesa estão em seus próprios quadrados.)

Cadeiras (K37): Duas cadeiras bem estofadas estão frente ao fogo ardente na lareira. Uma pequena mesa de três pernas fica ao lado de cada cadeira.

Cama (K42): A cama de Gertruda pode servir como terreno mais alto, dando a um personagem que está nela um bônus de +1 em ataques corpo a corpo por terreno mais alto contra oponentes no chão. Além disso, as cortinas de seda translúcidas concedem camuflagem a um personagem na cama, embora também o faça para os oponentes do outro lado.

Estátuas (K35): Duas estátuas estão nesta alcova. Cada uma delas ocupa um quadrado e fornece cobertura (CA +4, Refl +2) a qualquer um atrás deles. Os rostos dessas estátuas foram apagados. Quando os PJs passam pelas estátuas, os espíritos amaldiçoados escondidos nelas emergem e atacam.

Lareira (K37): Fogo arde na lareira. Veja a entrada pág. 100 para obter detalhes sobre pegar fogo.

Mesa de Jantar (K36): Uma elegante mesa de jantar, com pratos empoeirados e talheres manchados, domina o refeitório do Conde. Um personagem pode pular ou subir numa mesa para ganhar um bônus de +1 em ataques corpo a corpo por terreno mais alto contra oponentes no chão. Um teste de Saltar CD 10 é necessário para saltar para uma mesa ou um teste de Escalar CD 2 como uma ação de movimento para passar do chão para uma mesa. A superfície da mesa conta como terreno difícil (cada quadrado custa 2 quadrados de movimento) por causa dos pratos, tigelas, copos e linho fino espalhados por sua superfície.

Sofá (K37): Este sofá longo está apodrecendo e suas molas estão totalmente arruinadas. Um personagem que tenta pular nele cai pelo fundo, terminando o movimento naquele quadrado. É necessária outra ação de movimento para se soltar do sofá, terminando em qualquer quadrado adjacente.

Porta Secreta (K37): Uma porta secreta atrás da lareira leva ao Falsa Tesouraria (K38).

Porta Secreta (K42): Procurar CD 25 para encontrar. Os PJs devem mover a escrivaninha para fora do caminho (obtendo sucesso num teste de Força CD 15) para abrir a porta secreta. Isso leva a uma passagem estreita que termina em outra porta secreta (óbvia de dentro da passagem) atrás de uma das estátuas do Salão dos Heróis (K45).

Prateleiras (K37): Altas estantes de livros alinham-se a oeste e paredes sul do estudo. Eles não atrapalham o movimento e são aparafusados à parede para que não possam ser derrubados.

Tesouraria

Nível de Encontro 6 ou 15

Use este encontro tático com as descrições dos quartos pág. 100.

Como esse encontro se desenrola depende do que os PJs fizeram antes de chegar aqui.

Se os PJs tocarem o sino no Campanário (K40), as duas quelículas (marcados como **C** no mapa) descem para atacá-los. (Veja também o "efeito especial" na próxima página).

Se a leitura da Sorte de Ravenloft indicou que Strahd pode ser encontrado na Tesouraria (K41), o encontro começa quando os PJs abrem a porta secreta na Tesouraria (**S1**) e o encontram lá, em sua forma feral. Strahd então convoca as quelículas para auxiliá-lo.

Se os PJs não tocarem o sino e a leitura da Sorte da Ravenloft não indicou a presença de Strahd na Tesouraria, há um encontro aqui apenas se Strahd decidir atacar. Nesse caso, ele primeiro ordena que as quelículas ataquem. Ele então surge em sua forma de "homem-morcego" das vigas do sino uma rodada depois para se juntar ao combate (começando no quadrado marcado S2 no mapa).

Se os PJs vierem a tesouraria para realizar um ritual de vínculo, independentemente de outros encontros potenciais, Strahd os atacará em algum momento do processo. Ele faz esse ataque quando eles estão totalmente focados e menos esperam, aparecendo das sombras em sua forma feral para abalá-los e interromper o ritual.

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Bloco de estatísticas de Strahd: Se Strahd participar desse encontro, use as estatísticas para Strahd na forma feral, encontrada pág. 136, e Strahd na forma de homem-morcego, pág. 131.

Quelículas: Esses aracnídeos monstruosos se assemelham a aranhas de tamanho humano, mas espinhosas e pretas. Dois braços finos se estendem de seus corpos, cada um terminado numa garra afiada. Pares estranhos de antenas grossas assentam-se sobre suas cabeças como diapasões. Diferente da maioria das quelículas (descritos no Manual do Monstro III), essas criaturas são tecelãs de teias - possivelmente o resultado do cruzamento com outras aranhas monstruosas.

TÁTICAS

Se Strahd decidiu encontrar os PJs no Campanário (K40), ele ordena que as quelículas ataquem primeiro. No turno de Strahd na segunda rodada, ele as segue para fora das vigas sombrias em sua forma de morcego, voando para o PJ mais próximo e fazendo um ataque de mordida. Ele passa a sobrevoar o PJ, mordendo cada turno, até enfraquecer seu inimigo com vários níveis negativos. Nesse ponto, ele se move para iniciar uma agarrar, provocando um ataque de oportunidade. Ele permanece em sua forma de morcego pelo maior tempo possível, não querendo revelar que o morcego é na verdade Strahd. (Ainda que os PJs possam adivinhar que o morcego é o senhor vampiro do castelo, Strahd quer mantê-los em dúvida e de guarda baixa.)

Se Strahd se encontrar numa manobra Agarrar que não possa vencer, sendo incapaz de manter uma imobilização (e drenar sangue), ele assume a forma gasosa e solidifica no próximo turno na forma feroz. Ele espera que sua revelação como o senhor do castelo leve os PJs a fazerem ações precipitadas, e que sua forma feral os encha de medo e pavor. Uma vez na forma feral, ele se resume a atacar com garras e mordidas.

Em qualquer outra versão deste encontro, os PJs devem enfrentar Strahd em sua forma feral. Ele ataca com ira selvagem enquanto nesta forma, tentando causar o máximo de dano possível. Ele foge se a batalha se voltar contra ele.

Se os PJs encontrarem Strahd na tesouraria (K41), ele os cumprimentará em sua forma feral. No seu primeiro turno, ele solta um uivo estranho e invocador de ajuda. As quelículas descem para o campanário, aparecendo nas posições marcadas no mapa no início da próxima rodada. Strahd luta ferozmente, usando as quelículas para bônus de flanqueamento e atacando oponentes emaranhados para aproveitar a penalidade de Destreza que eles sofrem.

QUELÍCULA (2) ND 6

N Inseto médio
Inic. +4; **Sentidos** faro, visão no escuro 18m; Observar +1, Ouvir +9

CA 19, toque 14, surpresa 15
66 PVs (12 DVs)
Imunidade efeitos de ação mental, sônico
Fort +9, **Refl** +8, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados), Escalar 9m.
Corpo a corpo 2 garras cada +13 (1d6 + 2) e mordida +8 (1d8 + 1)
À Distância teia +13 toque (enredado)
Base de Ataque +9; **Agarrar** +17
Opções de Ataque Agarrar Aprimorado
Ações Especiais drenar sangue

Habilidades For 14, Des 19, Con 12, Int -, Sab 13, Car 12
QE imitação
Talentos Acuidade com Arma[B]
Perícias Escalar +10, Esconder-se +12, Ouvir +9

Agarrar Aprimorado (Ext) Se uma quelícula atinge com um ataque de garra, pode tentar iniciar uma luta como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade.

Drenar Sangue (Ext) Uma quelícula pode sugar o sangue de uma criatura viva sendo bem-sucedida num teste da manobra Agarrar. Se imobilizar o inimigo, ela drena sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada que seja bem-sucedida num teste da manobra Agarrar. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valores de Constituição.

Imitação (Ext) Uma quelícula pode repetir qualquer som que ouvir como uma ação livre. Essa habilidade funciona como um magia *som fantasma* (Vontade CD 17 para desacreditar), exceto que o som é centrado na própria quelícula.

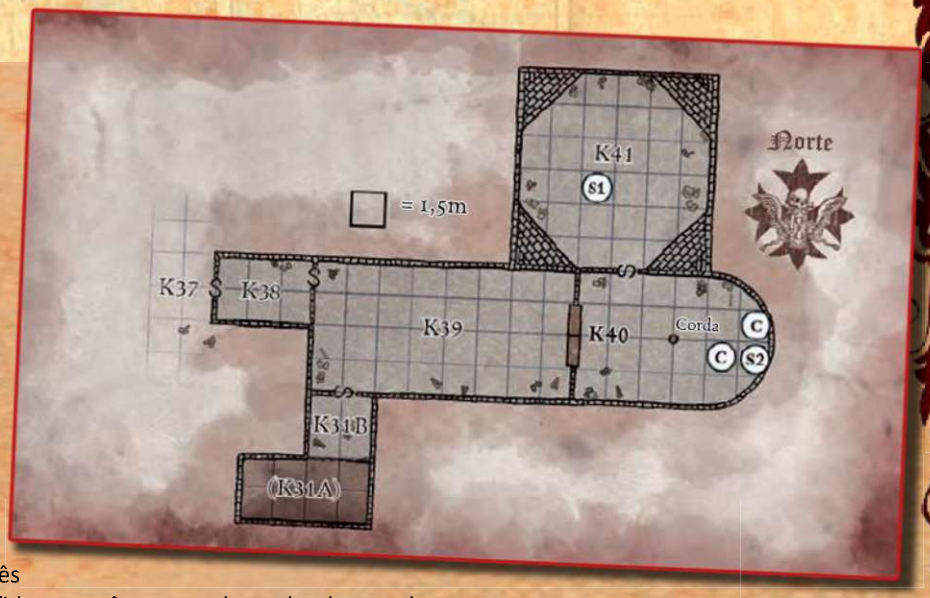
Teia (Ext) Uma quelícula girando a teia pode lançar uma teia num único alvo a até 15m de distância. Se acertar com um ataque de toque à distância, o alvo é enredado (metade do deslocamento, incapaz de correr ou realizar investidas, –2 nas jogadas de ataque, –4 no valor de Destreza, e deve realizar testes de Concentração de CD 15 + nível de magia para conjurar magias).

Efeito Especial

Se algum dos PJs puxar a corda do Campanário (na área K40) o suficiente para tocar o sino, leia:

No alto, um grande sino invisível toca, seu badalar melancólico ecoando por todo o castelo. O som triste e sobrenatural ameaça sobrecarregá-los com cada toque reverberante do sino.

Se o sino tocar, os PJs devem obter sucesso num teste de Vontade CD 15 para evitar os efeitos das ondas de melancolia que reverberam a cada repique. Um personagem que obtenha um sucesso não é afetado pelo som triste. Um personagem que fracasse, no entanto, recebe uma penalidade de -4 nos testes de iniciativa pela próxima hora.



Detalhes do Mapa Tático

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Acesso ao Fosso (K31B): Este é um corredor curto e estreito, conectado ao Fosso do Eixo (K31A) por meio de uma porta secreta ao Salão das Riquezas (K39). O fosso desce 39m para K61, de modo que um personagem que caia por ele sofre 13d6 de dano por queda.

Corda do Campanário (K40): A corda está presa a um grande sino a 15m de altura. É preciso algum esforço para fazer o sino balançar o suficiente para tocar; um personagem deve puxar a corda por três rodadas consecutivas e ser bem-sucedido em três testes de Força CD 11. Se isso for feito, o sino toca alto e continua a tocar enquanto o sino girar para frente e para trás por algumas rodadas (1d4 +1).

Pilhas de Tesouro (K41): Moedas, vasos preciosos e outros itens são empilhados em grandes montes na tesouraria. Embora valiosas, essas pilhas dificultam a movimentação pela tesouraria. Custa 2 quadrados de movimento para entrar em qualquer quadrado nesta sala. As CD dos testes de Acrobacia e Equilíbrio aumentam em 5 e as CD dos testes de Furtividade aumentam em 2 enquanto os personagens estiverem nesta sala.

Portas Secretas: Existem portas secretas em toda a área. Sendo necessário obter sucesso num teste de Procurar CD 25 para encontrar uma porta secreta específica. Há minúsculas rachaduras ao redor de cada porta secreta pela qual Strahd pode passar em forma gasosa. Se um PJ viu Strahd passar por essas rachaduras, esse personagem recebe um bônus de circunstância +4 nos testes de Procurar para encontrar e abrir a porta. Por causa das teias de aranha, no entanto, um personagem deve estar adjacente às portas secretas nas áreas K39 e K40 quando Strahd se tornar gasoso e deslizar através delas para perceber que isso acontece.

Teias de Aranha: Teias de aranha grossas e empoeiradas enchem o Salão das Riquezas e o Campanário (K39 e K40 no mapa) e obscurecem a visão além de 1,5m nesta área, semelhante à magia *névoa obscurecente*. Uma criatura a 1,5m de distância de um atacante tem camuflagem (chance de erro de 20%). Criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de erro, e o atacante não pode usar a visão para localizar o alvo).

Como a magia *névoa obscurecente*, vento e fogo podem varrer as teias de aranha. Um vento moderado (16km/h ou maior) dispersa as teias de aranha em 4 rodadas. Um vento forte (31km/h ou maior), como uma rajada de vento, dispersa as teias de aranha em 1 rodada. Uma magia de fogo limpa as teias de aranha na área do fogo; magias de fogo com alvo não ajudam a limpar as teias.

Um caminho estreito de espaço livre percorre o centro do corredor até a próxima sala, terminando em torno da corda pendurada. Esse caminho claro é tão baixo e estreito que não melhora a visibilidade.

Tesouro (K41): O tesouro de Strahd é grande e variado, amontoado em pilhas no chão da sala. A cunhagem responde por grande parte do seu volume: existem 5.000 po, 4.000 pp e 300 pl espalhados pelo chão. Há uma *espada bastarda +1 do toque espectral* e vários objetos de arte grandes (valor total de 6.000 po). Esses objetos de arte incluem uma grande urna de prata (850 po), um ídolo de ouro pesado (10 kg) de alguma entidade demoníaca agachada sem qualquer nome (700 po), um escudo decorativo de aço incrustado com prata e lápis-lazúli (300 po), um anel de ouro cravejado de topázio (3.000 po), um pingente de ouro cravejado de pedras de sangue numa corrente pesada (150 po), um alaúde fino com incrustações de madrepérola (650 po) e uma tapeçaria de lã fina representando a conquista de Strahd dessas terras (350 po).

Salão dos Heróis

Encontro de Nível 9

Use este encontro tático com as descrições dos quartos pág. 102.

*Os espíritos dos heróis mortos de Ravenloft assombram está sala. Cinco dos seis estão corrompidos e são malignos agora em suas pós-vidas, enquanto a sexta — Lady Vey Rallen (**V**) — está preservada num estado de não-morte sagrada. Por ela ser a mais alerta dos seis, ela desperta tão logo os PJs entram no salão, emergindo da estátua à sua semelhança que a abriga e fala com eles. Após ela convencer com eles durante algumas rodadas, entretanto, suas contrapartes malignas — duas aparições (**W**) e três espíritos corrompidos (**C**) — despertam e emergem de suas estátuas para atacar os PJs.*



Lady Vey Rallen ND -

Espírito (humana) Paladina 4 / Cavaleiro do Corvo 2
LB Espírito (eterno) médio
Sentidos Ouvir+1, Observar +1
Aura de Coragem (aliados a 3m., +4 em testes contra o medo)
Idiomas Comum, fala com corvos

Imunidades todos os ataques
Fraquezas *blasfêmia* ou *dissipar o bem* bane o espírito

Habilidades For -, Des 8, Con -, Int 10, Sab 13, Car 18
EQ aura de bem, incapaz de agir contra alvos físicos
Perícias Conh. (nobreza e realeza) + 8, Conh. (religião) +9, Diplomacia +6

Aparição (2) ND 5

LM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m. Observar +12, Ouvir +12
Aura antinatural (9m, apavorar animais)
Idiomas Comum, infernal

CA 15, toque 15, surpresa 12
32 PVs (5 DVs)
Imunidades ataques não-mágicos, atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6
Fraqueza Vulnerabilidade à luz do dia

Deslocamento Voo 18m (bom) (12 quadrados)
Corpo a corpo toque incorpóreo +5 (1d4 mais drenar Constituição)
Opções de Ataque Drenar Constituição (Fort CD 14, 1d6 Con)
Base de Ataque +2; **Agarrar** –
Opções de Ataque Luta às Cegas, Reflexos em Combate

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
QE Cria
Talentos Iniciativa Aprimorada[B], Luta às Cegas, Prontidão[B], Reflexos em Combate,
Perícias Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidar +10, Procurar +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Aura antinatural (Sob) Os animais podem sentir a presença de uma aparição a uma distância de 9m. Eles não se aproximarão voluntariamente mais do que isso e entrarão em pânico de serem forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse espaço.

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por uma aparição se torna uma aparição em 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. As crias estão sob o comando da aparição que os criou e permanecem escravizados até sua destruição. Elas não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar Constituição (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de toque incorpóreo de uma aparição deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 14 ou sofrerá 1d6 pontos de drenar Constituição. A aparição recebe 5 PVs temporários se este ataque atingir.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), *toque espectral*. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de *armadura arcana*) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

ESPÍRITO AMALDIÇOADO (2) ND 3

CM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +5, Ouvir +5
Aura de maldição (criaturas adjacentes sofrem -2 em todos os testes)
Idioma Comum

CA 13, toque 13, surpresa 11
22 PVs (3 DVs)
Imunidades efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte, sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia, dano de habilidade contra valores físicos, fadiga e exaustão
Resistência incorpóreo
Fort +1, **Refl** +3, **Vont** +2

Deslocamento Voo 9m (perfeito) (6 quadrados)
Corpo a corpo Toque incorpóreo +4 (1d8)
Base de Ataque +1; **Agarrar** –

Habilidades For -, Des 14, Con -, Int 9, Sab 8, Car 13
Talentos Foco em Arma (toque incorpóreo), Vitalidade
Perícias Intimidar +7, Observar +5, Ouvir +5

PRIMEIRA VISTA

Quando os PJs entrarem no salão, leia:

Gemidos longos e baixos vagam por este corredor. O teto caiu, deixando escombros espalhados pelo chão. No alto, as vigas do telhado estão expostas. Esporadicamente um relâmpago cruza o céu, lançando sombras entre as alcovas cheias de estátuas que se alinham pelo corredor.

Um segundo relâmpago ilumina o salão, e nessa luz vocês veem uma figura fantasmagórica emergir de uma das estátuas. Ela aparenta ser uma humana em armadura pesada, o emblema do corvo está claramente visível em seu peitoral. Ela levanta uma mão e sussurra: "Bênçãos para vocês", numa voz fria e morta.

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nessa área:

Espírito Amaldiçoado: *Um espírito amaldiçoado é uma criatura morta-viva incorpórea que parece um atormentado, e um tanto maníaco, humanoide fantasmagórico. A parte inferior de seu corpo se arrasta numa nuvem fantasmagórica. Seus olhos ocos transmitem inteligência maliciosa.*

Lady Vey Rallen: *Lady Vey é uma eterna e não uma morta-viva, o que significa principalmente que ela é alimentada por energia positiva e não negativa. Ela é afetada por energia positiva da mesma maneira que os mortos-vivos são afetados por energia negativa - magias de cura a curam, ela se beneficia de efeitos de consagração e pode ser expulsa por um clérigo maligna ou fascinada por um clérigo bondoso. Ela é pouco mais que um persistente espírito incorpóreo, incapaz de agir no mundo físico e imune a qualquer ataque. Somente a morte de Strahd pode mandá-la para seu descanso final nos Sete Céus, e ela não sairá do castelo até que ele seja destruído.*

Aparição: *Aparição é uma criatura incorpórea nascida do mal e das trevas. Parece uma figura espectral com olhos vermelhos brilhantes, vestidos de escuridão e pairando no ar noturno.*

FALANDO COM LADY VEY RALLEN

Lady Vey quer conversar com os PJs. Ela não quer lutar e, na verdade, não pode revidar se eles a atacarem. Sua atitude inicial é amistosa e há pouca necessidade de aprimorá-la. Mesmo assim, obter sucesso num teste de Diplomacia CD 20 a torna prestativa. Se os PJs mencionarem ter ajudado Sir Urik (consulte o Encontro F, pág. 74) ou que tentaram destruir Strahd, eles recebem um bônus de +4 neste teste para cada uma das circunstâncias que se aplicarem.

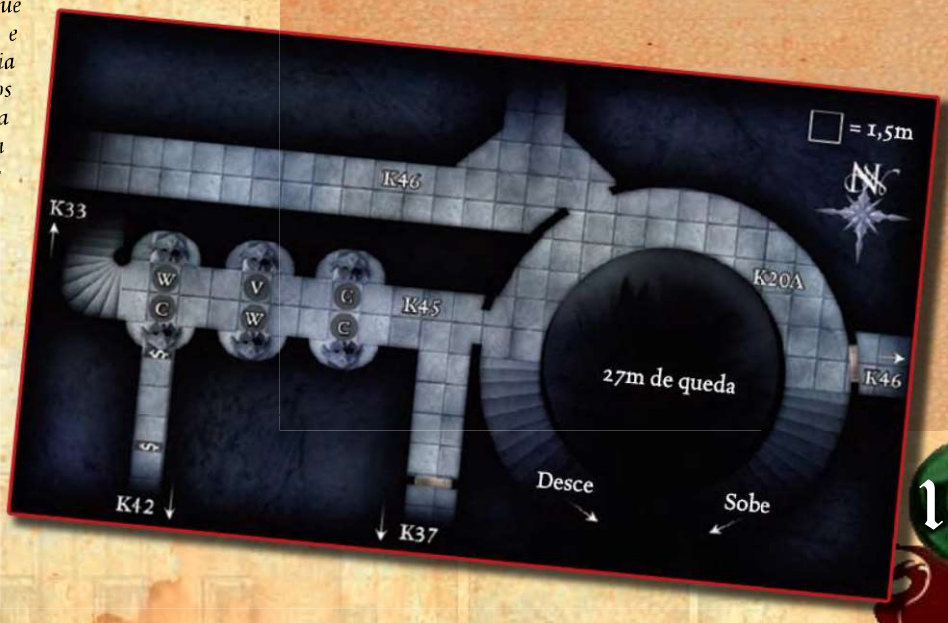
Lady Vey implora aos PJs para continuarem sua busca em destruir Strahd. Ela era uma cavaleira do corvo em vida e está ansiosa para passar a herança dessa ordem cavalheiresca a um PJ que se qualifique (qualquer personagem que possa conjurar magias divinas). Veja a descrição da classe de prestígio pág. 200 para obter mais informações.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Escada do salão da torre (K20A): Essas escadas circulam para cima 45m para K60 e descem 27m para K20. Essas escadas sobem gradualmente e não impedem o movimento. Personagens que ataquem um inimigo abaixo deles nas escadas ganham um bônus de +1 nos ataques corpo a corpo por estarem em terreno mais alto. Não existe uma parede interna que proteja os personagens de cair no poço central da escada. É uma queda de 27m no chão do K20 (9d6 de dano por queda).

Parapeitos (K46): Essa ampla passagem corre ao longo do topo da parede que circunda a frente da torre, permitindo a vista para o pátio cerca de 27m abaixo. Uma parede com ameias torna efetivamente impossível empurrar uma criatura dos parapeitos, ainda que permita alguma vista do pátio.



O Patamar

Nível de Encontro 8

Use este encontro com a entrada da sala pág. 102.

Esse encontro ocorre na primeira vez em que os PJs entrarem no patamar. Quando os PJs entrarem no patamar, leia a descrição e pergunte onde cada personagem está.

PRIMEIRA VISTA

Se os PJs examinarem ou entrarem nesse patamar, leia:

Um vento frio assobia tristemente através deste descanso de pedra. Uma alcova ao lado da escada norte contém uma estátua de pedra esculpida, enquanto a alcova de frente contém uma escultura inquietante composta completamente de correntes. Uma única porta de ferro fornece saída na parede ocidental. Na mesma parede, está o retrato de uma mulher nobre. Os olhos da mulher parecem provocadores, perniciosos e levemente cruéis. A mulher tem uma semelhança impressionante com Ireena!

RODADA SURPRESA

Depois de determinar onde os PJs estão, peça testes de Observar CD 20 para ver se alguém nota que as estátuas não são o que parecem ser. Aqueles que obtiverem sucesso poderão participar da rodada surpresa quando o retrato revelar sua verdadeira natureza como um construto perverso e ataca.

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Construto Perverso (Retrato de Tatyana): *O retrato marcado no mapa é realmente um constructo animado que ataca os personagens que exploram o patamar. A mulher na pintura anima e parece conjurar magias. Embora as habilidades do retrato imitem a conjuração de magias, na verdade são habilidades sobrenaturais que não concedem ataques de oportunidade.*

Gárgula: *A criatura na alcova do norte é uma gárgula (**G**). Parece ser uma estátua grotesca e alada até se mover para atacar.*

Golem de Correntes: *A criatura na alcova sul é um golem de correntes (marcado como **C** no mapa). Composto inteiramente de correntes que variam em tamanho e forma, um golem de correntes assume uma forma vagamente humanoide, conforme se encaminha para a batalha fazendo ruídos metálicos variados.*

CONDUZINDO ESTE ENCONTRO

Na rodada surpresa, o retrato e todos os PJs que fizeram testes de Observar CD 20 (veja acima) agem.

A gárgula e o golem de correntes permitem que o retrato tenha a primeira ação; eles não se movem durante a rodada surpresa. Eles tomam ações normalmente quando começam as rodadas regulares de combate.

Na rodada surpresa, o retrato é animado dentro de sua moldura. A mulher pintada começa a conjurar magias que os PJs podem realmente ouvir e ver.

O retrato começa o combate lançando uma imobilizar pessoas de massa, se conseguir atingir três ou mais PJs. Caso contrário, ele começa lançando Imobilizar Pessoas, economizando sua capacidade de Imobilizar Pessoas em Massa até ver três ou mais PJs que podem ser capturados com o efeito.

O retrato tenta segurar os personagens na frente dele, para que a gárgula e o golem de correntes possam atacá-los e finalizá-los. Se a gárgula e o golem de correntes forem derrotados, mas os PJs ainda estiverem capturados, o retrato os mantém até que Strahd ordene que solte aqueles que tenha capturado.

Golem de Correntes ND 5

N Constructo médio
Inic. +3; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 21, toque 13, surpresa 18
58 PVs (7 DVs)
Imunidades magia atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, doença, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência +2 em testes contra magias à distância
Fort +2, **Refl** +5, **Vont** +2

Deslocamento 9m (6 quadrados, incapaz de correr)
Corpo a corpo 2 rasgar com correntes +9 (1d8 +4 mais sangramento)
Espaço 1,5m; **Alcance** 3m.
Base de Ataque +5; **Agarrar** +9
Opções de Ataque Desarmar Aprimorado, Esquivar, Imobilizar Aprimorado, Sangramento
Ações Especiais barreira de correntes

Habilidades For 18, Des 17, Con -, Int -, Sab 11, Car 1
Talentos Desarmar Aprimorado[B], Esquiva[B], Especialização em Combate[B], Imobilização Aprimorada[B]

Barreira de Correntes (Ext) Como uma ação de rodada completa, um golem de correntes pode se cercar com um escudo de correntes rodopiante e cortante, semelhante em efeito a magia *barreira de lâminas*. Qualquer criatura adjacente a uma barreira de correntes deve obter sucesso num teste de Reflexos CD 17 ou sofre 7d6 de dano. Qualquer criatura ou objeto que entre ou atravesse por essa barreira sofre automaticamente esse dano. A barreira de corrente se move com o golem e fornece cobertura (+4 de bônus na CA). Manter a barreira depois de ativada requer uma ação padrão.

Imunidade Mágica (Ext) Um golem de correntes é imune a todas as magias, Habilidades Similares à Magia e efeitos sobrenaturais, exceto os seguintes: um efeito de eletricidade reduz a velocidade (como a magia *lentidão*) por 2 rodadas (sem teste de resistência). Um efeito de fogo interrompe qualquer efeito de lentidão no golem de correntes e recupera 1 de dano por cada 2 de dano que infligiria. Um golem de correntes não tem direito à testes de resistência contra efeitos de fogo.

Sangramento (Ext) Uma ferida resultante do ataque de rasgar com correntes de um golem de correntes sangra, causando 1 de dano em Constituição num fracasso num teste de Fortitude CD 17. Várias feridas de tais ataques potencialmente resultam em dano adicional em Constituição.

GÁRGULA ND 4

CM Humanoide monstruoso (terra) médio
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m., Observar +4, Ouvir +4
Idioma Terran

CA 16, toque 12, surpresa 14
34 PVs (4 DVs); RD 10/mágico
Fort +5, **Refl** +6, **Vont** +4

Deslocamento 12m (8 quadrados), voo 18m (médio)
Corpo a corpo 2 garras +6 (1d4 + 2) e
mordida +4 (1d6 + 1) e
chifre +4 (1d6 + 1)
Base de Ataque +4; **Agarrar** +6
Opções de Ataque Investida Aérea

Habilidades For 15, Des 14, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 7
QE Imobilidade
Talentos Ataques Múltiplos, Investida Aérea
Perícias Esconder-se +7 (+15 contra superfícies rochosas), Observar +4, Ouvir +4

Ataques Múltiplos Uma gárgula é hábil em usar todas as suas armas naturais de uma só vez. Os ataques secundários de uma gárgula com armas naturais recebem apenas uma penalidade de -2 (em vez de –5; já calculada no bloco de estatísticas de ataque acima).
Imobilidade (Ext) Uma gárgula pode se manter tão quieta que parece uma estátua. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar CD 20 para perceber que ela está na verdade viva.
Investida Aérea Ao voar, uma gárgula pode executar uma ação de movimento (inclusive mergulhar) e outra ação padrão em qualquer ponto do movimento (em vez de antes ou depois do movimento). Uma gárgula não pode realizar a ação de movimento dobrado durante uma investida aérea.

RETRATO DE TATYANA ND 6

NM Construto médio
Inic. +0; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 5, surpresa 16
90 PVs (11 DVs); RD 10 / adamante e concussão
Imunidades características de construto, magias
Fort +3, **Refl** -, **Vont** +3

Deslocamento 0m (0 quadrados)
Corpo a corpo Nenhum
Ações Especiais imobilizar pessoa em massa, imobilizar pessoa

Habilidades For -, Des -, Con -, Int -, Sab 11, Car 11

Imobilizar pessoa em massa (Sob) 1/dia - efeito de *Imobilizar pessoa em massa* (LdJ 235). Vontade CD 22 nega. A CD é baseada em Carisma.
Imobilizar pessoa (Sob) À vontade – efeito de *Imobilizar pessoa* (LdJ 235). Vontade CD 18 anula. CD baseado em Carisma.

TÁTICAS

O golem de correntes adia suas ações até que o retrato tenha a chance de tentar segurar os PJs. Em seguida, ele ativa sua habilidade de barreira de correntes, avançando lentamente para ferir os PJs. O golem de correntes não atinge a gárgula ou o retrato se isso lhe for útil. Além disso, não seguirá os PJs que deixarem o patamar. Ele sempre permanece dentro dos limites do patamar e das alcovas.

Em seu turno a gárgula avança até o PJ mais próximo e se engaja contra esse personagem, excluindo outros. Diferente do retrato e do golem de correntes, a gárgula segue os PJs da melhor maneira possível, se eles tentarem fugir, atacando até que seja morto ou derrote os PJs.

A Armadilha

A seção central de 3m por 3m do piso é uma porta secreta que faz parte da armadilha na área K61. Ela não será aberta por esse lado, a menos que seja forçado (teste de Procurar CD 35, para encontrar; teste de Operar Mecanismos CD 30, para abrir) e então mostra apenas um poço profundo. Se os PJs acabarem no patamar como parte da armadilha acionada na sala K61, eles serão imediatamente atacados, mesmo que estejam dormindo.

TESOURO

Depois de derrotar os monstros, os PJs podem investigar a área. Se os personagens obtiverem sucesso num teste de Procurar CD 20 (ou se removerem o retrato da parede), eles descobrirão um pequeno cofre trancado (Abrir fechaduras CD 23 para abrir) na parede. Dentro do cofre apertado há uma seleção de joias antigas e caras, no valor de 3.400 po.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

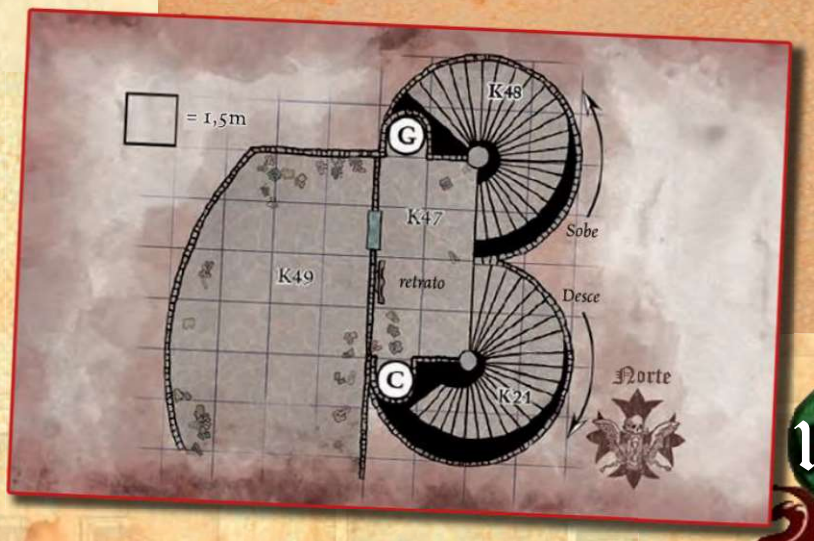
Alcovas: a alcova do norte possui uma estátua que parece um humanoide grotesco e alado, com uma cabeça com chifres. É uma gárgula, mas começa o encontro usando sua habilidade imobilidade, para que um observador faça um teste de Observar CD 20 para tentar perceber que está viva.

A alcova do sul possui uma escultura composta inteiramente de correntes que variam em tamanho e forma, desde extremamente finas e afiadas a grossas e montadas com farpas, espigões e lâminas. Tem uma forma vagamente humanoide, mas até começar a se mover, é impossível distingui-lo de uma coleção inanimada de ferro.

Escadas do Norte (K48): esta escada em espiral empoeirada sobe pela torre. Ele sobe 6m para um patamar fora da sala K54 e continua para cima outros 6m para terminar em K57.

Escadas do Sul (K21): tochas tremeluzentes em arandelas de ferro iluminam esta escada que desce 12m até K35 antes de continuar mais fundo nas entranhas do castelo.

Porta de ferro (destrancada): Dureza 5; 20 PVs. Os personagens que obtiverem sucesso num teste de Ouvir CD 20 ouvem o som de papel farfalhante. Esta porta leva à área K49.



Quarto de Hóspedes

Nível de Encontro 9

Use este encontro tático com a entrada da sala pág. 104.

Use esse encontro se os personagens permanecerem nesta câmara por mais de uma hora e se ainda não tiverem lidado com os bruxos do K55. Qualquer PJ que ainda esteja acordado pode fazer um teste de Ouvir CD 30. PJs que obtiverem um sucesso ouvem um ruído do armário (K51); esses PJs podem participar da rodada surpresa.

Role a iniciativa para todos os personagens que possam agir e os três bruxos (Afina, Cristofor e sua líder, Trina, cada um marcado com W no mapa). Os bruxos deslizaram pela passagem secreta no armário (que se conecta à sala K55) e estão iniciando um ataque. O primeiro bruxo abre a porta do armário, para que os outros dois possam atacar.

Trina ND 7

Humana Bruxa 7
NM Humanoide médio
Inic. +2; **Sentidos** (visão no escuro 9m); Observar +4, Ouvir +5

CA 20, toque 13, surpresa 18
48 PVs (7 DVs); RD 2 / ferro frio
Fort +4, **Refl** +4 (+8), **Vont** +7

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo espada curta op +5 (1d6-1)
À Distância *rajada de brasas* +7 toque (fogo 4d6 mais brasas [Reflexos CD 17 ou 2d6 de dano de fogo extra])
Base de Ataque +5; **Agarrar** +4
Ações Especiais escapar da cena, obscurecer a própria sorte, rajada de brasas, sentido demoníaco
Equipamento de combate 2 *poções de curar ferimentos graves*, 3 *poções de voo*

Habilidades For 8, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 14, Car 18
QE detectar magia, ludibriar item (escolher 10 nos testes de Usar instrumento mágico)
Talentos Magias em Combate, Vitalidade (3)
Perícias Concentração +12, Identificar Magia +10, Observar +4, Ouvir +5
Pertences equipamento de combate mais *anel de proteção +1*, *cota de malha élfica +2*, espada curta obra-prima, *manto do carisma +1*, 402 po na algibeira

Escapar da Cena (SM) À vontade, *porta dimensional* até 12m e deixe para trás uma *imagem maior* de si mesmo em seu lugar, que dura 1 rodada e reage adequadamente aos ataques, como se ela estivesse se concentrando nisso.
Obscurecer a Própria Sorte (SM) À vontade, ganhe +4 de bônus de sorte nos testes de Fort, Refl ou Vont por 24 horas (apenas um dos testes pode receber o bônus de cada vez).
Rajada de Brasas (SM) Ataque de toque à distância de raio com alcance 18m à vontade, 4d6 de dano de fogo (sem teste de resistência) e criaturas que fracassem num teste de Reflexos CD 17 recebem 2d6 de dano de fogo adicional do brasas. Essa invocação é equivalente a um magia de 3º nível. Sujeito a resistência a magia. Causa metade do dano contra objetos.
Sentido demoníaco (SM) À vontade, ganha a capacidade de ver na escuridão mágica e mundana por 24 horas.

Afina ND 5

Humana Bruxa 5
NM Humanoide médio
Inic. +2; **Sentidos** (visão no escuro 9m); Observar +1, Ouvir +1

CA 17, toque 12, surpresa 15
42 PVs (5 DVs); RD 1 / ferro frio
Fort +5, **Refl** +4, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo lança curta op +3 (1d6-1)
À Distância rajada aterrorizante +5 toque (3d6 mais amedrontar [Vont CD 15 ou abalado por 1 minuto])
Base de Ataque +3; **Agarrar** +2
Ações Especiais Defesa Entrópica, rajada aterrorizante, Sentido demoníaco
Equipamento de combate 3 *poções de vigor do urso*, 2 *poções de curar ferimentos graves*

Habilidades For 8, Des 14, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 16
QE detectar magia, ludibriar item (escolher 10 nos testes de Usar Instrumento Mágico)
Talentos Magias em Combate, Vitalidade (2)
Perícias Avaliação +0 (+2 para itens alquímicos), Blefar +4, Concentração +9, Identificar Magia +8, Ofícios (alquimia) +7
Pertences equipamento de combate mais *camisão de cota de malha +1*, *manto de resistência +1*, lança curta obra-prima, 321 po na algibeira

Defesa Entrópica (SM) À vontade, tem 20% de chance de errar com ataques à distância (flechas, raios e assim por diante como *escudo entrópico*), não deixe rastro (como *passo sem pegadas*) e torne-se imune a ser rastreado por olfato.
Rajada aterrorizante (SM) Ataque de toque à distância de raio com alcance 18m à vontade, dano 3d6 (sem teste de resistência) e criatura fica abalada por 1 minuto num fracasso num teste de Vontade CD 15; criaturas abaladas afetadas por rajadas aterrorizantes não podem ficar mais assustadas (mas ainda sofrem dano); criaturas imunes a efeitos de ação mental ou de medo não podem ser abaladas. Essa invocação é equivalente a uma magia de 2º nível. Sujeito a resistência a magia. Causa metade do dano contra objetos.
Sentido demoníaco (SM) À vontade, ganha a capacidade de ver na escuridão mágica e mundana por 24 horas.

A BATALHA COMEÇA

Se os PJs forem atacados enquanto descansam nesta sala, leia:

A porta do armário se abre. A escuridão se espalha numa onda agitada, e tudo fica preto.

A escuridão é de natureza mágica, trazida à existência por Cristofor, o bruxo (como descrito abaixo). A menos que os PJs possam ver no escuro, os bruxos recebem camuflagem (chance de erro de 20%) durante o curso desta batalha.

TÁTICAS

Afina bebe uma poção de resistência do urso (para ganhar 10 PVs e um bônus de +2 nos testes de Fortitude), invoca sentido demoníaco para que possa ver no escuro e usa defesa entrópica (para que ela não possa ser rastreada pelo olfato, não deixar rastro como passos sem pegadas, e os ataques a distância têm 20% de chance de errar) antes do início da rodada surpresa. Durante o combate, ela usa sua rajada aterrorizante contra os PJs. Afina foge se for reduzida para 10 PVs ou menos.

CRISTOFOR ND 5

Humano Bruxo 5
NM Humanoide médio
Inic. +2; **Sentidos** (visão no escuro 9m); Observar +1, Ouvir +1

CA 18, toque 13, surpresa 16 ou
CA 20, toque 15, surpresa 16 (com agilidade do gato)
32 PVs (5 DVs); RD 1 / ferro frio
Fort +2, **Refl** +3 (+5), **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo lança curta op +3 (1d6-1)
À Distância Rajada doentia +7 toque (3d6 mais adoecer
[Vont CD 15 ou abalado por 1 minuto])
Base de Ataque +3; **Agarrar** +2
Ações Especiais rajada doentia, escuridão, visão do diabo
Equipamento de combate 3 poções de agilidade do gato, 2 poções de curar ferimentos moderados

---

Habilidades For 8, Des 14 (18), Con 13, Int 10, Sab 12, Car 16
QE detectar magia, ludibriar item (escolher 10 nos testes de Usar instrumento mágico)
Talentos Magias em Combate, Vitalidade (2)
Perícias Avaliação +0 (+2 para itens alquímicos), Blefar +4, Concentração +9, Ofícios (alquimia) +7, Identificar Magia +8
Pertences equipamento de combate mais *anel de proteção +1*, *camisão de cota de malha +1*, lança curta obra-prima, 134 po na algibeira

---

Escuridão (SM) À vontade, use como a magia escuridão (o objeto tocado lança a escuridão num raio de 6 m).
Rajada doentia (SM) Ataque de toque à distância de raio com alcance 18m à vontade, dano 3d6 (sem teste de resistência) e criatura fica adoecida por 1 minuto num fracasso num teste de Fortitude CD 15. Criaturas adoecidas afetadas por rajadas doentias não podem mais que adoecidas (mas ainda sofrem dano). Essa invocação é equivalente a uma magia de 2º nível. Sujeito a resistência a magias. Causa metade do dano contra objetos.
Sentido demoníaco (SM) À vontade, ganha a capacidade de ver na escuridão mágica e mundana por 24 horas.



DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Armário (K51): O armário contém algumas roupas pretas velhas. Ele também contém uma porta secreta trancada no teto (Procurar CD 29 para encontrar, Abrir fechaduras CD 30 para abrir). Se aberta, uma escada de ferro é revelada, com uma peça extensível que desliza para o chão, permitindo fácil acesso até o próximo nível (K55).

Cama: essa cama com dossel conta como terreno difícil para PJs ou PdMs que lutam em cima dela. A cama fica no alto do chão, e uma criatura média pode se esconder embaixo dela (para um bônus de +10 nos testes de Esconder-se). Escondido numa cavidade entre os colchões (Procurar CD 17), há um diário antigo, um pergaminho e um fino anel de prata. Veja a pág. 104 para detalhes.

Sala de Estar (K49): detalhes sobre esta área podem ser encontrados pág. 103.

Cristofor bebe uma poção de agilidade de gato (para receber um bônus de +2 em seus testes de Refl e um bônus de +2 em seu CA), invoca a invocação sentido demoníaco para que possa ver no escuro e invoca escuridão em cada uma de suas 10 moedas de ouro antes do início da rodada surpresa. Ele joga uma moeda no armário pouco antes da porta se abrir. Quando o combate começa, ele joga o resto das moedas no quarto de hóspedes. Cristofor e os outros utilizam sentido demoníaco para ver normalmente na escuridão. Durante o combate, ele usa rajada doentia contra PJs. Ele foge se for reduzido para 5 PVs ou menos.

Trina invoca sentido demoníaco para que possa ver no escuro, e invoca obscurecer a própria sorte para aumentar seus testes de Refl antes do início da batalha. Depois que Cristofor escurecer a sala em que os PJs estão reunidos, ela avança para se distanciar de seus companheiros. Durante o combate, ela usa uma rajada de brasas contra os PJs. Ela se certifica de usar escapar da cena se for derrubada para 13 PVs ou menos (ela se retira para a área K56).

CONSEQUÊNCIAS

Se os bruxos forem subjugados, Afina e Cristofor podem facilmente ser convencidos a falar sobre seu patrono, Khyristrix. Veja a entrada pág. 104 para os tipos de coisas que eles podem dizer. Trina, por outro lado, se recusa a falar, não importa o que os personagens façam para convencê-la.

Se algum dos bruxos escapar, eles se preparam para confrontar os PJs novamente (na área K55 ou K56).

Familiares

Nível de Encontro 6

Use este encontro tático com a entrada da sala pág. 105.

Esse encontro começa quando os PJs abrirem a porta desta sala. Se qualquer PJ puder ver criaturas invisíveis, este pode participar da rodada surpresa.

*Os três diabretes (marcados como eu no mapa), cada um na forma de um gato branco esquálido, começam o encontro invisíveis. O Capuzcarlate (**R**) começa o encontro atrás de um sofá, atormentando um lagarto elétrico (**S**) que os bruxos lançaram na câmara anteriormente.*

Na rodada surpresa, os diabretes, o Capuzcarlate e todos os PJs que possam ver criaturas invisíveis agem. Cada diabrete tenta usar seu poder de sugestão no mesmo PJ (de preferência um PJ com uma valor de Vontade baixa, como um guerreiro, por exemplo), sugerindo que o PJ afetado se vire contra seus companheiros. O Capuzcarlate atrasa suas ações até depois de pelo menos um "gato" ter agido. O Capuzcarlate começa sua primeira rodada arremessando uma pedra mística com sua funda.

Quando as rodadas regulares de combate começarem, o lagarto elétrico, assustado, tenta fugir pela porta aberta, eletrocutando todos os PJs em seu caminho.

Diabrete em Forma de Gato (3) ND 2

LM Extra-planar minúsculo (maligno, planar, leal)
Inic. +3; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +7, Ouvir +7

CA 20, toque 15, surpresa 17; Esquiva
15 PVs (3 DVs); Cura acelerada 2; RD 5/bem ou prata
Imunidade Veneno
Resistência fogo 5
Fort +3, **Refl** +6, **Vont** +4

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo mordida +8 (1d4 mais veneno)
Espaço 0,75m; **Alcance** 0m
Base de Ataque +3; Agarrar -5
Opções de Ataque Veneno
Habilidades Similares à Magia (NC 6º):
À vontade-*Detectar o bem*, *Detectar magia*, *Invisibilidade* (somente pessoal)
1 dia-*sugestão* (CD 15)

Habilidades For 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14
QE alterar forma
Talentos Esquiva, Acuidade com Arma
Perícias Conhecimento (local) +6, Diplomacia +8, Esconder-se +17, Furtividade +9, Identificar Magia +6, Observar +7, Obter Informações +4, Ouvir +7, Procurar +6, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)

Alterar forma (Sob) Assume a forma de gato ou um diabrete como uma ação padrão. Os blocos de estatísticas não mudam entre as formas (exceto o ataque de mordida se torna um ataque de ferrão; e que a forma de diabrete possui deslocamento voo 15m [perfeito]), nem os PVs são obtidos quando a forma é alterada.
Veneno (Ext) Lesão, Fortitude CD 13, dano inicial 1d4 Des, dano secundário 2d4 Des. CD de teste de resistência baseado em Constituição (inclui +2 de bônus racial).

Lagarto Elétrico ND 2

N Besta mágica pequena
Inic. +6; **Sentidos** sentir eletricidade, visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +4, Ouvir +4

CA 16, toque 13, surpresa 14
13 PVs (2 DVs)
Imunidade eletricidade
Fort +4, **Refl** +5, **Vont** +1

Deslocamento 12m (8 quadrados), escalar 6m, nadar 6m.
Corpo a corpo mordida +3 (1d4)
Base de Ataque +2; **Agarrar** –2
Ações Especiais choque atordoante, choque letal

Habilidades For 10, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6
Talentos iniciativa aprimorada
Perícias Escalar +11, Esconder-se +11, Nadar +10, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +7

Choque Atordoante (Sob): Uma vez, por rodada, o lagarto elétrico pode disparar um choque elétrico contra um único oponente a 1,5m de distância. Este ataque causa 2d8 de dano por contusão a qualquer criatura viva (Reflexos CD 12, reduz o dano à metade). A CD do teste de resistência e baseada em Constituição.
Choque Letal (Sob): Sempre que dois ou mais lagartos elétricos estiverem rum raio de 6m, eles podem se unir para criar um choque letal. Essa descarga afeta um raio de 6m, centralizado em qualquer um dos lagartos que esteja contribuindo. O choque causa 2d8 pontos de dano para cada lagarto participante, para um máximo 12d8. Um sucesso num teste de Reflexos CD 12 + a quantidade de lagartos envolvidos) reduz o dano à metade.
Sentir Eletricidade (Ext): Os lagartos elétricos detectam automaticamente qualquer descarga elétrica num raio de 30m.
Perícias: Lagartos elétricos têm um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se devido à sua coloração.
Lagartos elétricos têm um bônus racial de +2 nos testes de Ouvir e Observar.
Lagartos elétricos usam seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força para os testes de Escalar e Saltar. Um lagarto elétrico tem um bônus racial de +8 nos testes de Escalar e sempre pode optar por escolher 10 em um teste de Escalar, mesmo se apressado ou ameaçado.

Primeira Vista

Quando os PJs forem atacados pelos diabretes e capuzcarlate, leia:

Do nada, um gato branco e magro aparece, com os olhos brilhando em verde. Ele sussurra: "Seus companheiros - todos foram subvertidos por Strahd! Mate-os rápido!"

Táticas

Os diabretes nesta câmara parecem gatos brancos esquálidos com olhos verdes brilhantes. Apesar de sua forma de felina, os diabretes mantêm suas habilidades da forma original: humanoides diabólicos com asas de morcego de couro, cauda farpada e chifres afiados e retorcidos. Depois que os diabretes saem com seu poder de sugestão, eles enxameiam um único PJ com a CA mais baixa (de preferência um personagem que pareça um mago ou ladino), tentando usar seu veneno para derrubar o alvo. Quando o alvo cai, os diabretes passam para o próximo para empregar a mesma tática de ataque em grupo. Os diabretes lutam até a morte. Conforme cada "gato" for morto, ele

recupera sua forma de diabrete antes de se dissolver numa nuvem de fumaça malcheirosa.

Um ser feérico sedento por sangue, o Capuzcarlate parece como um velho muito baixo e de aparência austera, com pele de couro, botas de ferro e um gorro vermelho brilhante. Ele empunha uma foice muito grande para ele. É uma coisa cruel, mas os diabretes o mantêm sob controle. É um prazer liberar seu desejo por violência reprimida contra os PJs. Depois de iniciar o combate com seu estilingue, o Capuzcarlate muda para sua foice se não conseguir encontrar um alvo claro ou se todos os alvos possíveis estiverem envolvidos em combate corpo a corpo. Se o Capuzcarlate derruba um PC, é preciso dar uma rodada para encharcar o gorro no sangue da vítima, adicionando mais vermelho ao seu capacete terrível e sujo. O Capuzcarlate luta até a morte.

O lagarto elétrico é do tamanho de um terrier e ostenta um grande par de chifres que se afastam dos lados da cabeça como orelhas pontiagudas. Um chifre semelhante cresce da ponta da cauda. O lagarto elétrico dispara em direção à porta aberta, por sua vez, eletrocutando qualquer PJ em seu caminho. No entanto, está mais interessado em fugir que e lutar. Se ele escapar da sala, entra no patamar (K47) e voa escada abaixo.

DESENVOLVIMENTO

Se os PJs entrarem nesta sala a partir do K48, a batalha que se seguiu alerta os bruxos no K55 (dando-lhes tempo suficiente para se prepararem para os invasores).

Se os PJs entrarem no K55 depois de terem lidado com os bruxos, então o lagarto elétrico corre furiosamente pela oficina de alquimia até encontrar a porta secreta aberta no chão (que leva ao K51).

CAPUZCARLATE MENOR ND 2

CM Fada pequeno
Inic. +5; **Sentidos** visão na penumbra; Observar +9, Ouvir +9

CA 13, toque 12, surpresa 12
22 PVs (4 DVs); RD 5/ferro frio
Fort +3, **Refl** +5, Vont +5

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo foice longa média +5 (2d4+5)
À Distância funda média +5 (1d6+3)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +4
Opções de Ataque Ataque Poderoso
Ações Especiais Pedra Mística

Habilidades For 14, Des 13, Con 14, Int 11, Sab 12, Car 13
QE Compleição Poderosa
Talentos Ataque poderoso, Iniciativa Aprimorada
Perícias Conhecimento (Natureza) +2, Esconder-se +13, Furtividade +9, Intimidar +9, Observar +9, Ouvir +9, Sobrevivência +9

Compleição Poderosa (Ext) A Capuzcarlate é tratado como uma criatura uma categoria de tamanho maior que Pequena se isso for vantajoso para ele.

Pedra Mística (Sob) Munições atiradas pela funda do Capuzcarlate brilham com uma energia mágica azul esverdeada, provendo a elas +1 de bônus de aprimoramento em jogadas de ataque e rolagens de dano bem como causam 1d6 de dano (em vez de 1d4). (Esses bônus já estão contabilizados nas estatísticas acima).

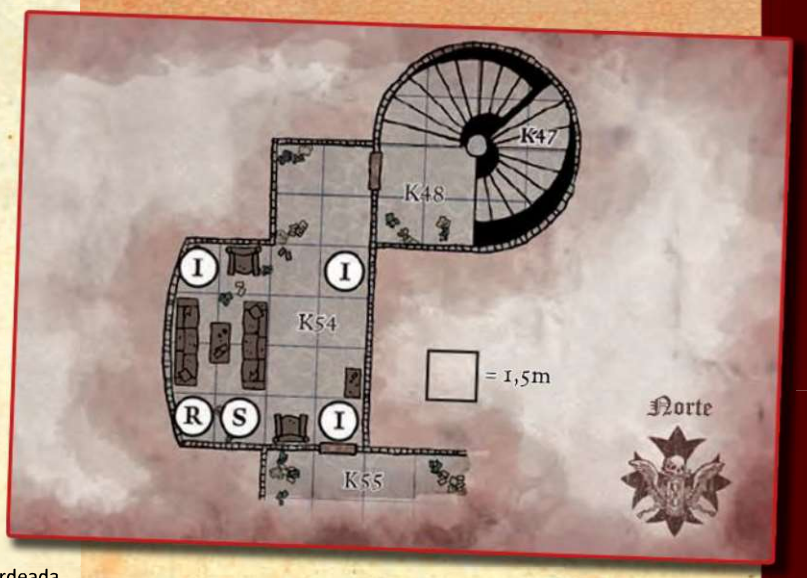
DETALHES DO MAPA TÁTICO

Detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Poltronas: As poltronas nessa câmara, seja acima ou em suas laterais, contam como terreno difícil para PJs médios que lutem sobre elas. PdMs pequenos ou miúdos (como os diabretes em forma de gato e o Capuzcarlate) não são prejudicados dessa maneira. As poltronas concedem cobertura parcial a qualquer criatura agachada atrás de uma delas.

Cadeiras: Duas cadeiras são mostradas no mapa. Elas contam como terreno difícil para PJs que fiquem em no mesmo quadrado que elas. PdMs pequenos ou miúdos (como os diabretes em forma de gato e o Capuzcarlate) não são prejudicados dessa maneira.

Porta Fortificada: Uma porta fortificada (Dureza 5; 20 PVs; Força CD 23 para arrombar) leva à área k55. A porta está bem trancada (Abrir Fechaduras CD 33, para destrancar)



Bruxa Alquimista

Nível de Encontro 9

Use este encontro com a entrada da sala pág. 105.

Use este encontro se os PJs ainda não encontraram os bruxos na área K50, ou se um ou mais bruxos escaparam desse encontro. Os detalhes do encontro apresentado aqui pressupõem que esta é a primeira vez que os PJs enfrentam os bruxos. Ajuste como necessário, com base no que tenha acontecido em sua aventura.

Se os PJs encontraram as criaturas em K54, os bruxos sabem que eles estão a caminho. Isso lhes dá tempo de sobra para se preparar para os invasores. A menos que os PJs entrem furtivamente na câmara e contornem os diabretes de alguma forma, eles não podem surpreender os bruxos.

Os três bruxos estão rotulados **W** *no mapa.*

Os bruxos preparados tomam suas posições antes dos PJs abrirem a porta para a sala. A líder, Trina, aguarda no Quarto dos Bruxos (K56). Afina aguarda no compartimento secreto. Cristofor se esconde atrás de uma mesa na câmara principal.

Trina ND 7

Humana Bruxa 7
NM Humanoide médio
Inic. +2; **Sentidos** (visão no escuro 9m); Observar +4, Ouvir +5

CA 20, toque 13, surpresa 18
48 PVs (7 DVs); RD 2/ferro frio
Fort +4, **Refl** +4 (+8), **Vont** +7

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo espada curta op +5 (1d6-1)
À Distância *rajada de brasas* +7 toque (fogo 4d6 mais brasas [Reflexos CD 17 ou 2d6 de dano de fogo extra])
Base de Ataque +5; **Agarrar** +4
Ações Especiais escapar da cena, obscurecer a própria sorte, rajada de brasas, sentido demoníaco
Equipamento de combate 2 *poções de curar ferimentos graves*, 3 *poções de voo*

Habilidades For 8, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 14, Car 18
QE detectar magia, ludibriar item (escolher 10 nos testes de Usar instrumento mágico)
Talentos Magias em Combate, Vitalidade (3)
Perícias Concentração +12, Identificar Magia +10, Observar +4, Ouvir +5
Pertences equipamento de combate mais *anel de proteção +1*, *cota de malha élfica +2*, espada curta obra-prima, *manto do carisma +1*, 402 po na algibeira

Escapar da Cena (SM) À vontade, *porta dimensional* até 12m e deixe para trás uma *imagem maior* de si mesmo em seu lugar, que dura 1 rodada e reage adequadamente aos ataques, como se ela estivesse se concentrando nisso.
Obscurecer a Própria Sorte (SM) À vontade, ganhe +4 de bônus de sorte nos testes de Fort, Refl ou Vont por 24 horas (apenas um dos testes pode receber o bônus de cada vez).
Rajada de Brasas (SM) Ataque de toque à distância de raio com alcance 18m à vontade, 4d6 de dano de fogo (sem teste de resistência) e criaturas que fracassem num teste de Reflexos CD 17 recebem 2d6 de dano de fogo adicional do brasas. Essa invocação é equivalente a um magia de 3º nível. Sujeito a resistência a magia. Causa metade do dano contra objetos.
Sentido demoníaco (SM) À vontade, ganha a capacidade de ver na escuridão mágica e mundana por 24 horas.

Afina ND 5

Humana Bruxa 5
NM Humanoide médio
Inic. +2; **Sentidos** (visão no escuro 9m); Observar +1, Ouvir +1

CA 17, toque 12, surpresa 15
42 PVs (5 DVs); RD 1/ferro frio
Fort +5, **Refl** +4, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo lança curta op +3 (1d6-1)
À Distância rajada aterrorizante +5 toque (3d6 mais amedrontar [Vont CD 15 ou abalado por 1 minuto])
Base de Ataque +3; **Agarrar** +2
Ações Especiais Defesa Entrópica, rajada aterrorizante, Sentido demoníaco
Equipamento de combate 3 *poções de vigor do urso*, 2 *poções de curar ferimentos graves*

Habilidades For 8, Des 14, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 16
QE detectar magia, ludibriar item (escolher 10 nos testes de Usar Instrumento Mágico)
Talentos Magias em Combate, Vitalidade (2)
Perícias Avaliação +0 (+2 para itens alquímicos), Blefar +4, Concentração +9, Identificar Magia +8, Ofícios (alquimia) +7
Pertences equipamento de combate mais *camisão de cota de malha +1*, *manto de resistência +1*, lança curta obra-prima, 321 po na algibeira

Defesa Entrópica (SM) À vontade, tem 20% de chance de errar com ataques à distância (flechas, raios e assim por diante como *escudo entrópico*), não deixe rastro (como *passo sem pegadas*) e torne-se imune a ser rastreado por olfato.
Rajada aterrorizante (SM) Ataque de toque à distância de raio com alcance 18m à vontade, dano 3d6 (sem teste de resistência) e criatura fica abalada por 1 minuto num fracasso num teste de Vontade CD 15; criaturas abaladas afetadas por rajadas aterrorizantes não podem ficar mais assustadas (mas ainda sofrem dano); criaturas imunes a efeitos de ação mental ou de medo não podem ser abaladas. Essa invocação é equivalente a uma magia de 2º nível. Sujeito a resistência a magia. Causa metade do dano contra objetos.
Sentido demoníaco (SM) À vontade, ganha a capacidade de ver na escuridão mágica e mundana por 24 horas.

Quando os PJs abrirem a porta para essa câmara, peça que realizem um teste de Observar CD 30. Aqueles que obtenham um sucesso percebem Cristofor escondendo-se atrás da mesa na parte leste *da câmara e podem agir durante a rodada surpresa. Os outros são surpreendidos quando os bruxos atacarem.*

PRIMEIRA VISTA

Quando a rodada surpresa começar, leia:

Um homem pálido, com uma magia caída dançando na ponta dos dedos, pula de trás de uma mesa e gesticula, jogando a escuridão pela sala.

TÁTICAS

Antes da rodada surpresa, Cristofor bebe uma poção de agilidade do gato, invoca seu sentido demoníaco e prepara 10 moedas com escuridão. Afina bebe uma poção de vigor do urso, invoca sentido demoníaco e usa defesa entrópica para desencorajar tentativas de perseguição. Trina invoca sentido demoníaco e obscurecer a própria sorte como preparação para a batalha.

CRISTOFOR ND 5

Humano Bruxo 5
NM Humanoide médio
Inic. +2; **Sentidos** (visão no escuro 9m); Observar +1, Ouvir +1

CA 18, toque 13, surpresa 16 ou
CA 20, toque 15, surpresa 16 (com agilidade do gato)
32 PVs (5 DVs); RD 1/ferro frio
Fort +2, **Refl** +3 (+5), **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo lança curta op +3 (1d6-1)
À Distância Rajada doentia +7 toque (3d6 mais adoecer [Vont CD 15 ou abalado por 1 minuto])
Base de Ataque +3; **Agarrar** +2
Ações Especiais rajada doentia, escuridão, visão do diabo
Equipamento de combate 3 poções de agilidade do gato, 2 poções de curar ferimentos moderados

Habilidades For 8, Des 14 (18), Con 13, Int 10, Sab 12, Car 16
QE detectar magia, ludibriar item (escolher 10 nos testes de Usar instrumento mágico)
Talentos Magias em Combate, Vitalidade (2)
Perícias Avaliação +0 (+2 para itens alquímicos), Blefar +4, Concentração +9, Ofícios (alquimia) +7, Identificar Magia +8
Pertences equipamento de combate mais *anel de proteção +1*, *camisão de cota de malha +1*, lança curta obra-prima, 134 po na algibeira

Escuridão (SM) À vontade, use como a magia escuridão (o objeto tocado lança a escuridão num raio de 6 m).
Rajada doentia (SM) Ataque de toque à distância de raio com alcance 18m à vontade, dano 3d6 (sem teste de resistência) e criatura fica adoecida por 1 minuto num fracasso num teste de Fortitude CD 15. Criaturas adoecidas afetadas por rajadas doentias não podem mais que adoecidas (mas ainda sofrem dano). Essa invocação é equivalente a uma magia de 2º nível. Sujeito a resistência a magias. Causa metade do dano contra objetos.
Sentido demoníaco (SM) À vontade, ganha a capacidade de ver na escuridão mágica e mundana por 24 horas.

Durante a rodada surpresa, Cristofor joga suas moedas escuras por toda a sala, mergulhando toda a área na escuridão sobrenatural. (Os bruxos não são atrapalhados pela escuridão devido à habilidade sentido demoníaco. Afina e Trina, enquanto isso, usam suas ações surpresa para abrir as portas que os ocultam. Eles fazem isso assim que a sala cai na escuridão, atrasando, se necessário, para que a Cristofor atue primeiro na rodada surpresa.

Nas rodadas seguintes, Cristofor usa sua rajada doentia contra os PJs, movendo-se a cada rodada para manter alguma distância entre ele e seus inimigos. Ele recorre à luta com sua lança curta obra-prima somente numa situação extremamente complicada. Cristofor luta até a morte se for encontrado nesta área.

Afina emprega sua rajada aterrorizante contra os PJs e também luta até a morte, especialmente se esse ato conceder a Trina tempo para escapar. Ela se move a cada rodada para ficar fora do alcance corpo a corpo dos PJs pelo maior tempo possível. Afina usa sua lança curta obra-prima em combate corpo a corpo apenas se não houver alternativa numa rodada.

Trina usa rajada de brasas contra os PJs durante a batalha. Ela se move a cada rodada, trabalhando para ficar fora do alcance corpo a corpo, mantendo um caminho de fuga claro disponível. Quando a situação exige, Trina corta e fatia seus inimigos com sua espada curta de obra-prima. Se Trina for reduzida para 13 PVs ou menos, ela usa escapar da cena e tenta alcançar a área K57 para que possa avisar Khyristrix sobre os invasores.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Mesas: As mesas estão empilhadas com uma variedade de materiais, a maioria deles não particularmente valiosa. Um exame cuidadoso (teste de Procurar CD 18) das mesas em K55 descobre 1 frasco de ácido, dois frascos de fogo alquimista, 100 fósforos, 3 frascos de antídoto, 2 bastões solares, 1 bolsa de cola, 3 pedras-trovão e 10 frascos de ipecac (consulte pág. 209) e uma jarra de vidro com uma única larva de jardim viva selada dentro dela (consulte a pág. 157). Um frasco contém um lagarto elétrico morto, enquanto outro contém 18 ovos de lagarto elétricos, metade dos quais são viáveis (cada um vale cerca de 10 po).

Caldeirão: Uma chave de prata é visível na parte inferior deste caldeirão. É improvável que os PJs interajam com ela até que o conflito seja resolvido. Se um PJ enfiar um membro ou outro item no caldeirão, ele chama a atenção do cubo gelatinoso que reside no interior.

Pódio: Um livro encadernado em couro vermelho escuro está aberto no pódio. Veja a pág. 106 para detalhes.



Jardim do Diabo

Nível de Encontro 12

Use este encontro com a entrada da sala pág. 107.

Use esse encontro quando os PJs visitarem o parapeito pela primeira vez e se não tiverem lidado com Khyristrix no início da aventura.

Espalhe aleatoriamente as dez larvas do jardim no mapa. As larvas do jardim inicialmente ignoram os PJs, tornando-se ativos apenas quando Khyristrix aparece.

*Khyristrix (marcada como **K** no mapa) fica na piscina de exalação mais próxima da torre K18, completamente submersa (Observar CD 40, para perceber). A menos que os PJs a notem, Khyristrix usa uma rodada surpresa para convocar Trina (se Trina ainda está viva), ou para atacar o primeiro PJ que se mova para um quadrado adjacente à piscina em que ele descansa. Trina aparece no quadrado marcado **T** se for convocada. As larvas do jardim começam a reagir normalmente (atacando não demônios) após o primeiro ataque de Khyristrix.*

PRIMEIRA VISTA

Quando os PJs examinarem pela primeira vez essa área, leia:

Esse parapeito se eleva bem acima do castelo - apenas duas torres se erguem mais alto. O lodo azulado cobre o parapeito, secretado por quase uma dúzia de lesmas brancas, molhadas e de tamanho de ratos. As lesmas se movem devagar, migrando entre o lodo e as lâmpadas vagamente antropoides, enraizadas no parapeito de pedra. O parapeito é levemente inclinado, o suficiente para que o excesso de lodo seja drenado lentamente pela passarela do norte até uma entrada na torre vizinha. Um odor ácido, semelhante ao vinagre, domina o ar.

Quando Khyristrix aparecer, leia:

Um humanoide coberto de farpas surge de uma piscina, lançando um borrifo de gosma azul em todas as direções. O humanoide parece feminino, mas as farpas e escamas que cobrem seu corpo, incluindo sua cauda carnuda, mostram que ela não é de forma alguma humana. Como se energizados por sua aparência, as lesmas brancas começam a espasmo e se contorcem agressivamente.

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Khyristrix: *Este diabo farpado parece uma mulher alta coberta de farpas afiadas, até a ponta de sua cauda longa. Ela se preocupa mais com o jardim do que qualquer outra coisa.*

Larva de jardim: *Essas criaturas aparecem como larvas muito grandes, contorcendo-se e escorrendo pelo parapeito pontilhado de "árvores".*

Trina: *Se Trina participar desse encontro (seja porque Khyristrix a convoque ou porque ela se retire aqui depois de lutar contra os PJs para avisar o diabo sobre os intrusos), use os blocos de estatísticas encontradas pág. 154.*

KHYRISTRIX ND 11

LM Extra-planar médio (baatezu, maligno, planar, leal)
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m, ver na escuridão; Observar +19, Ouvir +19
Idiomas Comum, infernal, Telepatia 30m.

CA 30, toque 17, surpresa 24 [inclui *pedra iônica* rosa empoeirada]
126 PVs (12 DVs); RD 10/bem
Imunidades fogo, veneno
Resistências ácido 10, frio 10; RM 23
Fort +14, **Refl** +14, **Vont** +12

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras cada +18 (2d6 + 6 mais agarrar aprimorada, empalar, medo)
À Distância 2 raio ardente cada +18 (fogo 4d6)
Base de Ataque +12; **Agarrar** +22
Opções de Ataque Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso; Defesa farpada, empalar, medo, Trespassar
Ações Especiais invocar bruxo vinculado, Habilidades Similares à Magia
Habilidades Similares à Magia (NC 12º):
1/dia – *Cólera da ordem* (CD 18), *Nuvem profana* (CD 18)
À vontade - *teletransporte maior* (pessoal mais 25kg de pertences), *imobilizar pessoa* (CD 16), *imagem maior* (CD 17), *raio ardente* (apenas 2 raios)

Habilidades For 23, Des 23, Con 23, Int 12, Sab 14, Car 18
Talentos Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Prontidão, Trespassar, Vontade de Ferro
Perícias Concentração +21, Conhecimento (local) +16, Diplomacia +6, Esconder-se +21, Furtividade +12, Intimidar +19, Observar +19, Obter Informações +6, Ouvir +19, Procurar +16, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)
Pertences *medalhão do coração do inferno* (consulte a pág. 213), *pedra iônica* rosa empoeirada

Agarrar Aprimorado (Ext) Para usar esta habilidade, um diabo farpado deve acertar com um ataque de garra. Em seguida, ele pode tentar iniciar uma luta como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se vencer o teste da manobra Agarrar, ele prende a vítima e poderá empalar a vítima contra seu corpo farpado.

Defesa Farpada (Sob) Qualquer criatura que atinja um diabo farpado com armas corpo a corpo sofre 1d8 +9 de dano perfurante e cortante das farpas que se entrelaçam sobre o diabo. Observe que armas com alcance excepcional, como lanças longas, não colocam em risco seus usuários dessa maneira.

Empalar (Ext) Um diabo farpado causa 3d8 +9 de dano perfurante a um oponente imobilizado com um sucesso num teste da manobra Agarrar.

Medo (Sob) Uma criatura atingida por um diabo farpado deve obter sucesso num teste de Vontade CD 20 ou será afetada como por *medo* (NC 9º). Sendo bem-sucedida ou não, essa criatura não pode ser afetada pela capacidade de medo do mesmo demônio por 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Invocar Bruxo Vinculado (SM) Uma vez por dia, Khyristrix pode tentar invocar um bruxo vinculado (Trina) com 35% de chance de sucesso. Essa habilidade é equivalente a uma magia de 4º nível.

LARVA DE JARDIM (10) ND 1

LM Extra-planar minúsculo (maligno, planar, leal)
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 12, surpresa 16
9 PVS (2 DVs); RD 5 / bem ou prata
Imunidades fogo, veneno, efeitos de ação mental
Resistências ácido 10, frio 10
Fort +3, **Refl** +3, **Vont** +3

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo toque +4 (ácido 1d4 mais tentativa de agarrar e insinuar)
Espaço 0,75m; **Alcance** 0m
Base de Ataque +2; **Agarrar** +4 (tamanho –8, +10 de bônus de agarrador diabólico)
Opções de Ataque agarrador diabólico, insinuar

Habilidades For 10, Des 10, Con 10, Int-, Sab 11, Car 5

Agarrador Diabólico (Ext) Uma larva de jardim sempre faz uma tentativa de agarrar como parte de cada ataque de toque que faz. As larvas de jardim têm um bônus racial de +10 nos testes de agarrar.

Insinuar (Sob) Uma larva de jardim pode tentar se contorcer pela garganta de uma criatura pelo menos dois tamanhos maior do que ela obtendo um sucesso num ataque de agarrar, se já tiver iniciado uma agarrar contra uma vítima em potencial (como parte de um ataque corpo a corpo). Num segundo ataque de agarrar que atingir, a larva abre caminho pela boca e pela garganta da vítima. Uma vez dentro, a vítima recebe 2d4 de dano ácido a cada rodada. Um magia *remover maldição* ou um agente alquímico capaz de induzir vômito, como o ipecac (veja a pág. 209), imediatamente dissipa a larva e a torna indefesa. Se uma vítima for morta enquanto hospedando uma dessas larvas diabólicas, se transforma numa árvore de diabo (consulte a pág. 108). Essa transformação também consome a larva do jardim.

TÁTICAS

Khyristrix se preocupa mais com seu jardim do que com qualquer outra coisa. Ela não usará sua capacidade de teletransporte maior para fugir, embora possa usar essa capacidade para se posicionar e obter vantagens táticas. Ela gasta uma rodada para convocar Trina, um dos bruxos ligados a ela (Khyristrix tem essa habilidade em vez da habilidade invocar baatezu como outros demônios farpados) se Trina ainda estiver viva. Depois disso, ela tenta matar o maior número possível de PJs com seus ataques de garras, embora possa tentar usar imobilizar pessoa num PJ em combate contra uma larva de jardim, garantindo que a larva se insinua no hospedeiro.

As larvas do jardim atacam o mesmo alvo em grupos de três, de modo que, se a primeira for esmagada por um ataque de oportunidade, a segunda ou a terceira terão a chance de chegar ao quadrado do alvo.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Ameias: Os merlões e frisos alternados que formam as ameias são compostos de pedra bruta. Os merlões estão a 1,5m acima do parapeito, enquanto as fraturas sobem apenas 30cm. Qualquer humanoide que lutar na ameia escorregadia deve obter sucesso num teste de Equilíbrio CD 15 a cada rodada ou cairá 57m (19d6 de dano) no pátio ou 30m (10d6 de dano) num telhado de uma parte inferior do castelo.

Terreno do Jardim do Diabo: A laje das árvores do diabo e gosma escorregadia que cobre o topo do parapeito é navegável, mas é terreno difícil para criaturas médias e grandes (exceto Khyristrix, que é adaptada ao ambiente). Terreno difícil dificulta o movimento. Cada quadrado de terreno difícil conta como 2 quadrados de movimento. Os PJs não podem correr ou realizar investidas em terrenos difíceis. Os personagens podem optar por ignorar a superfície escorregadia e tentar se mover usando movimentos normais, mas cada ação de movimento requer obter sucesso num teste de Equilíbrio CD 15 para evitar cair.

Passarela (K58): A passarela faz a ponte entre o topo do parapeito (K57) e o Patamar de Dayheart (K60A). A ponte delgada de pedra e alvenaria paira no nevoeiro rodopiante. A pedra é lisa com um fino filete de gosma azul e o velho corrimão de ferro enferrujou anos atrás. Qualquer humanoide que lutar na passarela escorregadia deve obter sucesso um teste de Equilíbrio CD 15 a cada rodada ou cairá 30m (10d6 de dano) no teto de uma parte inferior do castelo.

Piscinas de Ichor: O excesso de exalações da larva do jardim forma duas piscinas de gosma azulada em pontos baixos do parapeito. Cada piscina tem cerca de 1m de profundidade no centro, completamente transparente e potencialmente oculta itens de interesse (consulte Tesouro pág. 108), além de Khyristrix quando os PJs chegam pela primeira vez.

Escadas: Essas escadas em espiral levam à K48.

Árvores do Diabo: Árvores horrendas estão enraizadas em todo o parapeito. Cada árvore tem cerca de 1,5m a 2m de altura, e são de carne em vez de madeira e se parece vagamente com um humanoide, como se as pessoas tivessem sido transformadas em arbustos.



Sacada Dayheart

Nível de Encontro Variável

Use este encontro com a entrada da sala pág. 108.

Use esse encontro quando os personagens visitarem o topo desta sacada pela primeira vez. Se os PJs se aproximarem furtivamente e obtiverem sucesso num teste de Observar ou Ouvir CD 27, poderão surpreender os ocupantes dessa área. Caso contrário, os PJs serão descobertos e um combate começará.

Rafail, o vampiro guerreiro (marcado como **R** *no mapa) passa seu tempo pairando logo acima do coração em forma gasosa, pronto para defendê-lo. Quatro crias vampíricas obedecem aos comandos de Rafail sem questionar.*

Na terceira rodada do combate, Strahd chega em sua forma feral para proteger Dayheart.

PRIMEIRA VISTA

Quando os PJs se aproximam pela primeira vez do parapeito, leia:

Uma luz avermelhada surge no centro da torre - um coração cristalino pairando no ar, desafiando a gravidade. O coração de quase 3m de diâmetro bate freneticamente e sem ritmo. À luz do enorme coração cristalino, olhos vermelhos e famintos olham do alto das escadas.

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Cria vampírica: *Os corpos destes humanos são magros e pálidos. Suas roupas outrora finas estão esfarrapadas e um par de caninos viciosos domina suas bocas vermelha escuro.*

Rafail: *Uma vez que se materializa de uma porção de névoa, Rafail parece um guerreiro humano empunhando uma espada bastarda vermelho-sangue. Ele veste um belo camisão de cota de malha e um manto escarlate esvoaçante. Seus olhos hipnotizantes e caninos afiados o denunciam como um vampiro, no entanto.*

Bloco de estatísticas de Strahd: *Quando Strahd aparecer, use o bloco de estatísticas de Strahd na forma feral da pág. 136.*

TÁTICAS

As crias vampíricas aparecem primeiro. Duas emergem das sombras na sacada, entrando em combate. Eles buscam destruir os clérigos primeiro, depois os conjuradores arcanos (como feiticeiros e magos). Os outros dois vampiros aparecem das paredes acima da escada e tentam dominar os PJs. As crias vampíricas lutam até mudarem para a forma gasosa, e depois fogem para seus caixões em K60B.

Rafail adia até que as crias vampíricas apareçam para os PJs, então ele se materializa e ataca. Ele usa canção de sangue, uma espada bastarda +1 que canaliza pela lâmina seu toque de drenar energia. Rafail se retira para seu caixão (K60B) se reduzido a 0(zero) PVs.

Táticas de Strahd: *Strahd chega na terceira rodada. Ele primeiro tenta dominar um PJ mais afastado. Strahd entra em combate. Ele está bastante preocupado com os PJs destruindo o Dayheart. No entanto, ele tenta não deixar que essa preocupação anule sua própria segurança. Se ele perder metade ou mais de seus PVs máximos, foge, prometendo vingança.*

CRIA VAMPÍRICA (4) ND 4

CM Morto-vivo médio
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m., Observar +11, Ouvir +11
Idioma Comum

CA 15, toque 12, surpresa 13
29 PVs (4 DVs); Cura acelerada 2; **RD** 5 /prata
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências frio 10, eletricidade 10; resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +5, **Vont** +5
Fraquezas consulte Características de vampiro, pág. 8

Deslocamento 9m (6 quadrados), patas de aranha 6m.
Corpo a corpo pancada +5 (1d6 +4 mais drenar energia 1 nível negativo)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +5
Opções de Ataque Drenar Sangue, Drenar Energia
Ações Especiais dominação (9m., Vontade CD 14), drenar sangue (1d4 Con / rodada), forma gasosa

Habilidades For 16, Des 14, Con -, Int 13, Sab 13, Car 14
Talentos Drenar Energia Aprimorado*, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vitalidade
* Talento descrito em *Libris Mortis*. Seus efeitos são descritos na entrada Drenar Energia abaixo.
Perícias Blefar +6, Diplomacia +4, Escalar +8, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +8, Saltar +8, Sentir Motivação +11,

Cura Acelerada (Ext) Se reduzido a 0(zero) PVs em combate, uma cria vampírica automaticamente e imediatamente assumirá uma forma gasosa e seguirá em direção às catacumbas (K84), que deve chegar dentro de 2 horas ou será totalmente destruída. Qualquer dano adicional que ela receba na forma gasosa não tem efeito.

Dominação (Sob) A cria vampírica pode esmagar a vontade de um oponente apenas olhando nos olhos dele. Isso é similar a um ataque visual com um alcance de 3m, exceto que a cria vampírica deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo - aqueles que apenas olham para ela não são afetados. O alvo da cria vampírica deve obter sucesso num teste de Vontade CD 14 ou instantaneamente ficará sob a influência da cria, como se afetado pela magia *dominar pessoa* (NC 12º).

Drenar Energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque pancada de uma cria vampírica sofrem um nível negativo, perdendo 5 PVs e recebendo -1 de penalidade em testes de habilidade, testes de perícias, testes de resistência e nível efetivo. Ao mesmo tempo, cria vampírica recebe 5 PVs temporários e um bônus de +1 em testes de habilidade, testes de perícias, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora. (Esse bônus deriva do seu talento Drenar energia aprimorado, descrito no *Libris Mortis*.) Se a vítima for um conjurador, ela perde o acesso a duas magias como se tivesse conjurado suas duas magias de mais alto nível atualmente disponíveis. Consulte Livro do Mestre 292 para obter mais informações sobre Drenar energia e níveis negativos.

Drenar Sangue (Ext) Uma cria vampírica pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas, sendo bem-sucedida num teste da manobra Agarrar. Se prender o inimigo, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Em cada ataque que atingir, a cria recebe 5 PVs temporários que duram até 1 hora. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valor de Constituição.

Forma Gasosa (Sob) Como uma ação padrão, uma cria vampírica pode assumir à vontade uma forma gasosa como a magia (NC 5º), mas pode permanecer gasoso indefinidamente e tem deslocamento voo 6m (perfeito). Na forma gasosa possui CA 12, toque 12, surpresa 10.

Patas de Aranha (Ext) Uma cria vampírica pode escalar superfícies simples como se sob o efeito de *Patas de Aranha*.

RAFAIL ND 7

CM Morto-vivo médio – Vampiro – Guerreiro 5º

Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m, Observar +17, Ouvir +17

CA 24, toque 13, 21 surpresa

60 PVs (5 DVs); Cura acelerada 5**; RD** 10 / prata e mágico

Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade permanente, dano de habilidade temporário contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno

Resistências frio 10, eletricidade 10; resistência à Expulsão +4

Fort +4, **Refl** +6, **Vont** +2

Fraquezas Aversões vampíricas, fraquezas vampíricas:

Deslocamento 9m (6 quadrados)

Corpo a corpo *canção de sangue* (*espada bastarda +1*) +13 (1d10 +12 / 19-20×2 mais drenar energia)

À Distância arco curto obra-prima +9 (1d6 /×3)

Base de Ataque +5; **Agarrar** +11

Opções de Ataque Ataque Poderoso, Drenar energia, Esquiva, Reflexos em combate

Ações Especiais dominação (9m., Vontade CD 14), drenar sangue, forma gasosa, patas de aranha

---

Habilidades For 22, Des 17, Con -, Int 13, Sab 16, Car 14

QE Cria, filhos da noite

Talentos Ataque Poderoso, Esquiva, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Luta às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em combate, Reflexos Relâmpago, Usar Arma Exótica (espada bastarda),

Perícias Blefar +9, Cavalgar +11, Escalar +10, Esconder-se +10, Furtividade +10, Procurar +9, Observar +17, Ouvir +17, Sentir Motivação +11

Pertences *espada bastarda +1*, *camisão de cota de malha +1*

Aversões Vampíricas Um vampiro não pode tolerar o forte odor de alho. Ele recua de um espelho ou de um símbolo sagrado fortemente apresentado. Ao recuar, ele deve ficar a pelo menos 1,5m de distância de uma criatura segurando o espelho ou o símbolo sagrado e não pode tocar ou fazer ataques corpo a corpo contra a criatura que segure o item pelo resto do encontro. Manter um vampiro à distância consome uma ação padrão.

Cria (Sob) Um humanoide ou humanoide monstruoso morto pelo Drenar energia de um vampiro se erguerá como uma cria vampírica 1d4 dias após seu sepultamento.

Cura Acelerada (Ext) Um vampiro recupera 5 de dano a cada rodada, desde que tenha ao menos 1 PV. Se reduzido a 0(zero) PVs em combate, assume automaticamente a forma gasosa e tenta escapar. Ele deve chegar ao seu caixão dentro de 2 horas ou será totalmente destruído. (Ele pode viajar até 15km em 2 horas.) Uma vez em repouso em seu caixão, fica indefeso. Ele recupera 1PV após 1 hora, e não estará mais indefeso e retoma a cura à taxa de 5 PVs por rodada.

Dominação (Sob) Um vampiro pode esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Essa habilidade é similar a um ataque visual com alcance de 3m, exceto que o vampiro deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo - aqueles que apenas olharem para ele não são afetados. O alvo do vampiro deve obter sucesso num teste de Vontade CD 14 ou ficará instantaneamente sob o controle do vampiro, como a magia *dominar pessoa* (NC 12º).

Drenar Energia (Sob) Criaturas vivas atingidas pelo ataque de um vampiro sofrem um nível negativo. Um sucesso num teste de Fortitude CD 14 remove um nível negativo. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo causado, o vampiro recupera 5 de dano a si mesmo.

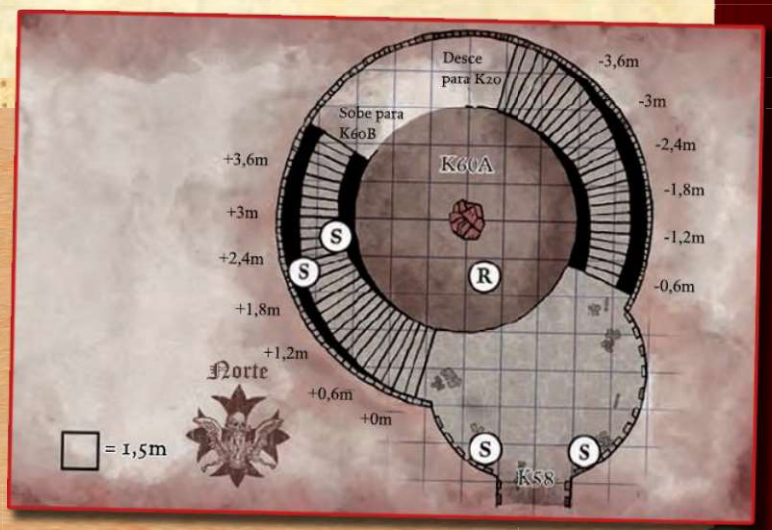
Drenar Sangue (Ext) Um vampiro pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas obtendo sucesso num teste da manobra Agarrar. Caso prenda o oponente, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Para cada ataque bem–sucedido, o vampiro recebe 5 PVs temporários que duram até 1 hora. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valor de Constituição.

Filhos da Noite (Sob) 1 / dia, invoca 1d6+1 enxames de ratos, 1d4+1 enxames de morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos como uma ação padrão. As criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao vampiro durante 1 hora.

Forma Gasosa (Sob) Como uma ação padrão, um vampiro pode assumir a forma gasosa à vontade como a magia *forma gasosa* (NC 6º), à vontade, mas pode se manter nessa forma indefinidamente e tem deslocamento voo 6m (perfeito).

Fraquezas Vampíricas: Vampiros compartilham as seguintes fraquezas: *Água corrente, Estaca de madeira e Luz solar* (veja Características de Vampiro, pág. 8.)

Patas de Aranha (Ext) Um vampiro é capaz de escalar superfícies como se sob efeito da magia *patas de aranha*.



DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Fosso da torre: A sacada está escorregadia com a gosma azulada que escorre lentamente de K57. Qualquer humanoide que chegue num raio de 1,5m da borda escorregadia do eixo deve obter um sucesso num teste de Equilíbrio CD 15 a cada rodada ou cairá 57m (19d6 de dano) no chão da torre (K20).

Escadas: Cada degrau da sacada sobe ou desce meio metro. Cada degrau tem 1,5m de largura. Não há qualquer proteção de guarda corpo contra queda acidental no fosso da torre.

O Dayheart: Este coração de 3m de diâmetro esculpido em cristal está ancorado de maneira imutável no espaço livre no nível da sacada. *Dayheart* concede a Strahd e suas crias vampíricas sob seu controle imunidade à luz do sol. *Dayheart* tem dureza 30 e 200 PVs, magicamente aprimoradas. Se o *medalhão do coração do inferno* (na posse de Khyristrix, K57) for destruído, a dureza de *Dayheart* cai para 5, e a capacidade de Dayheart de transmitir a imunidade da luz solar aos vampiros ligados a ele desaparece num mês.

Pico da Torre Norte

Nível de Encontro 10

Use este encontro com a entrada da sala pág. 109.

Use esse encontro quando os PJs entrarem pela primeira vez no topo desta torre. Como cada degrau está meio metro abaixo do nível do próximo, os PJs provavelmente poderão ver a sala da torre antes de subirem completamente. Se algum PJ pisar no último degrau adjacente ao piso da sala da torre norte, a armadilha de círculo da morte será acionada. Após a armadilha ativar, aplique os resultados da armadilha e role a iniciativa.

É provável que, para alcançar essa área, os PJs tenham derrotado Rafail e as quatro crias vampíricas em K60A. Nesse caso, os vampiros retornaram aos seus caixões nesta área para se recuperar. A menos que os PJs tenham demorado muito, esses vampiros ainda estarão se recuperando quando os PJs chegarem a essa área.

Existem outros guardiões, no entanto. Uma cria vampírica (marcada como **V** *no mapa), uma casca abandonada (***F***) e uma sombra (***S***) vigiam esses caixões.*

PRIMEIRA VISTA

Quando os PJs subirem as escadas o suficiente para ver a sala da torre, leia:

A sala superior desta torre é um mosaico sombrio de azulejos cinza e preto. Caixões ornamentados estão espalhados, todos fechados, exceto um. Uma porta semelhante a um mausoléu fecha uma seção da sala.

MONSTROS

As seguintes Criaturas estão ativas nesta área:

Cria vampírica: *O corpo deste humano é magro e pálido. Suas roupas outrora finas estão esfarrapadas e um par de caninos Cruéis domina sua boca vermelha escura. Use os blocos de estatísticas encontradas pág. 158.*

Casca abandonada: *Girando e se enrolando, esta criatura longa e esbelta serpenteia para a frente como uma cobra estranhamente curta e mole. Um estudo de momento revela a criatura como ela é - uma pele humana abandonada, mas horrivelmente animada, que desliza e tem fome. Esta é a pele de um infeliz aldeão Baroviano, agora colocado aqui como guarda.*

Sombra: *Este pedaço de escuridão cambiante tem o vago contorno de uma forma humanoide.*

Armadilha de Círculo da Morte

Se os PJs ativarem a armadilha de círculo da morte no topo da escada, leia:

Uma onda de força sombria intermitente brota do centro da sala da torre e se espalha, extinguindo a vida onde quer que ela alcance.

O degrau mais alto da escada em espiral desencadeia um efeito de círculo de morte que tem sua origem no centro da sala. Todos os que ainda estão nas escadas cujas cabeças estão abaixo do nível da sacada superior não são afetados.

CASCA ABANDONADA ND 6

CM Morto-vivo médio
Inic. +5; **Sentidos** visão no escuro 18m, Observar +15, Ouvir +11

CA 17, toque 11, surpresa 16
105 PVs (14 DVs)
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +4, **Refl** +7, **Vont** +9

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo tapa na pele +7 (1d6 + 10)
Base de Ataque +7; **Agarrar** +12
Opções de Ataque agarrar aprimorado, Ataque Poderoso
Ações Especiais constrição

Habilidades For 21, Des 13, Con -, Int 11, Sab 10, Car 10
QE Cria
Talentos Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vitalidade Aprimorada (ganho em PVs igual ao número de dados de vida)
Perícias Escalar +13, Esconder-se +22 (+4 de bônus racial em Esconder-se como adorno ou enfeite), Ouvir +11, Furtividade +18, Observar +15, Nadar +9

Agarrar Aprimorado (Ext) Num ataque que atingir de tapa na pele, uma casca pode tentar iniciar uma garra como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se vencer o teste da manobra Agarrar, estabelecerá uma espera e poderá se contrair.
Cria (Sob) Criaturas mortas por uma casca abandonada descamam suas peles após 1d4 rodadas. Essas peles descamadas são novas cascas abandonadas sob o controle do Criador. Essas cascas abandonadas não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.
Constrição (Ext) Causa 1d6 +5 de dano obtendo sucesso num teste da manobra Agarrar. Constrição usa todo o corpo da casca abandonada, portanto, não é possível executar nenhuma ação de movimentação enquanto em constrição.

Armadilha de Círculo da Morte: ND 10; *dispositivo mágico; gatilho de proximidade (último degrau); sem reativação; efeito mágico (círculo da morte, mago de 11º nível, 11d4 DVs de criaturas afetadas num raio de 10m do centro da sala da torre); vários alvos (todos no alcance da explosão); Procurar CD 29 para encontrar; Operar Mecanismo CD 29 para desativar.*

Armadilha de Rampa

O quadrado de 1,5m na frente da porta contém um alçapão que coloca as vítimas numa rampa que as ejeta da lateral da torre para uma longa queda no pátio. A porta não está trancada.

Armadilha de rampa: ND 7; *mecânica; gatilho de localização; reativação automática; Refl CD 25 evita; uma rampa conduz a vítima para for a da torre 76m acima do quadrante nordeste do pátio (20d6, de queda); Procurar CD 27 para encontrar; Operar Mecanismos CD 18 para desarmar.*

SOMBRA ND 3

CM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m, Observar +7, Ouvir +7

CA 13, toque 13, surpresa 11; Esquiva
19 PVs (3 DVs)
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade permanente, dano de habilidade temporário contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +3, **Vont** +4

Deslocamento Voo 12m (8 quadrados) (bom)
Corpo a corpo toque incorpóreo +3 (1d6 de força)
Base de Ataque +1; **Agarrar** –
Opções de Ataque Dreno de força, Esquiva

Habilidades For -, Des 14, Con -, Int 6, Sab 12, Car 13
QE Cria, perícias
Talentos Esquivar, Prontidão
Perícias Esconder-se + 8 *, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +4

Cria (Sob) Qualquer humanoide reduzido a Força 0 (zero) por uma sombra se torna uma sombra sob o controle de seu assassino em 1d4 rodadas.
Dano em Força (Sob) O toque de uma sombra causa 1d6 de dano em Força a um inimigo vivo. Uma criatura reduzida a Força 0 (zero) por uma sombra morre. Este é um efeito de energia negativo.
Perícias As sombras têm um bônus racial +2 nos testes Observar e Ouvir e um bônus racial +4 nos testes Procurar.
*Uma sombra recebe um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se em áreas com iluminação sombria. Em áreas bem iluminadas, é aplicada uma penalidade de –4 em seus testes Esconder-se.

TÁTICAS

A cria vampírica se ergue de onde ele descansa em seu caixão já aberto como uma ação de movimento. Ele tenta dominar o PJ maior e de aparência mais ordinária, então muda para a forma gasosa e passa sob a porta a porta para o caixão de Rafail. Ela se esconde no caixão de Rafail, esperando que 1 ou mais PJs caiam na armadilha de rampa, esperando até que o caixão de Rafail seja aberto para fazer outra tentativa de dominação, então ataca com suas garras. (Se Rafail estiver no caixão a cria vampírica se esconde atrás dele.)

A sombra sobrevoa incorporal e rapidamente através do caixão que ela reside, movendo-se contra o PJ mais próximo. A sombra tenta minar a Força do PJ até que ele caia ou ela seja destruída

A casca abandonada rasteja à vista para trás de um caixão. Ela se prende ao PJ que pareça mais fraco que possa alcançar e tenta usar constrição contra a vítima até a morte. Se for bem-sucedida, a casca abandonada se lança contra outra vítima, e assim por diante, até ser destruída.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

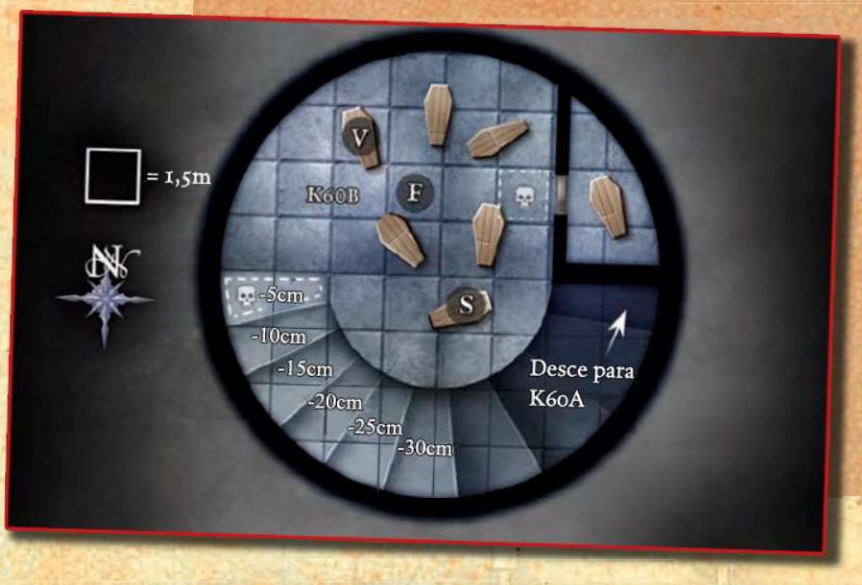
Detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Escadarias: Cada degrau desce meio metro da sacada. Cada degrau possui 1,5 de largura. Não há corrimão para evitar a queda no fosso da torre.

Caixões: Cinco caixões de madeira estão fechados por dentro (Abrir Fechaduras CD 25). Cada um deles tem um respiradouro largo o bastante para permitir uma criatura em forma gasosa entrar facilmente. Os caixões fechados estão vazios ou contém uma cria vampírica de K60A se recuperando, dependendo das ações anteriores dos PJs. O caixão destrancado contém uma cria vampírica em alerta.

Caixão de Rafail: Uma porta de ferro sela a porção dessa sala onde o caixão de Rafail está escondido. Esse caixão, feito de fero, está trancado por dentro (Abrir Fechaduras CD 35, para destrancar). Ele tem um respiradouro largo o bastante para permitir uma criatura em forma gasosa entrar facilmente. Se o caixão for aberto por qualquer um entre o caixão e a passagem é atingido por um mecanismo de mola na tampa, o qual empurra uma criatura média ou menor 1,5m para o oeste e para a armadilha de rampa (Refl CD 7 para esquivar). A forma de Rafail em recuperação pode estar aqui, dependendo das ações anteriores dos PJs.

Porta de Ferro: Trancada (Abrir fechaduras CD 25 para destrancar); dureza 5; 20 PVs; Arrombar (Força CD 23 para abrir). A CD de teste de Ouvir através da porta é aumentada em 5



Corredor

Nível de Encontro 10

Use este encontro com a entrada da sala pág. 109.

Use esse encontro quando os personagens entrarem pela primeira vez neste corredor. Há uma armadilha do elevador aqui (veja abaixo), bem como um Troll perseguidor invisível (marcado como **S** *no mapa). Além da porta secreta, duas formigas gigantes (uma formiga operária, marcada como* **Aw***, e uma formiga soldado, marcada como* **As***) esperam para atacar os PJs.*

ARMADILHA DO ELEVADOR

Assim que dois personagens se moverem para a seção central de 3m do corredor, a armadilha do elevador é acionada. Leia:

Duas grossas lajes de pedra caem com incrível velocidade, fechando a seção central de 3m do corredor. Barulhos de trituração terríveis surgem de dentro, então as pedras se erguem, revelando um corredor vazio.

Peça pela rolagem de iniciativa. A armadilha é ativada na rodada surpresa, e aqueles capturados por ela são elevados. O guardião, um troll perseguidor, ataca os que foram deixados para trás.

Armadilha de elevador: ND 8; mecânica e mágica; gatilho de localização; reativação manual; Reflexos CD 25 evita (obter sucesso significa que o personagem sai da área de armadilha pela rota mais curta); os personagens capturados na área da armadilha estarão sujeitos ao efeito de Sono (sem limite de DVs, Vontade CD15 para resistir) e são elevados pelo eixo de elevação mecânica e deixados na área K47 (tempo de trânsito 1 rodada); Procurar CD 27 para encontrar; Operar Mecanismo CD 18 para desativar.

Manipulando Partes Separadas pela Armadilha

Se os PJs estiverem na armadilha do elevador, há várias maneiras de conduzir os grupos divididos. As escadas (K21) fornecem numa conexão longa e em espiral entre as duas posições separadas. A cada rodada os PJs batalham num dos dois locais, os PJs no local oposto podem fazer um teste de Ouvir CD 25 para ouvir o som distante de luta. Se qualquer um dos grupos gritar intencionalmente na parte superior à plenos pulmões para cima ou para baixo no fosso, os PJs do lado oposto precisarão apenas obter sucesso num teste de Ouvir CD 15 para ouvir a mensagem. No entanto, cada vez que um grito reverbera pelo castelo, há 45% de chance de um Garra Óssea do quarto K74 aparecer duas rodadas depois.

Use cortes de cenas para lidar com os encontros simultâneos. Acompanhe todas as iniciativas na mesma lista e corte entre as cenas entre as duas áreas no turno apropriado na ordem. Por exemplo, na ordem de iniciativa 20, um guerreiro age na área K47. Então, na ordem 19, o troll perseguidor no K61 ataca, e assim por diante.

Nicoramus, Troll Perseguidor ND 8

N Elemental grande (ar, planar)
Inic. +8; **Sentidos** faro, visão no escuro 18m.; Observar +13, Ouvir +13

CA 17, toque 13, surpresa 13
84 PVs (8 DVs); regeneração 5
Fort +8, **Refl** +10, **Vont** +4

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras +10 (2d4 +4 mais possível rasgar) e mordida +4 (1d6 + 2)
Espaço 3m; **Alcance** 3m.
Base de Ataque +6; Agarrar +14
Opções de Ataque rasgar, Reflexos em Combate

Habilidades For 18, Des 19, Con 23, Int 14, Sab 15, Car 11
QE características de elemental, invisibilidade natural, rastrear aprimorado
Talentos Foco em Arma (garras), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate
Perícias Furtividade +15, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +13, Sobrevivência +2
Invisibilidade Natural (Sob) Essa habilidade é constante, permitindo que um troll perseguidor permaneça invisível, mesmo ao atacar. Essa habilidade é inerente e não está sujeita a magia *purgar invisibilidade*.
Rasgar (Ext) Um troll perseguidor que acerte com dois ataques de garras trava no corpo do oponente e rasga a carne, causando automaticamente 4d4 +8 de dano extra.
Rastrear Aprimorado (Ext) Um perseguidor invisível é um rastreador consumado e faz testes de Observar em vez dos testes habituais de Sobrevivência seguindo rastros de uma criatura.

Formiga Gigante, Operária ND 1

N Inseto médio
Inic. +0; **Sentidos** faro, visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 17, toque 10, surpresa 17
9 PVs (2 DVs)
Imunidades efeitos de ação mental
Fort +3, **Refl** +0, **Vont** +0

Deslocamento 15m (10quadrados), escalar 6m.
Corpo a corpo mordida +1 (1d6)
Base de Ataque +1; **Agarrar** +1
Opções de Ataque agarrar aprimorado

Habilidades For 10, Des 10, Con 10, Int -, Sab 11, Car 9
Talentos Rastrear[B]
Perícias Escalar +8

Agarrar Aprimorado (Ext) Para usar essa habilidade, uma formiga gigante deve acertar com seu ataque de mordida.
Perícias Formigas gigantes têm +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência ao rastrear por cheiro.

FORMIGA GIGANTE, SOLDADO ND 2

N Inseto médio
Inic. +0; **Sentidos** Faro, Visão no escuro 18m.; Observar +1, Ouvir +1

CA 17, toque 10, surpresa 17
11 PVs (2 DVs)
Imunidades efeitos de ação mental
Fort +4, **Refl** +0, **Vont** +1

Deslocamento 15m (10quadrados), escalar 6m.
Corpo a corpo mordida +3 (2d4 +3)
Base de Ataque +1; **Agarrar** +3
Opções de Ataque agarrar aprimorado
Ações Especiais picada ácida

Habilidades For 14, Des 10, Con 13, Int -, Sab 13, Car 11
Talentos Rastrear[B]
Perícias Escalar +10

Agarrar Aprimorado (Ext) Para usar essa habilidade, uma formiga gigante deve acertar com seu ataque de mordida. Uma formiga gigante soldado que vença o teste da manobra Agarrar que se segue estabelece uma imobilização e pode picar.

Picada Ácida (Ext) Uma formiga gigante soldado tem um ferrão e uma glândula produtora de ácido em seu abdômen. Se ele conseguir agarrar um oponente, ele pode tentar picar em cada rodada usando seu bônus de ataque total. A picada causa 1d4 +1 de dano perfurante e 1d4 de dano ácido.

Perícias Formigas gigantes têm +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência ao rastrear por cheiro.

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Troll perseguidor: *O troll perseguidor é uma criatura naturalmente invisível. Se parcialmente visível através do uso de fogo das fadas ou de algum outro método, um troll perseguidor aparece como o contorno de um troll cuja pele é uma camada de vapor constantemente turva.*

Pensa-se que apenas trinta trolls perseguidores ainda existam. Os trolls perseguidores eram originalmente o resultado do cruzamento de trolls com caçadores invisíveis feitas por um antigo mago de guerra durante as esquecidas Guerras de Jade. Na era atual, os trolls perseguidores restantes se escondem em vários cantos do mundo. Se perturbados, eles reagem violentamente, com a intenção de destruir intrusos.

Formigas Gigantes: *Uma formiga gigante operária e uma formiga gigante soldado estão no covil do troll perseguidor. Formigas gigantes parecem formigas comuns, exceto pelo seu tamanho extraordinário.*

TÁTICAS

O troll perseguidor sai da escada do K21 e tenta atacar o PJ que mais se pareça um guerreiro. Sendo invisível, o troll perseguidor ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque contra oponentes avistado e ignora o bônus de Destreza de seu oponente em CA (se houver). A posição do troll perseguidor não pode ser identificada por meios visuais. Ele tem camuflagem; mesmo que seja adivinhado corretamente o quadrado onde esteja localizado, o atacante tem 50% de chance de errar seus ataques.

Se os PJs tentarem conversar com o troll perseguidor, eles precisam obter um sucesso num teste de Diplomacia CD 35 (+10 de bônus se um PJ falar Auran). Obtendo sucesso num teste de faz com que o troll perseguidor pare de lutar. Consulte a pág. 109 para detalhes da conversa que se segue.

Se os PJs entrarem na área atrás da porta secreta, a formiga gigante operária se move em direção ao PJ mais próximo e ataca. Ela luta até a morte.

As táticas da formiga-gigante soldado não são muito mais sofisticadas que as da formiga-gigante operária. Ela tenta pegar suas presas com suas pinças e desferir sua picada ácida, quando possível.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

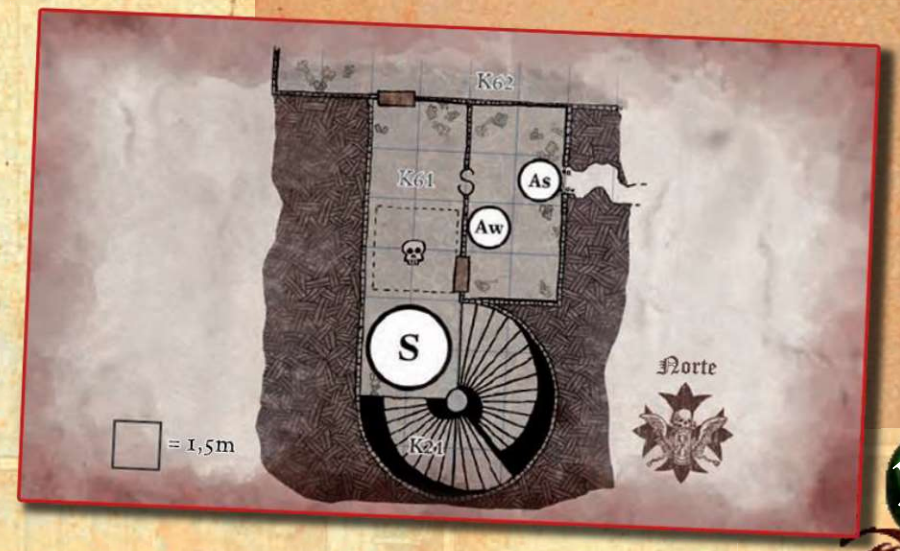
Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Covil do Troll Perseguidor: Uma porta secreta (Procurar CD 15 para ser encontrada) leva à cova do troll perseguidor. Esta sala está coberta de lixo, ossos e detritos de uma criatura forçada a viver num espaço pequeno demais para ela. Um túnel mais ou menos cavado também se abre para esta câmara a partir do leste, e duas formigas gigantes (uma operária e uma soldado) atualmente circulam pela câmara. O troll perseguidor não fez nada a respeito da incursão das formigas, pois o aparecimento ocasional de formigas lhe dá fácil acesso à comida. O túnel desce verticalmente até uma colônia de formigas e um templo primitivo abaixo do castelo (área K89).

Os PJs que vasculharem o lixo aprendem que tudo o que vive aqui é carnívoro e, com um sucesso num teste de Procurar CD 15, eles descobrem três opalas cada uma valendo 300 po, uma medalha de ouro no estilo militar com as palavras "Pela coragem em campo" inscritas em Auran, e uma *poção do esplendor da águia*.

Escadas do Sul (K21): Esta escada está escura. A partir deste nível, as escadas sobem 12m para K9 e descem 24m para K73.

Salão dos Servos (K62): Uma neblina estranha enche esta sala quase vazia. Um velho louco chamado Cyrus também pode ser encontrado aqui (se ele ainda não encontrou os PJs em outras partes do castelo). Ele ignora qualquer comoção no K61, mas reage como descrito pág. 109 se algum PJ abrir a porta e entrar nessa área.



Adega

Nível de Encontro 9

Use este encontro com a entrada da sala pág. 110.

Este encontro ocorre quando os PJs tentam entrar nesta área. Se os PJs tentarem abrir as portas dobrando as barras ou levantando o portão, eles acionam a armadilha no fundo da sala K62. Todos aqueles que sucumbirem à armadilha caem diagonalmente por um fosso oculto na sala K63. Uma aparição (marcada como **W** *no mapa) assombra o fosso oculto, atacando todos os que caiam ali.*

Quando a armadilha é acionada, ou quando a sala for violada, o combate começa. Um construto de cacos de garrafas de vinho quebrados (estilhaço de vidro, **S** *no mapa) se reúne na sua vez da ordem de iniciativa. Ele ataca aqueles PJs que não estejam no fosso. Outra aparição (***W***) assombra a escadaria K18. Ela se move através de uma rachadura na parede na segunda rodada completa de ações para atacar o PJ mais próximo. Um inseto aracnídeo chamado quelícula (***C***) se esconde no canto sul da sala. Ele começa usando sua capacidade de imitação para atrair um ou mais PJs.*

PRIMEIRA VISTA

Quando a armadilha for acionada, leia:

O chão em frente ao portão se afasta, fazendo com que todos os que estão de pé caiam por um poço escuro e diagonal.

ARMADILHA DE FOSSO

O piso a oeste do portão levadiço (uma seção de 3m por 12m) é na verdade um alçapão. Quando os PJs tentam abrir a porta, o alçapão se abre e derruba diagonalmente todos os PJ sobre ele em um fosso de 3m por 12m no outro lado do portão levadiço. O fosso tem 6m de profundidade. Está aberto para a sala acima, mas até que a armadilha seja acionada, ele estará ocultado por uma Imagem Menor (NC 5º; ilusão) que faz a área parecer piso sólido.

Uma aparição se esconde dentro do fosso, esperando que alguém caia. Garrafas quebradas, ossos e lixo inútil sujam o chão.

A porta não pode ser aberta de forma alguma, mas não desce abaixo do nível do chão. Os personagens podem entrar no fosso e subir pela outra extremidade para entrar na área K63.

Armadilha do poço do Portão Levadiço: ND 3; *mecânica; gatilho de localização; reativação automática; Reflexos CD 22 evita (obter sucesso significa que o personagem sai da área da armadilha pela rota mais curta); personagens capturados na área da armadilha caem na diagonal no fosso oculto e sofrem 2d6 de dano; Procurar CD 24 para encontrar; Operar Mecanismo CD 18 para desativar.*

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Aparição: *Uma aparição é uma criatura incorpórea nascida do mal e das trevas. Parece uma figura espectral com olhos vermelhos brilhantes, vestidos na escuridão e pairando no ar noturno.*

Estilhaço de Vidro: *Esse construto é composto por um turbilhão de cacos de vidro flutuante de garrafas de vinho partidas. Os fragmentos cortantes afiados giram e rodopiam num vórtex grande, obviamente perigoso uma vez ativo. Quando estático, o Estilhaço se parece com uma camada de cacos de vido no chão.*

Estilhaço de Vidro ND 7

N Constructo grande
Inic. +4; **Sentidos** Visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +14, Ouvir +14

CA 24, toque 9, surpresa 24
96 PVs (12 DVs)
Imune imunidades de construto
Fort +4, **Refl** +4, **Vont** +8
Fraqueza a magia *despedaçar* causa 3d6 de dano contra o estilhaço

---

Deslocamento Voo 6m (4 quadrados) (Bom)
Corpo a corpo talho +13 (1d8 + 4 mais agarrar aprimorado)
Espaço 3m; **Alcance** 3m.
Base de Ataque +9; **Agarrar** +17
Ações Especiais agarrar aprimorado, controlar hospedeiro, envolver, nuvem de vidro

---

Habilidades For 18, Des 11, Con -, Int 10, Sab 19, Car 17
QE características de construto
Talentos Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (talho), Reflexos em Combate, Vitalidade,
Perícias Ouvir +14, Furtividade +10, Observar +14

Agarrar Aprimorado (Ext) Para usar essa habilidade, um estilhaço deve acertar com seu ataque de talho. Em seguida, ele pode tentar iniciar uma garra (+15 na garra) como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade. Se vencer o teste da manobra Agarrar, estabelecerá uma espera e poderá quebrar.

Controlar Hospedeiro (Sob) Na rodada após um estilhaço envolver uma criatura, ele pode tentar controlar a vítima envolvida como se estivesse com o magia *Dominar Monstro* (NC 18º; Vontade CD 19). Como uma ação livre, o estilhaço pode renunciar ao controle sobre seu hospedeiro, desmembrando-se física e mentalmente do corpo da vítima.

Envolver (Ext) Com um segundo sucesso num teste da manobra agarrar, um estilhaço envolve-se em torno de um inimigo que já agarrou, formando uma camada de vidro justa à pele ao redor da criatura envolvida (cobrindo-a da cabeça aos pés, mas deixando espaço suficiente para a vítima respirar). Os ataques a um estilhaço envolvendo um inimigo causam metade do dano ao estilhaço e metade à vítima. Uma criatura afetada pode escapar obtendo um sucesso num teste da manobra Agarrar. Depois que um estilhaço envolve uma criatura, ele pode tentar controlar a vítima em sua próxima ação.

Nuvem de Vidro (Ext) Uma vez por dia, a criatura pode explodir numa nuvem mortal de cacos de vidro voadores. Todas as criaturas adjacentes ao (ou no mesmo quadrado que) o estilhaço sofre 4d10 de dano (Reflexos CD 16 reduz à metade). Esse ataque instantaneamente libera uma criatura envolvida pelo estilhaço de seu controle.

Quelícula: *Esse aracnídeo monstruoso se assemelha com uma aranha preta e espigada do tamanho de um humano. Dois membros finos se estendem metros de seu corpo, cada um terminando numa garra afiada. Um par de antenas grossas saem do topo de sua cabeça como forquilhas de afinação. Diferente da maioria das Quelículas (descritas no Monster Manual III) esta criatura é uma tecelã — possivelmente o cruzamento de aranhas monstruosas diferentes.* *Veja a pág. 144 para suas estatísticas.*

APARIÇÃO (2) ND 5

LM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m. Observar +12, Ouvir +12
Aura antinatural (9m, apavorar animais)
Idiomas Comum, infernal

CA 15, toque 15, surpresa 12
32 PVs (5 DVs)
Imunidades ataques não-mágicos, atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6
Fraqueza Vulnerabilidade à luz do dia

Deslocamento Voo 18m (bom) (12 quadrados)
Corpo a corpo toque incorpóreo +5 (1d4 mais drenar Constituição)
Opções de Ataque Drenar Constituição (Fort CD 14, 1d6 Con)
Base de Ataque +2; **Agarrar** -
Opções de Ataque Luta às Cegas, Reflexos em Combate

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
QE Cria
Talentos Iniciativa Aprimorada[B], Luta às Cegas, Prontidão[B], Reflexos em Combate,
Perícias Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidar +10, Procurar +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Aura antinatural (Sob) Os animais podem sentir a presença de uma aparição a uma distância de 9m. Eles não se aproximarão voluntariamente mais do que isso e entrarão em pânico de serem forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse espaço.

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por uma aparição se torna uma aparição em 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. As crias estão sob o comando da aparição que os criou e permanecem escravizados até sua destruição. Elas não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar Constituição (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de toque incorpóreo de uma aparição deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 14 ou sofrerá 1d6 pontos de drenar Constituição. A aparição recebe 5 PVs temporários se este ataque atingir.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), *toque espectral*. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de *armadura arcana*) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

TÁTICAS

A quelícula tenta usar sua habilidade de imitação (me ajude, por favor me ajude) para atrair um PJ para onde ela se esconde no canto ao sul da sala. Se ela não conseguir atrair ninguém em duas rodadas, ela se move adiante na terceira rodada do combate para entrar em combate corpo a corpo.

O estilhaço busca envolver o menor PJ que possa ver, sabendo com sua inteligência limitada que esse tipo de criatura criará menos resistência.

A aparição ataca a criatura que caia no fosso mais próxima dela. Se os PJs evitarem o fosso, ela se ergue do fosso escondido quando o estilhaço atacar. A aparição na escadaria (K18) será alertada pelo som do conflito e chega na segunda rodada de combate para atacar.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Prateleiras de Vinho: Essas grandes e pesadas prateleiras podem cada uma estocar uma centena ou mais garrafas de vinho. A maior parte de seu conteúdo avinagrou.

Escadaria Norte: Essa escadaria é escura. Ela de forma íngreme se eleva 12m até a sala K23.

Salão dos Serviçais (K62): Uma névoa lúgubre rasteira preenche a maior parte desse aposento vazio. Um velho humano louco chamado Cyrus também pode ser encontrado aqui (se ele não já tiver encontrado os PJs em qualquer outro lugar do castelo)

Ele ignora qualquer comoção em K61, mas reage como descrito na pág. 109 se qualquer PJ abrir a porta e entrar nessa área.

Cozinha (K65): Cyrus prepara hórridas refeições aqui.

Escada da Torre Principal (K18): Esta escadaria está aparentemente separada da adega. Entretanto, no limite sul da parede oeste, uma longa rachadura permite fácil acesso para criaturas em forma gasosa.

Fosso da Torre Principal (K18A): Este fosso oco está fechado nesse andar. A base do fosso fica na K84 e se eleva até K59.



Cozinha

Nível de Encontro 8

Use este encontro com as entradas da sala pág. 110.

Esse encontro acontece quando os PJs abrem numa das portas que levam à cozinha. Três monstros esperam dentro da sala: um zumbi de Strahd (em pé ao ar livre ao lado do pote, Z no mapa), um mohrg (escondido no pote, marcado **M** *quando aparece) e um inumano (escondido num armário, marcado* **W**).

O zumbi ignora os PJs. Ele empurra as mãos para dentro e para fora da panela, espirrando líquido ao redor. Parece estar procurando algo no conteúdo da panela, mas, na realidade, está tentando impedir que o mohrg saia da panela.

Conduzindo este encontro

Se Cyrus estiver com os PJs, ele pega uma colher de pau de uma bancada e se move em direção à panela. Ele dá algumas pancadas no zumbi e começa a mexer o líquido, batendo ocasionalmente em algo na panela com a colher. "Eu não sou o cozinheiro que costumava ser", ele grita enquanto tenta o que quer que esteja na panela. Nenhuma das Criaturas mortas-vivas nesta sala ataca Cyrus, mas elas se voltam contra os PJs na primeira oportunidade.

Se Cyrus permanecer com os PJs, ele explica mais. "Strahd diz que posso fazer o que quiser com os cadáveres. Eles têm que me ouvir. Isso é verdade, tanto quanto os três mortos-vivos nesta sala. Outros mortos-vivos não atacarão Cyrus, mas também não o ouvirão. Cyrus acredita totalmente no que diz, no entanto.

Se os PJs estiverem por conta própria, o zumbi continuará ignorando-os e o mohrg e o inumano permanecerão ocultos. Quando um PJ se aproxima do zumbi, de repente se esquece do pote e se vira para atacar. O inumano espera até o mohrg surgir para se juntar. Quando um PJ se aproximar do pote, leia:

Um braço gangrenado chega ao pote e tenta agarrá-lo. A cabeça e o resto do corpo emergem a seguir, pingando e em avançado estado de decadência.

Monstros

As seguintes criaturas estão ativas nessa área:

Zumbi de Strahd: *Essas criaturas se parecem muito com qualquer outro zumbi exceto que eles provam ser extremamente mais difíceis de destruir.*

Mohrg: *Esse cadáver se parece com um zumbi até que ele atinja um ataque. Então sua língua com uma garra se torna óbvia.*

Inumano: *Esse cadáver tem olhos desvairados que queimam com malevolência. Sua pele coriácea é justa sobre seus ossos, e seus dentes são agulhas pontudas.*

Táticas

Uma vez que o zumbi de Strahd tenha conhecimento da presença dos PJs, ele ataca até que os tenham saído ou ele seja destruído.

Morgh tenta paralisar um PJ, se for bem-sucedido, ele gasta uma rodada jogando a vítima de cabeça no caldeirão. O líquido no caldeirão está quente, mas não o bastante para queimar. O morgh espera afogar o PJ e comê-lo depois.

O inumano corre até o PJ com menos armadura e tenta drenar níveis desse personagem. O inumano foge se tomar qualquer dano, tentando escapar pelas escadas para k23 e além.

Zumbi de Strahd ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16 (+6 natural)
42 PVs (6 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência Difícil de Matar
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados, incapaz de correr)
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 + 4)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 10
QE Difícil de Matar, Somente ações parciais
Talentos Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Difícil de Matar (Ext) Sempre que um zumbi de Strahd sofrer dano suficiente de um ataque corpo a corpo ou de longo alcance para ser destruído, role 1d20. Num resultado 11 ou superior, o zumbi ignora todo o dano que o teria reduzido para abaixo de 1 PV.
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis de Strahd podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

Mohrg ND 8

CM Morto-vivo médio
Inic. +8; **Sentidos** Visão no escuro 18m; Observar +15, Ouvir +11

CA 23, toque 14, surpresa 19; Esquiva, Mobilidade
91 PVs (14 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade permanente, dano de habilidade temporário contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +4, **Refl** +10, **Vont** +9

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo pancada +12 (1d6 +7) e língua +7 toque corpo a corpo (paralisia)
Base de Ataque +7; **Agarrar** +12
Opções de Ataque Agarrar Aprimorado, paralisia, esquiva, mobilidade

Habilidades For 21, Des 19, Con -, Int 11, Sab 10, Car 10
QE Cria
Talentos Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos rápidos
Perícias Escalar +13, Esconder-se +21, Furtividade +21, Natação +9, Observar +15, Ouvir +11

Agarrar Aprimorado (Ext) Para usar esta habilidade, um mohrg deve atingir uma criatura de seu tamanho ou menor com seu ataque de pancada. Em seguida, ele pode tentar iniciar um agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade.
Cria (Sob) Criaturas mortas por um mohrg se erguem após 1d4 dias como zumbis sob o controle do morhg. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.
Toque paralisante (Sob) Um mohrg bate com a língua em combate. Um oponente que a língua toca deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 17 ou fica paralisado por 1d4 minutos. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

INUMANO ND 3

NM Morto-vivo médio (humanoide)
Inic. +1; **Sentidos** Luta às Cegas, Visão no escuro de 18m; Observar +7, Ouvir +7
Idioma Comum

CA 15, toque 11, surpresa 14
26 PVs (4 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade permanente, dano de habilidade temporário contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +1, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo pancada +3 (1d4 +1 mais drenar energia)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +3
Opções de Ataque Drenar energia

Habilidades For 12, Des 12, Con -, Int 11, Sab 13, Car 15
QE Cria
Talentos Prontidão, Luta às Cegas
Perícias Esconder-se +8, Furtividade +16, Observar +7, Ouvir +7

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por um inumano se torna um inumano em 1d4 rodadas. As crias estão sob o comando do inumano que os criou e permanecem escravizados até sua destruição. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.
Drenar energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada de um inumano sofrem um nível negativo. A CD é 14 para o teste de Fortitude para remover um nível negativo. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo causado, a criatura cura 5 de dano a si mesma.
Perícias Os Inumanos recebem um bônus racial de +8 nos testes Furtividade.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Caldeirão: A despeito de como pareça a água no caldeira não está fervendo. O morgh dentro dele agita o líquido e o faz turvo. A água para de se agitar quando o morgh deixa o caldeirão.

Se o morgh conseguir jogar um personagem paralisado no caldeirão, as regras normais de afogamento não se aplicam, pois uma vítima paralisada não tem a oportunidade tomar um fôlego.

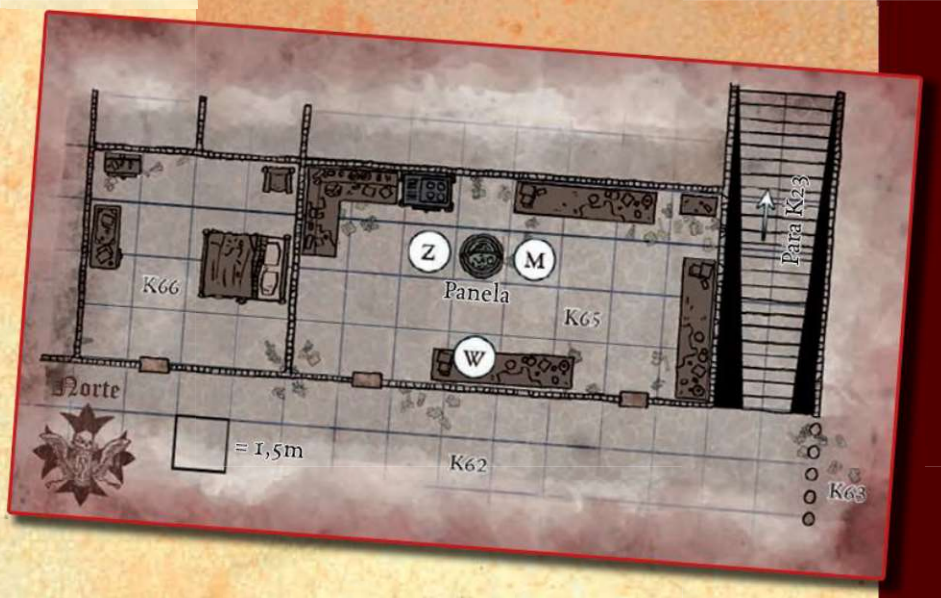
Em vez disso, a vítima somente pode respirar se obtiver sucesso num teste de Constituição CD 10 a cada rodada. A cada rodada a CD aumenta em 1. Quando o personagem finalmente fracassa num teste de Constituição, ele começa a se afogar. Na primeira rodada ele fica inconsciente (0 PVs). Na rodada seguinte ele cai a -1 PV e estará morrendo. Na terceira rodada, se ainda estiver no caldeirão, ele morre afogado.

Salão dos Serviçais (K62): Esse são coberto por névoa é assombrado pelo louco Cyrus

Adega (K63): Um portão levadiço bloqueia o caminho até uma adega escura. Veja as pág. 162-163 para detalhes.

Quarto do Copeiro (K66): Cyrus chama essa câmara de lar, e ela está cheia de itens que ele acumulou durante anos (normalmente de visitantes que falharam fronte Mestre Strahd).

Escadas: Essa escadaria é escura. Ela de forma íngreme se eleva 12m até a sala K23.



QUARTOS DA GUARDA

Nível de Encontro 8

Use este encontro com as entradas da sala pág. 111.

Este encontro ocorre quando os PJs entram neste corredor.

PRIMEIRA VISTA

Se um PJ entrar na sala ou usar uma luz brilhante, leia:

Teias de aranha grossas e empoeiradas estão penduradas no teto dessa longa passagem. As teias ficam mais grossas no corredor, quase completamente enchendo o extremo oeste e as alcovas ao redor.

Os PJs que examinam o final do corredor podem fazer um teste de CD 18 para perceber que há ossos visíveis dentro dos grupos mais grossos de teias a oeste. Quem faz uma CD 24 O teste de ponto observa o golem da teia escondido entre as teias grossas do teto. Qualquer PJ que fizer o teste de ponto mais alto pode participar da rodada surpresa junto com o golem de teia.

GOLEM DE TEIA ND 7

N Construto grande
Inic. +3; **Sentidos** Visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 20, toque 12, surpresa 17
90 PVs (11 DVs); Cura acelerada 5; **RD** 10/adamante
Imune magia, imunidades de construto
Fort +3, **Refl** +6, **Vont** +3

Deslocamento 9m (6 quadrados, não inibidos por efeitos da teia)
Corpo a corpo 2 pancadas +12 (2d10 +5) e mordida +7 (1d6 +2 mais veneno)
Espaço 3m; **Alcance** 4,5m.
Base de Ataque +8; **Agarrar** +17
Opções de Ataque adesivo, veneno
Ações Especiais patas de aranha, teia

[redacted] For 20, Des 17, Con -, Int -, Sab 10, Car 10
QE +15 de bônus de circunstância para Esconder-se
Talentos –
Perícias –

Aderente (Ext) Qualquer um que desferir um ataque corpo-a-corpo contra um golem de teia e erre deve obter sucesso em um teste de Reflexos CD 20, ou sua arma gruda no golem de teia e é arrancada das mãos do usuário. Criaturas que usam armas naturais são agarradas automaticamente se fracassarem no teste de resistência. Puxar uma arma ou um membro preso de um golem de teia exige um teste de Força CD 20. As CDs são baseadas em Força.
Imunidade à Magia (Ext) Imune a qualquer magia ou habilidade similar à magia sujeitas à Resistência à Magia. Uma magia *Área Escorregadia* reduz seu deslocamento (como *lentidão*) por 2d6 rodadas sem teste de resistência; teste de Conhecimento (arcano) CD 25 para saber disso.
Patas de aranha (Sob) Como a magia.
Teia (SM) Um golem de teia pode usar um efeito de *teia*, como a magia (CD 17), três vezes por dia. 10º NC.
Veneno (Ext) Mordida, Fortitude CD 15; dano inicial e secundário 1d6 For. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

ARANHA MONSTRUOSA GRANDE (2) ND 2

N Inseto grande
Inic. +3; **Sentidos** sentido sísmico 18m, visão no escuro de 18m.; Observar + 4*, Ouvir +0

CA 14, toque 12, surpresa 11
22 PVs (4 DVs)
Fort +5, **Refl** +4, **Vont** +1

Deslocamento 9m (6 quadrados), escalar 6m (pode sempre escolher 10)
Corpo a corpo mordida +4 (1d8 +3 mais veneno)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +9
Opções de Ataque veneno
Ações Especiais teia

Habilidades For 15, Des 17, Con 12, Int -, Sab 10, Car 2
Talentos -
Perícias Escalar +11, Esconder-se + 3, Furtividade +3 (+11 pelas teias), Observar +4*, Saltar +2

Perícias Aranhas monstruosas recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Observar e +8 de bônus racial nos testes de Escalar. Uma aranha monstruosa sempre pode optar por escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se com pressa ou sob ameaça.
Aranhas monstruosas usam seu modificador de Força ou Destreza para testes de Escalada, o que for maior.
*Aranhas tecelãs têm um bônus racial de +8 nos testes de Esconder-se e Furtividade ao usar suas teias.
Teia (Ext): 8/dia. Semelhante a um ataque com uma rede, mas tem alcance máximo de 15m; incremento de alcance 3m; eficaz contra alvos de até uma categoria de tamanho maior que a aranha. Uma criatura enredada pode escapar obtendo sucesso num teste de Arte da Fuga CD 13 ou romper a teia obtendo sucesso num teste de Força CD 17. Os CDs de teste são baseados em Constituição e a CD do teste de Força inclui um bônus racial de +4.
Veneno (Ext) Mordida, Fortitude CD 13; dano inicial e secundário 1d6 For. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Golem de teia: *Esta criatura vagamente em forma de humanoide (**W**) é composta inteiramente de camadas sobre camadas de teias de aranha, exceto por seus oito olhos de aranha e mandíbulas afiadas.*

Aranha Monstruosa: *Existem duas aranhas monstruosas (**S**) escondidas nas alcovas. Esses predadores agressivos usam suas mordidas venenosas para subjugar e matar presas.*

Ettercap: *Existem dois ettercaps (**E**) escondidas nas alcovas. Cada uma dessas criaturas asquerosa se assemelham a um cruzamento entre um humano desajeitado e uma aranha inchada. Cada um deles tem braços e pernas longos e esguios, projetando-se de um corpo arredondado e volumoso. Cada um tem a cabeça de uma aranha completa com mandíbulas e muitos olhos de aranha pretos e brilhantes.*

ETTERCAP (2) ND 3

NM Aberração média
Inic. +3; **Sentidos** visão na penumbra; Observar +8, Ouvir +4
Idioma Comum

CA 14, toque 13, surpresa 11
27 PVs (5 DVs)
Fort +4, **Refl** +4, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados); escalar 9m
Corpo a corpo mordida +5 (1d8 +2 mais veneno) e 2 garras +3 (1d3 +1)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +5
Opções de Ataque Veneno
Ações Especiais Teia

Habilidades For 14, Des 17, Con 13, Int 6, Sab 15, Car 8
Talentos Ataques Múltiplos, Fortitude Maior
Perícias Escalar +10, Esconder-se +9, Observar +8, Ofício (armadilhas) +4, Ouvir +4

Perícias Ettercaps têm um bônus racial de +4 nos testes de Ofícios (armadilha), Esconder-se e Observar. Eles têm um bônus racial de +8 nos testes de Escalar e sempre pode optar por escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se com pressa ou sob ameaça.

Teia (Ext) 8/dia. Semelhante a um ataque com uma rede, mas tem um alcance máximo de 15m, com um incremento de alcance de 3m e é eficaz contra alvos de tamanho médio. A teia prende o alvo no lugar, negando deslocamento.

Uma criatura enredada pode escapar obtendo sucesso num teste de Arte da Fuga CD 13 ou romper a teia obtendo sucesso num teste de Força CD 17. Os CDs dos testes são baseados na Constituição e incluem um bônus racial de +4. A teia tem 6 PVs, dureza 0, e recebe o dobro de dano do fogo.

Ettercaps também pode círculos de teias com 5m a 18m quadrados. Eles geralmente os posicionam para capturar criaturas voadoras, mas também podem tentar prender presas no chão. As criaturas que se aproximem devem obter sucesso num teste de Observar CD 20 para perceber uma teia, ou tropeçam nela e ficam imobilizadas como se por um ataque de teia. Tentativas de escapar ou romper as teias recebem um bônus de +5 se a criatura presa tiver um local para se apoiar ou agarrar enquanto se liberta. Cada seção de 1,5m quadrado possui 6 PVs, dureza 0 e recebe o dobro de dano pelo fogo.

Um ettercap pode se mover através de sua própria teia com seu deslocamento escalar e pode determinar a localização exata de qualquer criatura tocando na teia.

Veneno (Ext) Lesão, Fortitude CD 15, dano inicial 1d6 Des, dano secundário 2d6 Des. A CD de teste de resistência é baseada em Constituição e inclui um bônus racial de +2.

TÁTICAS

O golem de teia atua na rodada surpresa, juntamente com todos os PJs que o perceberam (Observar CD 24). Ele começa arremessando uma onda de fios de cordas em direção aos PJs, entupindo o salão com teias pegajosas e tentando capturar o maior número possível deles. Ele gasta as duas rodadas seguintes, esgotando sua capacidade da teia para envolver completamente o salão. Nas rodadas subsequentes, ele sai para atacar os inimigos presos.

Na primeira rodada regular de combate, as aranhas e os ettercaps agem. Ambos podem se mover livremente pelas áreas com teias. As aranhas têm como alvo oponentes que foram imobilizados (parcial ou totalmente) pelas teias, tentando envenenar e enfraquecê-los ainda mais.

Os ettercaps seguem táticas semelhantes, visando aqueles já capturadas nas teias. Eles preferem se concentrar em PJs que já foram envenenados pelas aranhas, atrasando suas ações em alguns casos para fazê-lo.

APÓS A BATALHA

Depois que os PJs despacharem os monstros, eles podem vasculhar a área. Isso requer que eles removam as teias (provavelmente queimando-as). Sob as teias, os PJs encontram restos apodrecidos de baús há muito esquecidos que antes guardavam os itens pessoais dos guardas mortos há muito tempo.

Há apenas um item de interesse, encontrado com um sucesso num teste de Procurar CD 20. Um baú contém metade de uma chave de prata imaculada. A palavra "chave" está gravada nela. Quando unida à outra metade (encontrada em K55), a "Chave do Portal" completa abre a porta para o cofre 12 na área K84.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Escada do Guarda (K64): Degraus cinzentos e empoeirados espiralam na escuridão. Passa de K13 a K46.

Salão da Guarda (K67): Este amplo salão está vazio, exceto pelas mesas de carvalho esmagadas e lascadas espalhadas pela sala.

Corredor da Guarda (K68): Este corredor simples apresenta uma pesada porta de madeira na parede norte, uma passagem para o sul e um arco na parede oeste.



Alojamento da Guarda Real

Nível de Encontro 9

Use este encontro com as entradas da sala pág. 111.

Esse encontro ocorre quando os PJs entrarem em K70 ou K71, ou examinarem a área das escadas no K20A. Se os PJs não forem particularmente furtivos, os guardiões demoníacos preparam-se para a próxima batalha (veja Táticas, abaixo).

PRIMEIRA VISTA

Quando os PJs se aproximarem dessa área, leia:

Criaturas similares a macacos de pelo alaranjado saltam das alcovas escuras ao norte, seus braços enormes terminados com garras parecem grandes demais para serem sustentados por suas pernas magras. Das alcovas do sul escapa um humanoide malformado e meio derretido, segurando um machado duplo, e um humanoide de pele de couro preto com a boca cheia de dentes afiados e irregulares.

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Bar-Lguras: *Esses dois demônios (**B** no mapa) parecem muito com orangotangos pesados, e o brilho malévolo em seus olhos indica que eles realmente querem rasgar carne e comer as entranhas de qualquer um que se aproxime demais.*

Rutterkin: *Esta criatura (**R**) parece grosseira, bestial e deformada. Uiva e se contorce de dor enquanto seu corpo corrompido continua a sofrer mutações.*

Babau: *Essa criatura (**BB**) é alta e magra, parecendo um esqueleto coberto por pele semelhante a couro. Tem uma boca cheia de dentes irregulares e chifres curvando-se do crânio. Pasta avermelhada escorre de sua pele, que cheira a corrupção e morte.*

TÁTICAS

Assim que os PJs entrarem no K70 ou perto do pé da escada, os guardiões demoníacos se movem. Eles servem a Lucian e ficam aqui para evitar a aproximação à câmara de Lucian (K72). Os demônios atacam qualquer criatura que não seja especificamente designada como proibida por Lucian ou Strahd que entra no K70, K71 ou nas escadas inferiores do K20A.

Se tiverem uma ou duas rodadas de aviso, os Bar-Lguras se preparam tentando convocar Bar_Lguras adicionais. Então eles aplicam a invisibilidade e ver o invisível em si mesmos. Depois que o combate começa, um Bar-Lgura tenta causar medo num PJ combatente (alguém que pareça ter Vontade baixa), enquanto o outro tenta agarrar um PJ que pareça ter um valor de Força baixo. Se um Bar-Lgura agarrar e imobilizar *um PJ com sucesso, ele usa sua capacidade de teletransporte maior para aparecer 600m acima do castelo, larga o PJ (dano de queda 20d6) e depois volta em 1 rodada.*

Um PJ pode tentar um agarrar oposto para continuar segurando um Bar-Lgura que tente soltá-lo. Um Bar-Lgura que não possa soltar com sucesso um passageiro usa um teletransporte maior para retornar ao K71 em sua próxima ação para evitar o contato com o chão que se aproxima rapidamente.

Bar-Lgura (2) ND 5

CM Médio Extra-planar (caótico, planar, maligno, tanar'ri)
Inic. +8; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +11, Ouvir +11
Idiomas Abissal, Celestial, Dracônico; telepatia 30m.

CA 22, toque 14, surpresa 18; Esquiva, Mobilidade
45 PVs (6 DVs); RD 10/ferro frio ou bem
Imune eletricidade, veneno
Resistências ácido 10, fogo 10, frio 10; **RM** 16
Fort +8, **Refl** +9, **Vont** +7

Deslocamento 12m (8 quadrados), escalar 6m.
Corpo a corpo 2 garras +10 (1d6 +4) e mordida +5 (1d8 +2)
Base de Ataque +6; **Agarrar** +10
Opções de Ataque Bote, Esquiva, Mobilidade
Ações Especiais Invocar tanar'ri, teletransporte maior
Habilidades Similares à magia (NC 6º):
2/dia – *Alterar-se*, *Imagem maior*, *Invisibilidade*
À vontade – *Causar medo* (Vontade CD 12), *Dissipar magia*, *Escuridão*, *Ver o invisível*, *Telecinésia*

Habilidades For 18, Des 19, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 12
QE Características de tanar'ri
Talentos Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade
Perícias Acrobacia +15, Equilíbrio +15, Escalar +13, Esconder-se +17, Furtividade +13, Intimidar +10, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +19

Bote (Ext) Um Bar-Lgura pode fazer um ataque total no final de uma investida.
Invocar Tanar'ri (SM) Uma vez por dia, um Bar-Lgura pode tentar convocar outro Bar-Lgura com 35% de chance de sucesso.
Teletransporte Maior (Sob) Como a magia *teletransporte maior*, exceto que uma Bar-Lgura pode carregar uma outra criatura média com ele e usá-la mesmo enquanto agarrando, mas o inimigo deve estar imobilizado. Um Bar-Lgura pode usar essa habilidade à vontade.

Se for dada uma ou duas rodadas para se preparar, o babau tenta convocar um babau adicional. Então ele aplica invisibilidade em si. Uma vez que o combate comece, o babau tenta posicionar para flanquear (de preferência com outro babau convocado ou com o rutterkin) para poder usar sua habilidade de ataque furtivo.

Se for dada uma rodada para a preparação, o rutterkin tenta convocar um rutterkin adicional. Então, ele usa sua habilidade de magia profanada na área. Quando o combate começa, o rutterkin ajuda o babau, criando oportunidades de flanquear se possível.

Babau CR 6

CM Extra-planar (caótico, maligno, planar, tanar'ri)
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 18m.; Observar +1, Ouvir +19
Idiomas Abissal, Celestial, Dracônico; telepatia 30m

CA 19, toque 11, surpresa 18
66 PVs (7 DVs); RD 10/ferro frio ou bem
Imunidades eletricidade, veneno
Resistências ácido 10, fogo 10, frio 10; muco protetor; **RM** 14
Fort +10, **Refl +**6, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras +12 (1d6+5) e mordida+10 (1d6+2)
Base de Ataque +7; **Agarrar +**12
Opções de Ataque Ataque Furtivo +2d6, Ataque poderoso, Trespassar
Ações Especiais *invocar tanar'ri*
Habilidades Similares à Magias (NC 7º):
À Vontade — *Dissipar magia, Escuridão, Teletransporte maior* (pessoal mais 25kg de pertences), *Ver o invisível*

Habilidades For 21, Des 12, Con 20, Int 14, Sab 13, Car 16
Talentos Ataque poderoso, Ataques múltiplos, Trespassar
Perícias Abrir Fechaduras +11, Arte da Fuga +11, Disfarçar-se +13, Escalar +15, Esconder-se +19, Furtividade +19, Observar +1, Operar Mecanismos +12, Ouvir +19, Prestidigitação +11, Procurar +20, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros), Usar Cordas +1 (+3 com amarras)

Invocar Tanar'ri (SM) 1/dia, invocar 1 babau 40%. Equivalente a uma magia de 3º nível.
Muco Protetor (Sob) Uma gosma avermelhada e viscosa recobre a pele do babau, causando1d8 de dano por ácido (ignorando dureza) contra qualquer arma ou ataque natural que o acerte. Armas mágicas e criaturas atacando com armas naturais podem tentar obter um sucesso num teste de Reflexos CD 18 para evitar o dano.

RUTTERKIN CR 3

CM Extra-planar médio (Caótico, planar, maligno, tanar'ri)
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +9, Ouvir +9
Idiomas Abissal, Celestial, Dracônico; telepatia 30m

CA 18, toque 12, surpresa 16
32 PVs (5 DVs); RD 5/prata
Imunidades eletricidade, veneno
Resistências ácido 10, frio 10, fogo 10; **RM** 14
Fort +6, **Refl +**6, **Vont +**5

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo machado duplo +5 (1d8+2/×3) e
machado duplo +5 (1d8+1/×3) ou
Corpo a corpo 2 garras cada +7 (1d6+2)
Base de Ataque +5; **Agarrar +**7
Ações Especiais *invocar tanar'ri*
Habilidades Similares à Magias (NC 5º):
1/dia— *Profanar*
À Vontade — *Causar medo, Escuridão, Telecinésia*

Habilidades For 14, Des 15, Con 14, Int 9, Sab 12, Car 10
QE características **de** tanar'ri
Talentos Combater com Duas Armas, Prontidão
Perícias Acrobacia +12, Escalar **+**10, Furtividade +10, Intimidar +8, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +6

Invocar Tanar'ri (SM) Uma vez por dia, um Rutterkin pode tentar convocar outro Rutterkin com 35% de chance de sucesso. Está habilidade equivale a uma magia de 3º nível

DETALHES DO MAPA TÁTICO
Detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Ninhos: Em cada alcova em K71 está um ninho de 1,5m de diâmetro composto de líquen, retalhos, ossos velhos, e pedaços em decomposição de cadáveres mais frescos. O ninho do Bar-Lgura também contém moedas que totalizam 400 po.

Salão da Guarda (K67): Nada preenche este salão amplo exceto pelos restos estilhaçados de mesas de carvalho esmagadas e partidas.

Salão da Guarda Real (K70): Mobília estilhaçada está amontoada, ossos partidos estão jogados em meio a armaduras de batalha amassadas e destruídas, e escudos e espadas junto as paredes como se empurrados para lá por alguma força tremenda. Os guardiões demônios tem usado essa câmara como um campo de matança mais de uma ocasião.

Escada do Salão da Torre (K20A): Essas escadas se elevam 12m até a área K20.

Escritório da Vingança (K72): Um dos aliados momentâneos de Strahd reside aqui — o demônio das sombras Lucian. Lucian atualmente está possuído o corpo maltratado de um meio-celestial. Se um combate ocorrer em K70 ou K71, Lucian se prepara para os visitantes, ainda que ele não venha para ajudar os guardiões demônios. Uma porta de ferro sela esse aposento.

Porta de Ferro: Trancada (Abrir fechaduras CD 30); dureza 5; 20 PVs; Arrombar (Força CD 23 para abrir). A CD de teste de Ouvir através da porta é aumentada em 5



Escritório da Vingança

Nível de Encontro 12

Use este encontro com a entrada da sala pág. 112.

Este quarto serve como o lar do demônio das sombras Lucian, que atualmente habita o corpo de um meio celeste. Se os PJs pegarem Lucian de surpresa ou o demônio antecipar a chegada dele, Lucian começa o encontro ao lado de sua mesa. Ele tenta conversar com os PJs, conforme descrito na entrada pág. 111. Se esse ardil falhar ou quando os PJs atacarem, o combate começará.

QUANDO OS ARGUMENTOS ACABAM

Quando a discussão virar batalha, leia:

"Eu tentei a razão. Mas vocês não a terão. Suas mortes são suas, não minhas! O meio celeste salta para frente, os olhos mudando de ouro brilhante para a noite mais negra.

MONSTROS

As seguintes Criaturas estão ativas nesta área:

Lucian: *Esse demônio das sombras (marcado como* **L** *no mapa) habita um cavaleiro nobre, de aparência humana, exceto por seus olhos dourados e um grande par de asas de penas brancas espalhadas por seus ombros. Lucian habita o meio-celestial por meio de um item demoníaco chamado presa da habitação (veja a pág. 212) e sua capacidade de Recipiente Arcano.*

Sombra: *Quando esse monstro aparece (no espaço marcado* **S**), *parece um trecho instável de escuridão com o vago contorno de um humanoide. Veja a pág. 161 para bloco de estatísticas da sombra.*

Dolghast: *Essa criatura (***D***) tem carne meio viva e meio em decomposição - uma linha de carne fervente e agitada divide suas duas partes, da ponta do crânio até a virilha. A metade viva é curvada e emaciada, enquanto a metade morta é esquelética e apodrecida. O dolghast serve Lucian. Foi criado como um presente do Necromante (K77).*

TÁTICAS

Lucian começa o encontro à vista de todos, mas a sombra está escondida embaixo da mesa e o dolghast fica numa sala secreta atrás da parede leste.

A habitação por longo prazo de Lucian no paladino meio-celestial chamado Fandromar começou a corromper sua forma, alterando algumas das habilidades originais do corpo e destruindo outras. As habilidades apresentadas entre parênteses no bloco de estatísticas do meio-celeste são aquelas que foram corrompidas ou que vazaram do verdadeiro eu do demônio das sombras. Quando a discussão termina, Lucian puxa a espada e pede ajuda. Isso alerta a sombra sob sua mesa, o dolghast na sala secreta e quaisquer guardiões demoníacos ainda ativos em K71. Lucian luta até a morte, pulando secretamente na presa da habitação no último momento.

Em seu turno, a sombra emerge debaixo da mesa e se move contra o PJ mais próximo. A sombra tenta minar a Força do PJ até que o PJ caia ou ela seja derrotada.

Em seu turno, o dolghast emerge de seu covil secreto ataca o PJ mais próximo. Ele evita chegar a 3m de Lucian para não afetar seu mestre com seu mau-cheiro. O dolghast luta até a morte, ou até que Lucian o comande tomar alguma outra ação.

Meio-Celestial (habitado por Lucian) ND 11

Meio-celestial Paladino 9
LB (CM) Extra-planar médio (humanoide avançado, nativo)
Inic. +1; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +7, Ouvir +3
Idiomas Comum, Celestial, [Abissal]

CA 24, toque 11, surpresa 23
90 PVs (9 DVs); RD 5/mágico
Imunidade doenças
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10; **RM** 19
Fort +14 (+18 contra veneno), **Refl** +8, **Vont** +10

Deslocamento 9m (6 quadrados), voe 18m (bom)
Corpo a corpo *espada bastarda +2* +17 /+12 (1d10 +5 /19–20)
À Distância arco composto op +11 (1d8 +4 /×3)
Base de Ataque +9; **Agarrar** +14
Opções de Ataque Ataque Poderoso, [Destruir o Bem 3/dia (+4 de ataque, +9 de dano)], Investida Aérea
Ações Especiais [escuridão], Curar pelas Mãos 36 pontos/dia, [fascinar mortos-vivos 7/dia (+4, 2d6 + 10, 6º)]
Magias de Paladino Preparadas (NC 4º): [negado a Lucian]
Habilidades Similares à Magia (NC 9º):
1/dia - *Ajuda*, *Curar ferimentos graves*, *Neutralizar venenos*, *Névoa profana*, *Remover doença* [*Maldição*, *Dissipar o bem*]
3/dia— [*Proteção contra o bem*]
2/semana – *Remover doença*

Habilidades For 20, Des 12, Con 18, Int 10, Sab 16, Car 18
QE [detectar o bem], saúde divina
Talentos Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Investida Aérea, Usar Arma Exótica (espada bastarda),
Perícias Blefar +16, Cavalgar +11, Concentração +13, Diplomacia +13, Disfarçar-se +4 (+6 atuando), Intimidar +6, Observar +7
Pertences arco longo composto obra-prima (bônus +4 For) com 10 flechas de prata e 10 flechas de ferro frio, *escudo pesado de aço+2*, *espada bastarda +2*, *peitoral de mitral +2*

Destruir o Bem (Sob) O efeito corruptor da habitação demoníaca alterou a habilidade de Destruir o Mal do paladino. Lucian pode Destruir o Bem três vezes por dia. Ele adiciona seu modificador de Carisma +4 em sua jogada de ataque e causa 9 de dano extra se atingir. Se ele acidentalmente usar essa habilidade contra uma criatura que não seja bondosa, ela não produz efeito e um de seus usos diários é desperdiçado.
Detectar o Bem (SM) O efeito corruptor da habitação demoníaca dá a Lucian a capacidade de usar *detectar o bem*, como a magia.
Escuridão (Sob) O efeito corruptor da habitação demoníaca transformou a capacidade de *luz do dia* celestial em *escuridão*. Lucian pode usar a *escuridão* à vontade, como a magia.
Fascinar Mortos-Vivos (Sob) O efeito corruptor da habitação demoníaca alterou a capacidade do paladino de se expulsar mortos-vivos; em vez disso, ele pode fascinar mortos-vivos como um clérigo do 6º nível até 7 vezes por dia.
Saúde Divina (Ext) Lucian tem imunidade a todas as doenças, incluindo doenças sobrenaturais e mágicas (como podridão de múmias e licantropia).

DOLGHAST ND 4

LM Aberração média
Inic. +2; **Sentidos** faro, visão no escuro 18m; Observar +2, Ouvir +2,
Aura Mau-cheiro

CA 17, toque 12, surpresa 15
33 PVs (6 DVs); Cura acelerada 5
Imunidades atordoamento, doença, efeitos de morte, fatiga e exaustão, paralisia, sono, veneno
Resistências 50% chance de evitar o dano adicional de ataques furtivos e sucessos decisivos
Fort +3, **Refl** +6, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras cada +8 (1d6+4) e mordida+3 (1d6+2)
Base de Ataque +4; **Agarrar** +8
Opções de Ataque dissolução, mau-cheiro

Habilidades For 19, Des 14, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 14
QE Meio-morto
Talentos Prontidão, Rastrear, Reflexos Rápidos
Perícias Observar +2, Ouvir +2, Sobrevivência +9

Dissolução (Ext) Se um dolghast atingir com ambos ataques de garras, um oponente vivo deve obter um sucesso num teste de Fortitude ou sua carne começará a borbulhar e se dissolver — o oponente sofre 1d4 de dano em Constituição e é atordoado por 1 rodada; num sucesso, somente 1 de dano em Constituição é causado e o oponente não fica atordoado. O teste de resistência é baseado em Carisma.

Mau-cheiro (Ext) Criaturas vivas a até 3m deve obter um sucesso num teste de Fortitude ou ficará adoecido enjoado por 1d6+4 minutos. A criatura que obtiver sucesso não poderá ser afetada novamente pelo mau cheiro do mesmo dolghast por 24 horas. Uma magia *retardar veneno* ou neutralizar venenos remove o efeito de uma criatura adoecida. Criaturas com imunidade a veneno não são afetadas, e criaturas resistentes a veneno recebem seus bônus normais nos testes de resistência. O teste de resistência é baseado em Carisma.

Meio-Morto (Ext) Criaturas meio-mortas compartilham as características tanto de criaturas vivas quanto de mortos-vivos. Criaturas meio-mortas tem as seguintes características (adicionalmente às características normais de aberrações)

— As imunidades e resistências listadas acima.

— Criaturas mortas-vivas podem ser curadas tanto por energia negativa (como as magias *Infligir*) quanto por energia positiva (como as magias *Curar*), mas somente se elas obtiverem um sucesso no testes de resistência contra a magia (usando o CD normal da magia). Se fracassar, a magia causa dano como se a criatura meio-morta fosse uma criatura viva (para *Infligir*) e como se fosse morto-vivo (para *Curar*).

APÓS A BATALHA

Se os PJs forem bem-sucedidos em destruir o demônio que possui o meio-celestial, Lucian secretamente entra na presa da habitação. Uma vez dentro do item, Lucian tenta ganhar tempo. Uma vez que o item seja descoberto, Lucian tenta pular para a criatura mais fraca que ele possa sentir. Cyrus é um excelente candidato para a possessão, se ele estiver viajando com os PJs. Uma vez no controle de um novo corpo, Lucian busca a oportunidade de fugir e se juntar a Strahd. Na próxima vez que os PJs encontrarem Strahd, Lucian estará com ele. Nesse caso, ele aparece na sua forma verdadeira de demônio das sombras ou dentro de um hospedeiro adequado (um PdM capturado ou um PJ, se possível).

As estatísticas de Lucian na sua forma de demônio das Sombras pode ser encontrada na pág. 112.

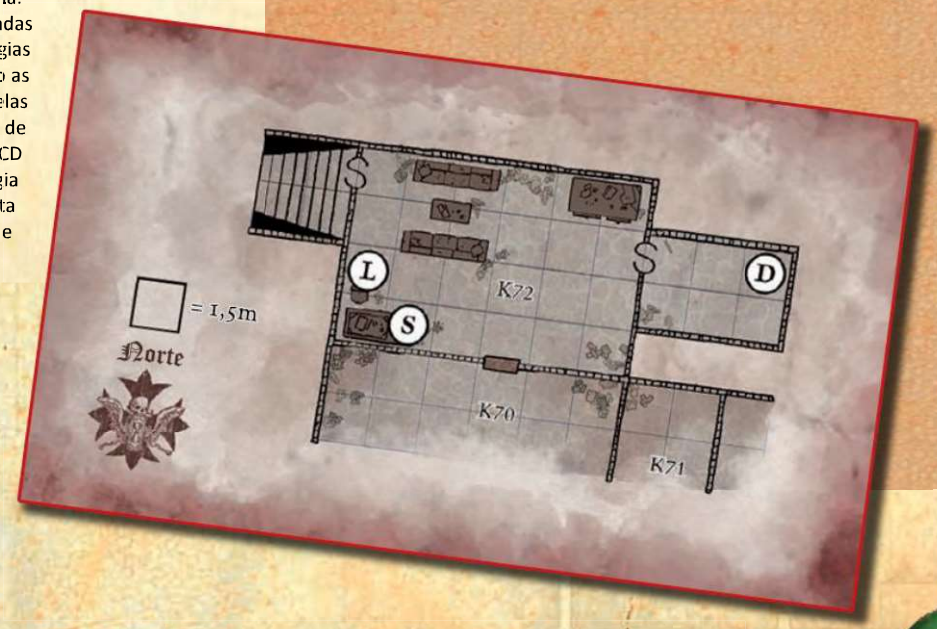
DETALHES DO MAPA TÁTICO

Detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Porta Secreta (Leste): Essa porta se abre para uma sala secreta onde o dolghast aguarda para proteger Lucian. É necessário um sucesso num teste de Procurar CD 22 para encontrar a porta secreta.

Porta Secreta (Oeste): Essa porta leva as escadas que descem até K79. É necessário um sucesso num teste de Procurar CD 22 para encontrar a porta secreta.

Salão da Guarda Real (K70): Mobília estilhaçada está amontoada, ossos partidos estão jogados em meio a armaduras de batalha amassadas e destruídas, e escudos e espadas junto as paredes como se empurrados para lá por alguma força tremenda. Os guardiões demônios tem usado essa câmara como um campo de matança mais de uma ocasião.



Salão da Masmorra

Nível de Encontro 8

Use este encontro com as entradas da sala pág. 113.

A água cobre o chão deste corredor a uma profundidade de meio metro. As armadilhas se escondem sob a água negra e parada, esperando para pegar os PJs desavisados.

AS ARMADILHAS

À medida que os PJs passam pelo corredor inundado, eles cruzam os quadrados com armadilha (cada marcado com uma caveira no mapa). Quando um PJ entrar num quadrado com armadilha, leia:

A água explode em torno de você, subindo num gêiser e chovendo no que ainda é um salão. À medida que a água cai, seus parceiros notam seu desaparecimento.

*Os quatro quadrados mostrados no mapa são armadilhas de teletransporte. Se alguma criatura média ou menor pisar num desses quadrados e fracassar num teste de Reflexos CD 20, ela será teletransportada imediatamente para uma das celas em K75. A aparição (**W**) ataca imediatamente o primeiro PJ a aparecer. Os zumbis de Strahd (**S**) atacam todos os PJs que aparecem repentinamente dentro de suas celas (cela 1 e cela 3). Observe que, devido ao seu tamanho, os garras ósseas da K74 não podem acionar esses quadrados com armadilhas.*

Armadilha de Teletransporte: ND 4; *mágico; gatilho de localização; reativação automática; Reflexos CD 20 para evitar; teletransporta vítima média ou menor para as celas K75 (role 1d4 para determinar qual cela); Procurar CD 30 para encontrar; Operar Mecanismo CD 20 para desativar.*

Zumbi de Strahd (2) ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16 (+6 natural)
PVs 42 **(6 DVs)**
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência Difícil de Matar
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados, incapaz de correr)
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 + 4)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 10
QE Difícil de Matar, Somente ações parciais
Talentos Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Difícil de Matar (Ext) Sempre que um zumbi de Strahd sofrer dano suficiente de um ataque corpo a corpo ou de longo alcance para ser destruído, role 1d20. Num resultado 11 ou superior, o zumbi ignora todo o dano que o teria reduzido para abaixo de 1 PV.
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis de Strahd podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

AS PORTAS

Se os PJs passarem pelo corredor sem acionar uma armadilha, eles poderão alcançar qualquer um dos três conjuntos de portas.

*As portas para o norte levam à K74. Quando os PJs abrem essas portas, eles atraem a atenção das duas garras ósseas (**B**) que espreitam ali dentro. As garras ósseas também atacam qualquer criatura que chegue pela armadilha de rampa (K82) e investigam se alguma das outras portas está aberta.*

*As portas para o sul levam ao K75. As aparições e os zumbis de Strahd atacam primeiro todos os PJs que são teletransportados para as celas dos quadrados com armadilha do corredor. Se os PJs evitarem as armadilhas, mas abrirem a porta, a aparição avançará sobre eles. A aparição não vai sair desta sala para se juntar a outras batalhas, no entanto. Além das aparições e dos zumbis de Strahd nas celas, a cela 4 contém um prisioneiro - Emil (**E**). Veja a pág. 114 para detalhes sobre Emil.*

As portas para o oeste levam à área K76 e a um encontro com o Necromante (consulte a pág. 178).

Garra Óssea (2) ND 5

CM Morto-vivo grande
Inic. +8; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +15, Ouvir +15
Idiomas Comum, Abissal

CA 16, toque 13, surpresa 12
105 PVs (10 DVs); RD 5/concussão
Imunidades frio; atordoamento, dano de habilidade permanente, dano de habilidade temporário contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência resistência à Expulsão +2
Fort +3, **Refl** +7, **Vont** +9

Deslocamento 12m (8 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras perfurantes +9 (2d6 +5)
Espaço 3m; **Alcance** 6m.
Base de Ataque +5; Agarrar +14
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Garras de Alcance, Reflexos em combate,

Habilidades For 21, Des 18, Con -, Int 14, Sab 14, Car 19
QE Vitalidade Profana
Talentos Ataque Natural Aprimorado (garra), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate
Perícias Esconder-se +13, Furtividade +17, Intimidar +17, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +15, Saltar +9, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Garras de Alcance (Ext) Um garra óssea pode fazer ataques corpo a corpo com suas garras ósseas, estendendo-as instantaneamente como parte de um ataque até uma distância de 6m (permitindo que a garra óssea ameace mais quadrados do que o tamanho grande normalmente permitiria).
Vitalidade Profana (Ext) Uma garra óssea recebe um bônus em seus PVs igual ao seu modificador de Carisma x seus Dados de vida.

MONSTROS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Aparição: *Uma aparição parece uma figura espectral flutuante vestida de escuridão. Ele tem a forma mais simples de um humanoide, mas a única característica distinguível é seus brilhantes olhos vermelhos.*

Garras Ósseas: *Esses grandes humanoides esqueléticos têm dedos delgados, alongados e afiados, que mudam constantemente de comprimento, estendendo e contraindo.*

Zumbis de Strahd: *Esses zumbis se parecem muito com qualquer outro zumbi - carne em decomposição, roupas esfarrapadas, maneirismos excessivos - exceto que eles provam ser extremamente mais difíceis de destruir. Quando um PJ é teletransportado para uma cela que contém um zumbi de Strahd, a criatura morta-viva se levanta lentamente da água para atacar.*

APARIÇÃO ND 5

LM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m. Observar +12, Ouvir +12
Aura antinatural (9m, apavorar animais)
Idiomas Comum, infernal

CA 15, toque 15, surpresa 12
32 PVs (5 DVs)
Imunidades ataques não-mágicos, atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6
Fraqueza Vulnerabilidade à luz do dia

Deslocamento Voo 18m (bom) (12 quadrados)
Corpo a corpo toque incorpóreo +5 (1d4 mais drenar Constituição)
Opções de Ataque Drenar Constituição (Fort CD 14, 1d6 Con)
Base de Ataque +2; **Agarrar** –
Opções de Ataque Luta às Cegas, Reflexos em Combate

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
QE Cria
Talentos Iniciativa Aprimorada[B], Luta às Cegas, Prontidão[B], Reflexos em Combate,
Perícias Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidar +10, Procurar +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Aura Antinatural (Sob) Os animais podem sentir a presença de uma aparição a uma distância de 9m. Eles não se aproximarão voluntariamente mais do que isso e entrarão em pânico de serem forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse espaço.

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por uma aparição se torna uma aparição em 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. As crias estão sob o comando da aparição que os criou e permanecem escravizados até sua destruição. Elas não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar Constituição (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de toque incorpóreo de uma aparição deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 14 ou sofrerá 1d6 pontos de drenar Constituição. A aparição recebe 5 PVs temporários se este ataque atingir.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), *toque espectral*. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de *armadura arcana*) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Corredor (K73): O piso do corredor é coberto por meio metro de água. Criaturas médias e pequenas tratam esses quadrados cobertos de água como terreno difícil (2 quadrados de movimento para entrar). Os testes de queda feitos no corredor têm suas CDs aumentadas em 2. A água é escura e escura, dificulta os testes de Procurar (como mostrado pelas altas CDs).

Blocos de celas (K74, K75): O piso dos blocos de celas é coberto por um metro de água. Criaturas médias e menores devem usar quatro quadrados de movimento para entrar nesses quadrados. Isso não atrapalha a aparição.

A câmara norte costumava ser uma masmorra, mas foi convertida alguns anos atrás num laboratório de necromancia. A água não pôde ser mantida de fora, no entanto, e agora o laboratório está abandonado para os mortos-vivos.

Essa câmara sul continua sendo uma masmorra, embora algumas das paredes das celas tenham desabado e suas barras de ferro tenham sido removidas.

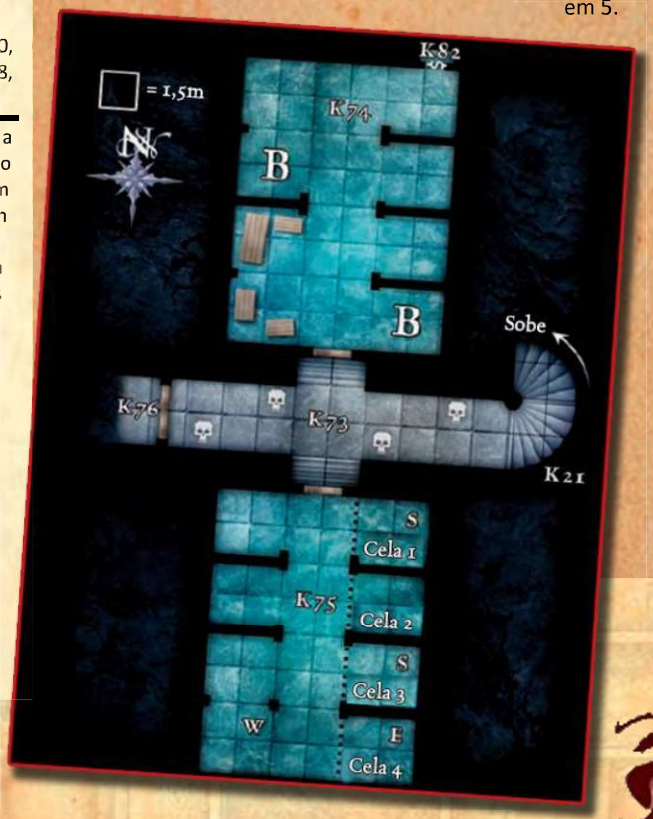
As celas intactas no K75 estão trancadas. Um teste de Abrir fechaduras CD 25 é necessária para desativar o mecanismo de tranca. As barras podem ser forçadas a abrir obtendo sucesso num teste de Força CD 28.

Cela 4: Esta cela contém um aldeão aterrorizado e encharcado, chamado Emil, cujos pedidos de ajuda ficam ainda mais frenéticos se ele vir ou ouvir os PJs. Consulte a pág. 114 para obter mais informações sobre Emil.

Escadas do Sul (K21): Esta escada está escura. Ele sobe mais alto na torre. A partir desse nível, as escadas sobem 24m até a K61 e depois para a K9 e outros locais.

As portas: As portas que saem do corredor são todas portas de ferro. Eles estão todas trancados.

Portas duplas de ferro: Trancadas (Abrir Fechaduras CD 30 para abrir); dureza 5; 20 PVs; Arrombar (Força CD 23 para abrir). As CDs de Ouvir através de uma porta são aumentadas em 5.



Sala de Tortura

Nível de Encontro 9

Use este encontro com as entradas da sala pág. 115.

Quando os PJs entram no K76, esse encontro se desenrola. Leia:

A figura no trono esquerdo, amarrada e encapuzada numa armadura de couro, olha para você com desdém e grita: "Stefania, mate os intrusos." A figura no trono direito usa um vestido de festa prodigiosamente elaborado, embora ela e suas roupas sejam diáfanas e levemente luminosas. Metade do rosto dela é uma bagunça de sangue escorrendo.

MONSTROS

As seguintes Criaturas estão ativas nesta área:

Necromante: *A Necromante (marcada como* **N** *no mapa) usa uma armadura de couro pálido costurada das peles de suas vítimas, cravejada com caninos afiados e adornada com um capuz volumoso. Ela nunca usa mais palavras do que o necessário. Por sua vez, ela permanece como uma ação livre, move-se atrás da cortina de veludo vermelho pela porta aberta para K78 e tranca a porta atrás dela. Ela se prepara para derrotar os intrusos em seu santuário. Veja a pág. 178 para bloco de estatísticas do Necromante.*

Espectro: *Essa mulher de fantasia com a cabeça meio quebrada tem uma forma levemente luminosa e fantasmagórica (***S***). O nome dela é Stefania, e ela serve inexoravelmente à Necromante. Ela voa em direção ao personagem que mais se pareça com um conjurador divino ou arcano. Seu objetivo é primeiro fornecer à Necromante o tempo necessário para chegar ao quarto K78 e depois destruir os intrusos.*

Salteadores Pútridos: *Duas dessas criaturas (***R***) ajudam a proteger a área contra intrusos. Eles aparecem como criaturas sem pelos, semelhantes a macacos, com manchas cancerígenas que desfiguram sua carne verde-amarela. Uma língua tentacular vermelha e lisa sobressai da boca de podridão. A língua gira em torno de um dos braços grossos da criatura, curvando-se para lamber as lâminas dos cutelos que empunha em cada mão. Eles trabalham em equipe, convergindo no mesmo alvo para flanquear e cortar. Eles preferem atacar todos os PJs carregando luz ou irradiando luz do dia, buscando apagar a luz na água salobra. Caso contrário, eles atacam o PJ mais próximo.*

Zumbis de Strahd: *Quatro dessas Criaturas (***Z***) estão nesta área. Eles se parecem com qualquer outro zumbi - carne em decomposição, roupas esfarrapadas, maneirismos excessivos - exceto que eles provam ser extremamente mais difíceis de destruir.*

Os zumbis começam agachados debaixo d'água. Eles preparam ações para atacar todos os PJs que se movem adjacentes a eles, quando eles se levantam da água e atacam. Na terceira rodada de combate, todos os zumbis que não surgiram se erguem para confrontar os alvos mais próximos.

Os blocos de estatísticas dos zumbis de Strahd estão pág. 172.

ESPECTRO ("STEFANIA") ND 7

LM morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +14, Ouvir +14
Aura antinatural (9m. apavorar animais)
Idioma Comum

CA 15, toque 15, surpresa 12
45 PVs (7 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistir incorpóreo, resistência à Expulsão +2
Fort +4, **Refl** +7, **Vont** +9
Fraqueza Vulnerabilidade à Luz do Dia

Deslocamento 12m (8 quadrados), voo 12m (perfeito)
Corpo a corpo toque incorpóreo +6 (1d8 mais Drenar energia 2 níveis)
Base de Ataque +3; **Agarrar** –
Opções de Ataque Luta às Cegas, Drenar energia

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
QE Cria
Talentos Iniciativa Aprimorada, Luta às Cegas, Prontidão,
Perícias Conhecimento (religião) +12, Esconder-se +13, Intimidar +12, Ouvir +14, Observar +14, Procurar +12, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Aura antinatural (Sob) Animais, selvagens ou domesticados, podem sentir a presença antinatural de um espectro a uma distância de 3m. Eles não se aproximam por vontade própria e entram em pânico se forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse intervalo.

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por um espectro se torna um espectro em 1d4 rodadas. As crias estão sob o comando do espectro que os Criou e permanecem escravizados até sua destruição. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de toque incorpóreo de um espectro ganham dois níveis negativos. A CD é 15 para o Teste de Fortitude para remover um nível negativo. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo causado, o espectro cura 5 de dano a si mesmo.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext) Os espectros são impotentes à luz do sol natural (não apenas um magia da luz do dia) e fogem dela. Um espectro capturado pela luz do sol não pode atacar e pode executar apenas uma ação de movimento único ou ação padrão numa rodada.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), *toque espectral*. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de *armadura arcana*) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

SALTEADOR PÚTRIDO (2) ND 6

NM Aberração média
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +6, Ouvir +6
Idioma Comum

CA 21, toque 14, surpresa 19
65 PVs (10 DVs)
Imune Drenar energia
Fort +9, **Refl** +7, **Vont** +10

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo *cutelo +1* +9 / +4 (1d6 +3 /×4 mais ferida pútrida) e *cutelo +1* +9 (1d6 +2 /×4 mais ferida pútrida)
Base de Ataque +7; **Agarrar** +9
Opções de Ataque ferida pútrida
Ações Especiais animar mortos, fascinar mortos-vivos

Habilidades For 15, Des 14, Con 15, Int 7, Sab 12, Car 16
QE domínio do cutelo, perícias
Talentos Combater com Duas Armas, Foco em Arma (machado de mão), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada
Perícias Escalar +10, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +4
Pertences 2 *cutelos +1*

Animar Mortos (Sob) Como ação padrão, um salteador pútrido pode animar qualquer criatura morta num raio de 10 metros que foi afetada por sua capacidade ferida pútrida nas últimas 24 horas. As criaturas animadas por esses Podridão em particular reerguem-se como zumbis de Strahd (caso contrário, zumbis regulares). Regras normais para animar mortos são aplicáveis.

Domínio do Cutelo (Ext) Os cutelos de um salteador pútrido têm aparência idêntica a *machados de mão +1* - exceto que nas mãos de um salteador pútrido, esses cutelos causam dano x4 num sucesso decisivo.

Drenar não-vida (Sob) Sempre que um salteador pútrido causa dano contra uma criatura morta-viva com um de seus ataques de cutelo, o salteador pútrido se cura um número de PVs igual ao dano causado.

Fascinar Mortos-Vivos (Sob) Um salteador pútrido pode fascinar mortos-vivos como um clérigo maligno de 10º nível. A criatura pode controlar qualquer morto-vivo de 5 Dados de Vida ou menos quando afeta com êxito os mortos-vivos com sua capacidade de fascinar, e pode comandar até 10 Dados de Vida de mortos-vivos a qualquer momento.

Ferida Pútrida (Sob) Sempre que um salteador pútrido causa dano contra uma criatura viva com um de seus cutelos, ele pode imediatamente fazer um ataque de toque com uma de suas línguas (bônus de ataque +9). Se o ataque de toque atingir, a vítima sofre 1 de dano em Constituição e fica vulnerável à habilidade animar mortos do salteador pútrido. Criaturas imunes a dano de habilidade são imunes a este ataque especial.

Perícias Um salteador pútrido tem um bônus racial de +8 nos testes de Escalar e sempre pode "escolher 10" nos testes de Escalada, mesmo se ameaçado.

ARMADILHA DE TELEPORTAR

O quadrado em frente às portas do K73 contém uma armadilha de teletransporte (marcada com um ícone de caveira no mapa). Se alguma criatura média ou menor pisar neste quadrado e fracassar num teste de Reflexos 20 CD, ela é teletransportada imediatamente para uma das celas em K75. (Veja pág. 172 para detalhes.)

EFEITO DE PROFANAR

Um efeito profanar cobre toda a sala e a varanda (K77). Cada PJ deve obter sucesso num teste de Vontade CD 13, ou se tornará o centro de um efeito de silêncio (raio de 6m) que se move com ele por três minutos.

Todos os testes de expulsão recebem uma penalidade de –4 (enquanto os testes de fascinar recebem um bônus profano de +4).

Finalmente, a sala é tratada como se protegida por um círculo mágico contra o bem, o que concede a todas as criaturas malignas na sala um bônus de deflexão de +2 na CA e um bônus de +2 em testes de resistência (ambos já considerados nos blocos de estatísticas dos monstros).

APÓS A BATALHA

Se as ameaças forem superadas nessa área, a Necromante prepara suas defesas no K78.

Se os PJs saírem dessa área depois de limpá-la, mas não lidarem com o Necromante primeiro, em três dias, ela recuperará o espectro e os zumbis, mas substituirá os Podridão por garras ósseas.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Água: O piso da sala de tortura é coberto por 1m de água. Criaturas médias e pequenas tratam esses quadrados cobertos de água como terrenos difíceis (3 quadrados de movimento para entrar). Os testes de Acrobacia feitos no corredor têm suas CDs aumentadas em 4. A água está escura e sombria.

Varanda (K77): a varanda com vista para a sala de tortura fica a 2,1m acima do chão e requer um sucesso num teste de Escalar CD 15 (e 4 quadrados de movimento) para passar de K76 a K77. Os personagens que obtenham um sucesso num teste de Escalada CD 20 consomem apenas 2 quadrados de movimento para subir à varanda. Uma queda da varanda em 1m de água não causa nenhum dano, mas um teste de Equilíbrio CD 15 é necessário para evitar cair nas águas escuras.

Sacrário do Necromante (K78): A porta de ferro para esta câmara trava automaticamente quando o Necromante a fecha. Quando esse encontro começa, a porta estará aberta. Quando fechada e travada, é necessário um sucesso num teste de Abrir fechaduras CD 35 para desengatar a trava. A porta possui dureza 10, 60 PVs e requer um sucesso num teste de Força CD 28 para arrombar.



Sacrário da Necromante

Nível de Encontro 13

Use este encontro com as entradas da sala pág. 116

A maneira como os personagens interagem com esse encontro depende de como eles o abordam.

Se os PJs entrarem nessa área a partir de uma das escadas na parte norte da sala, o santuário inicialmente conterá dois bloodhulks (marcados como **B** *no mapa) e um Limo Ceifador da Morte (***D***). A Necromante (***N***) entra no K77 1 rodada após o início do combate.*

Se os PJs encontraram a área K76 primeiro, estarão seguindo a Necromante para terminar a batalha. Nesse caso, a Necromante tem tempo para se preparar. Ela ativa seu Capuz do Fantasma para poder ver inimigos invisíveis e conjura santuário sobre si mesma. O restante deste encontro é apresentado usando isso como a configuração inicial da situação.

MONSTROS

As seguintes Criaturas estão ativas nesta área:

Necromante: *A Necromante usa uma armadura de couro claro costurada das peles de suas vítimas, cravejada com dentes caninos afiados e adornada com um capuz volumoso. Ela nunca usa mais palavras do que o necessário.*

Bloodhulk: *Este gigante imponente e inchado parece que sua pele está prestes a estourar. Veias grossas percorrem por sua carne, e seu corpo pulsa e se move como se uma grande quantidade de fluído sob sua pele deformada.*

Limo Ceifador da Morte: *Não está claro imediatamente que o líquido no tanque é uma criatura. O líquido pálido no tanque ocasionalmente forma um rosto retorcido e atormentado, agitado e moribundo, fedendo à morte e decadência. Quando ataca com seu alcance excepcional, estende um apêndice para bater em seus inimigos.*

A Necromante ND 11

Humana Necromante 3 /Clériga 3 /Necromante Verdadeira* 5
NM Humanoide médio
Inic. +0; **Sentidos** Observar +4, Ouvir +4
Idiomas Abissal, Comum, Infernal

CA 19, toque 12, surpresa 19
47 PVs (11 DVs); RD 5/prata e mágico
Fort +8, **Refl** +5, **Vont** +16

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo toque da morte +4 toque (limite de 3d6 PVs ou inimigo morre) 1/dia
À Distância drenar temporário +5 toque (1d4 níveis negativos) 2/ dia
Base de Ataque +5; **Agarrar** +4
Ações Especiais habilidade de domínio toque da morte, fascinar mortos-vivos 8/dia (+3, 2d6 +10, NC 9º)
Equipamento de Combate *Poção de curar ferimentos graves*
Magias de Clérigo Preparados (NC 7º):
4º - *Curar ferimentos críticos*, *Invocar criaturas IV*, *Nuvem profana* (CD 18)
3º - *Cegueira/surdez* (CD 19), *Círculo mágico contra o bem*, *Dissipar magia*, *Purgar invisibilidade*
2º - *Curar ferimentos moderados*, *Drenar força vital* (CD 18), *Imobilizar pessoa* (CD 16), *Silêncio* (CD 16) *Vigor do urso*
1º - *Abençoar*, *Curar ferimentos leves* (2), *Escudo da fé*, *Proteção contra o bem*, *Santuário* †
0 - *Detectar magia* (2), *Ler magia* (2), *Luz* (2)
† Já conjurada
D: Magia de Domínio. *Domínios:* Mal e Morte.
Magias de Mago Preparadas (NC 7º; proibidas abjuração e ilusão):
4º - *Drenar Temporário* (2)
3º - *Bola de fogo* (CD 16), *Raio de exaustão* (+5 toque à distância; CD 18), *Toque vampírico*, *Voo*
2º - *Comandar mortos-vivos* (CD 17), *Patas de aranha*, *Toque de carniçal* (2) (+4 toque corpo a corpo; CD 17), *Visão no escuro*
1º - *Arma mágica*, *Causar medo* (CD 16), *Detectar mortos-vivos*, *Enfeitiçar pessoa* (CD 14), *Mísseis mágicos*, *Raio do enfraquecimento* (+5 toque à distância)
0 - *Abrir/fechar*, *Mãos mágicas*, *Raio de ácido*, *Toque da fadiga* (2) (+4 toque corpo a corpo; CD 15)

Habilidades For 8, Des 10, Con 12, Int 17, Sab 18, Car 13
QE proeza necromântica, *criar mortos-vivos* 2/dia, zona de profanar
Talentos Escrever Pergaminhos[B], Expulsar Adicional, Foco em Magia Maior (necromancia), Foco em Magia (necromancia), Magia Penetrante Maior, Magia Penetrante
Perícias Concentração +15, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (religião) +17, Cura +15, Procurar +12, Identificar Magias +19, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)
Pertences equipamento de combate mais adaga obra-prima, *amuleto da armadura natural +1*, *anel de proteção +2*, *anel de proteção contra a morte* (consulte a pág. 211), *bandana do intelecto +2*, *capuz do fantasma (consulte a pág. 213)*, *gibão de peles de vampiro* (pág. 210), *manto de resistência +2, periapto de sabedoria +2*; 4 chaves para as 4 portas de K78.

Criar mortos-vivos* (SM) A Necromante pode usar *Criar mortos-vivos* duas vezes por dia, como a magia de mesmo nome. NC 12º.
Fascinar Mortos-Vivos* (Sob) Os níveis de classe de necromante verdadeiro se acumulam com os níveis de todas as outras classes que concedem a capacidade de fascinar mortos-vivos com o objetivo de determinar o nível de clérigo efetivo do personagem para repreender. Veja Expulsar ou Fascinar mortos-vivos, página 159 do Livro do jogador. O bônus de sua habilidade de Proeza necromântica, uma vez conquistada, também se aplica.
Proeza Necromântica* (Ext) Um Necromante Verdadeiro ganha poder insuperável sobre a morte. Quando repreende mortos-vivos, conjura uma magia de necromancia ou usa uma habilidade similar a magia que imita uma magia de necromancia, seu nível de conjurador aumenta. O bônus da Necromante atualmente é +1.
Zona de Profanar* (Sob) A Necromante é continuamente cercada por uma aura de energia negativa de 6m de raio, idêntica à magia *profanar*, que causa -3 de penalidade em todas as tentativas de expulsar mortos-vivos na área, enquanto concede aos mortos-vivos na área um bônus profano de +1 nas jogadas de ataque, rolagens de dano e testes de resistência. Uma criatura morta-viva criada dentro ou convocada na área recebe +1 PV por DVs.

*Necromante Verdadeiro (Libris of Mortis pág. 51)

GIGANTE BLOODHULK (2) ND 6

NM Morto-vivo grande
Inic. –2; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 13, toque 7, surpresa 13
196 PVs (14 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade permanente, dano de habilidade temporário contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +4, **Refl** +2, **Vont** +9
Fraqueza Frágil

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo pancada +17 (2d6+16)
Espaço 3m; **Alcance** 3m
Base de Ataque +7; **Agarrar** +22

Habilidades For 33, Des 6, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
QE Inchaço de Sangue
Talentos —
Perícias —

Frágil (Ext) Um bloodhulk sofre 1d6 de dano adicional sempre que sofre ao menos 1 de dano de uma arma cortante ou perfurante.
Inchaço de Sangue (Ext) Um bloodhulk sempre recebe os pontos de vida máximos pelos seus Dados de Vida. Além disso, ele recebe 2PVs adicionais por Dado de Vida.

TÁTICAS

O Necromante realiza essas ações em combate:

Rodada 1: Bola de fogo na maior concentração de PJs que ela pode atingir sem ferir seus lacaios; tenta ficar fora do alcance dos ataques de PJ.

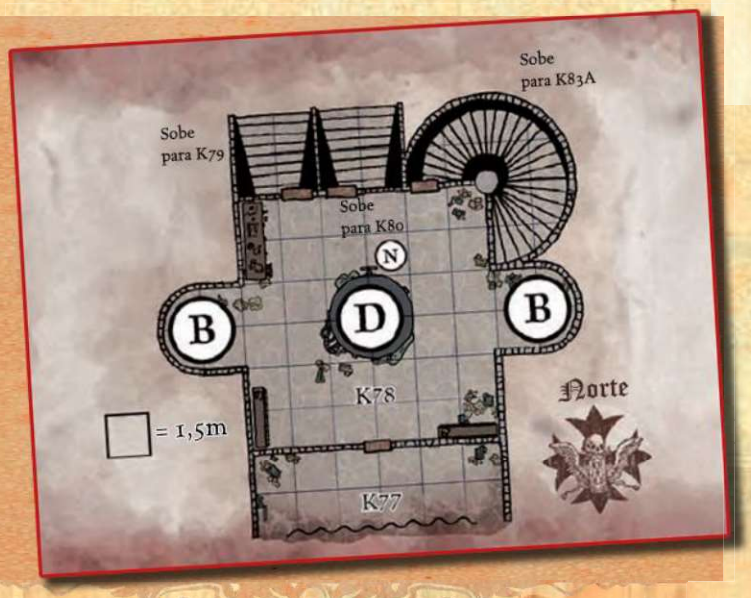
Rodada 2: Nuvem Profana contra maior concentração de PJs que possa almejar, tentando ficar longe do alcance de PJs combatentes.

Rodada 3: Usa sua habilidade Drenar Temporário ou Toque da Morte contra qualquer PJ com 10PVs ou menos.

A Necromante luta até a morte aqui, buscando o triunfo para preservar seu sanctum e o limo Ceifador da Morte que ela tem criado

Os bloodhulks emerge e atacam os PJs mais próximos, tirando vantagem de seu alcance. Eles lutam para proteger a Necromante e matar coisas que não sejam a Necromante

O Limo Ceifador da Morte ataca qualquer PJ a até 4,5m de sua cuba com sua pancada, tirando vantagem de seu alcance. Ele nunca deixa a cuba. Se duas ou mais criaturas vivas se aproximarem mais que 3m da cuba, o limo usa sua explosão negativa (que cura os bloodhulks).



LIMO CEIFADOR DA MORTE ND 7

NM Limo grande (maligno)
Inic. +1; **Sentidos** sentido cego 6m; Observar +0, Ouvir +0

CA 17, toque 10, surpresa 16
150 PVs (12 DVs); Cura acelerada 5
Imunidades atordoamento efeitos de ação mental, metamorfose, paralisia, sono, veneno
Resistências ácido 10, eletricidade 10, fogo 5
Fort +11, **Refl** +5, **Vont** +4

Deslocamento 3m (2 quadrados)
Corpo a corpo pancada +15 (1d8+10 mais 2d6 de energia negativa)
Espaço 4,5m; **Alcance** 4,5m
Base de Ataque +9; **Agarrar** +20
Opções de Ataque Ataque Poderoso, recolher o caído
Ações Especiais explosão negativa, sangue entrópico

Habilidades For 24, Des 13, Con 24, Int —, Sab 11, Car 4
QE, características de limo, gerar morto-vivo

Explosão Negativa (Sob) Uma vez por dia um Limo Ceifador da Morte pode ativar uma explosão de energia negativa como uma ação padrão. Qualquer criatura a até 3m deve obter um sucesso num teste de Reflexos CD 23 ou sofre 6d6 de dano de energia negativa. Um sucesso reduz o dano à metade. Criaturas imunes a drenar energia e efeitos de morte são imunes a esse dano. Mortos-vivos recuperam 6d6 PVs.
Gerar Morto-Vivo (Sob) Se um Limo Ceifador da Morte fluir sobre um cadáver (ou cadáver for derrubado ou empurrado na cuba), a energia negativa infundida do limo produz uma criatura 1 minuto depois. O limo aleatoriamente produz um morto-vivo de acordo com a tabela. A Necromante pode direcionar o processo, no entanto.

d12	Morto-Vivo	d12	Morto-Vivo
1–4	Lívido	10	Sombra
5–7	Múmia	11	Aparição
8–9	Mohrg	12	Espectro

Recolher o Caído (Ext) Sempre que uma criatura viva cair a pontos de vida negativos ou é morta dentro do alcance do limo Ceifador da Morte, o limo automaticamente a recolhe como uma ação livre, mas que provoca ataques de oportunidade. Criaturas recolhidas são puxadas para dentro do limo. Vítimas (ainda vivas) sofrem 2d6 de dano de energia negativa a cada rodada começando na rodada após ela ser recolhida. Aquelas mortas ou já mortas são sujeitos a habilidade de gerar morto-vivo do limo.
Sangue Entrópico (Ext) O corpo de um Ceifador da Morte é banhado com energia negativa. Qualquer criatura que atinja ou toque um limo Ceifador da Morte com seu corpo, ou que o agarre, automaticamente sofrem 2d6 de dano de energia negativa. Criaturas imunes a drenar energia e efeitos de morte são imunes a esse dano.

A Barganha da Necromante

Os PJs e a Necromante podem negociar. Nesse caso, a Necromante oferece a eles uma barganha sombria, como descrito na pág. 116.

Príncipe Aurel

Nível de Encontro 8

Use esse encontro com as entradas da sala pág. 119.

Esse encontro é desencadeado se os PJs abrirem ou entrarem na Cripta 4. A cripta é assombrada pelo fantasma do príncipe Aurel Plesu (marcado como **A** *no mapa), seu cão fiel, agora um mastim bruto fantasma (***B***), e os restos físicos de Aurel que ganharam mobilidade aérea no pós-vida que o príncipe procurou em vida como uma horrível skin kite (***K***).*

PRIMEIRA VISTA

Quando a cripta é acessada, os PJs realizarem testes de Observar CD 20. Aqueles que sejam obtenham sucesso notam que os restos pendurados no esquife estão se movendo e podem participar da rodada surpresa quando a massa de trapos e pele (a skin kite) se move em direção ao PJ mais próximo. Antes de suas ações de iniciativa, o príncipe e o mastim fantasma bruto não se materializam.

Quando a rodada surpresa começar, leia:

A massa flácida de pele e trapos que repousa sobre o esquife começa a tremer. De repente, a massa se eleva num movimento rápido e voa em sua direção. O som do riso maníaco soa pelas catacumbas, sua fonte é incerta.

Skin Kite ND 3

NM Morto-vivo pequeno
Inic. +4; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +5, Ouvir +5

CA 15, toque 15, surpresa 11
26 PVs (4 DVs)
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência Resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +5, **Vont** +5

Deslocamento Voo 12m (8 quadrados) (média)
Corpo a corpo toque em +7 (1d4 mais fundir)
Base de Ataque +2; **Agarrar** –2 (+10 quando fundido)
Opções de Ataque fundir
Ações Especiais roubar a pele

Habilidades For 10, Des 19, Con -, Int 4, Sab 12, Car 6
Talentos Acuidade com arma, Prontidão
Perícias Esconder-se +7, Observar +5, Ouvir +5

Fundir (Ext) Se uma skin kite bate com um ataque de toque, ela se funde com o corpo do oponente. Um skin kite anexado está efetivamente agarrando sua presa. A skin kite perde seu bônus de Destreza na CA, mas enquanto estiver fundida, é difícil de remover.

Uma skin kite fundida pode ser atingido com uma arma ou agarrado. Para remover uma skin kite fundida através de agarrar, o oponente deve atingir um alfinete contra a skin kite; fazer isso retira a criatura, mas também causa 1d6 de dano à vítima anexada.

Roubar Pele (Ext) Uma skin kite rouba a pele de seu inimigo enquanto estiver fundida, causando 1d4 de dano de Carisma a cada rodada. Para cada ponto de Carisma roubado, a skin kite ganha 1 PV. Isso cura pontos perdidos ou aumenta os PVs máximos da skin kite (se não estiver danificada). Esses PVs extras duram até 1 hora.

Mastim Bruto Fantasma ND 3

N Morto-vivo médio (incorpóreo, animal avançado)
Inic. +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +13, Ouvir +13

CA 14, toque 14, surpresa 12 ou
CA 16, toque 12, surpresa 14 (contra inimigos etéreos)
13 PVs (2 DVs)
Imune veja entrada do príncipe Aurel
Resistência Resistência à Expulsão +2
Fort +3, **Refl** +5, **Vont** +1

Deslocamento Voo 9m (6 quadrados) (perfeito)
Corpo a corpo toque incorpóreo (mordida) +3 (1d6 de energia negativa) ou
Corpo a corpo mordida +3 (1d6 + 3 mais 1d6 energia negativa) (contra inimigos etéreos)
Base de Ataque +1; **Agarrar** +3 contra inimigos etéreos
Opções de Ataque

Habilidades For 15, Des 15, Con -, Int 2, Sab 12, Car 15
QE manifestação, rejuvenescimento
Talentos Prontidão, Rastrear
Perícias Esconder-se +8, Nadar +3, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +8, Saltar +4, Sobrevivência +1 (+9 para rastrear pelo olfato)

Manifestação (Sob) Veja a entrada do príncipe Aurel.
Perdição Escravidão (Sob) As mandíbulas de um cão fantasma gotejam com baba ectoplásmica brilhante. O ectoplasma se dissipa em contato com o material não vivo, mas em contato com a carne viva, causa 1d6 de dano de energia negativa. Este é o dano causado quando um mastim bruto fantasma faz um ataque de toque incorpóreo, ou que é adicionado ao seu dano de mordida contra inimigos etéreos.
Rejuvenescimento (Sob) Veja a entrada do príncipe Aurel. Se o fantasma de Aurel for destruído permanentemente, o cão finalmente se dissipa.

MONSTRO E TÁTICA

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Príncipe Aurel Plesu, fantasma: *Aurel aparece como um nobre humano, equipado com armaduras pesadas e um escudo brilhante. Sua forma nebulosa e translúcida, Aurel está feliz em eliminar sua agressão a criaturas vivas usando o plano a seguir.*

Rodada 1: Todas as criaturas vivas que vêem Aurel estão automaticamente sujeitas à sua capacidade aparência horripilante.

Rodada 2: Aurel solta um Gemido Assustador, potencialmente afetando todos os PJs num raio de 10 metros.

Rodada 3+: Aurel se move para usar seu Toque Drenante para drenar valor de Constituição de um PJ para o (zero).

Mastim Bruto Fantasma: *Este cão rosna e escrava, suas mandíbulas pingando ectoplasma brilhante. Seu corpo é nebuloso e translúcido. Este cão fiel serviu Aurel em vida e agora caça com seu mestre e pelas catacumbas sob Ravenloft. O cão fantasma ataca qualquer criatura que ataca Aurel.*

Skin Kite: *Esta criatura é um emaranhado de pele que desliza pelo ar. A skin kite procura aumentar seu total máximo de PVs por um tempo limitado, deliciando-se com a pele dos PJs. Ele se move de PJ em PJ, absorvendo a pele em si mesma, até ser destruído.*

PRÍNCIPE AUREL PLESU, FANTASMA ND 7

Humano Guerreiro 5
NM Morto-vivo médio (humanoide avançado, incorpóreo)
Inic. +5; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +11, Ouvir +11
Idioma Comum

CA 12, toque 12, surpresa 11 ou
CA 21, toque 11, surpresa 20 (contra inimigos etéreos)
32 PVs (5 DVs)
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência resistência à Expulsão +4
Fort +4, **Refl** +2, **Vont** +2

Deslocamento Voo 9m (6 quadrados) (perfeito)
Corpo a corpo toque incorpóreo +6 (dreno 1d4 Con) ou espada bastarda op +10 (1d10 +3 / 19–20) (contra inimigos etéreos)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +8 (contra inimigos etéreos)
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Toque Drenante; Trespassar
Ações Especiais Aparência Horripilante, Gemido Assustador

Habilidades For 16, Des 13, Con -, Int 10, Sab 12, Car 12
QE manifestação, rejuvenescimento
Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Luta às Cegas, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda)
Perícias Cavalgar +9, Escalar +1, Esconder-se –1, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +8
Pertences armadura de batalha, escudo pesado, espada bastarda obra-prima

---

Aparência Horripilante (Sob) Qualquer criatura viva que esteja a 30m que veja Aurel deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 13 ou imediatamente toma 1d4 pontos de dreno de Força, 1d4 pontos de dreno de Destreza e 1d4 pontos de dreno de Constituição. Em cada ataque que atingir, o fantasma cura 5 de dano a si mesmo. Uma criatura bem-sucedida no teste de resistência contra esse efeito não pode ser afetada pela Aparência Horripilante do mesmo fantasma por 24 horas.

Gemido Assustador (Sob) Aurel pode emitir um gemido assustador como uma ação padrão. Todas as criaturas vivas num raio de 10m de dispersão deve obter sucesso num teste de Vontade CD 13 ou entrará em pânico por rodadas 2d4. Este é um efeito de medo, sônico, necromântico e de ação mental. Uma criatura bem-sucedida no teste de resistência contra esse efeito não pode ser afetada pelo gemido do mesmo fantasma por 24 horas.

Manifestação (Sob) Todo fantasma tem essa capacidade. Um fantasma habita o Plano Etéreo e, como criatura etérea, não pode afetar ou ser afetado por nada no mundo material. Quando um fantasma se manifesta, entra parcialmente no Plano Material e se torna visível, mas incorpóreo, no Plano Material. Um fantasma manifestado pode ser ferido apenas por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas ou magias, com 50% de chance de ignorar qualquer dano de uma fonte corpórea. Um fantasma manifestado pode passar por objetos sólidos à vontade, e seus próprios ataques passam por armaduras. Um fantasma manifestado sempre se move em silêncio.

Um fantasma manifestado pode atacar com seu ataque de toque ou com uma arma de toque espectral. Um fantasma manifestado permanece parcialmente no Plano Etéreo, onde não é incorpóreo. Um fantasma manifestado pode ser atacado por oponentes no Plano Material ou no Plano Etéreo. A natureza incorpórea do fantasma ajuda a protegê-lo dos inimigos no Plano Material, mas não dos inimigos no Plano Etéreo.

Um fantasma tem dois planos nativos, o Plano Material e o Plano Etéreo. Ele não é considerado Extra-planar quando nesses planos.

Rejuvenescimento (Sob) O espírito "destruído" se restaura em 2d4 dias. Mesmo os magias mais poderosos são geralmente apenas soluções temporárias. Um fantasma que de outra forma seria destruído retorna às suas antigas assombrações obtendo sucesso num teste de nível CD 16 bem-sucedida (1d20 + 5).

Toque drenante (Sob) Quando Aurel atinge um alvo vivo com seu ataque de toque incorpóreo, ele drena 1d4 de dano em Constituição. Em cada ataque bem sucedido, o fantasma cura 5 de dano. Contra oponentes etéreos, ele adiciona seu modificador de Força apenas para jogadas de ataque. Contra oponentes não etéreos, ele adiciona seu modificador de Destreza apenas para jogadas de ataque.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Criptas: Uma porta pesada de pedra (força 20 para abrir) sela cada Cripta. A maioria das Criptas tem epitáfios inscritos em suas portas.

Tumba de Sergei Von Zarovich (K85): O portão que obstrui as escadas até este túmulo é feito de ferro não envernizado. Levantar o portão ou dobrar as barras requer um sucesso num teste de força CD 28. As barras restringem o movimento de qualquer Criatura pequena ou maior. Não há bloqueios aparentes nas portas, mas um teste de Operar Mecanismos DC 30 também abre o portão.



Santa Markóvia

Nível de Encontro 8

Use esse encontro com as entradas da sala pág. 119.

Este encontro é desencadeado se os PJs abrirem ou ganharem entrada na Cripta 5, ou se tentarem abrir a Cripta 6.

CRIPTA 5

Se os PJs abrirem essa cripta, eles serão recebidos por um garra óssea (marcada como **B** *no mapa). Ao mesmo tempo, dois zumbis de Strahd (***Z***) se erguem da terra ao lado da entrada da cripta. Na rodada seguinte, o elemento elementar do ar (***A***) aparece.*

CRIPTA 6

Se os PJs se aproximarem dessa cripta, eles disparam a armadilha de dardo (veja abaixo). Isso também alerta os guardiões - a garra óssea emerge da cripta 5, os zumbis se erguem da terra e o elemental do ar se transforma em existência.

Armadilha de Dardos

A armadilha de dardos está marcada por um ícone de caveira no mapa. Quando um PJ tenta abrir a porta para a Cripta 6, ou se um PJ fracasse em desativar a armadilha ou destrancar a porta, uma saraivada de dardos zumbe no ar. Todas as criaturas que estão num dos quadrados marcados a 3m em frente à porta estão sujeitas a uma saraivada de dardos envenenados. Ao mesmo tempo, um gongo alto soa, alertando os guardiões da cripta.

Saraivada de dardos de óleo de sangue verde: *ND 7; mecânica; acionador de ação (tentar abrir ou destrancar a Cripta 6, ou fracassar em abrir a Cripta 6 ou em desarmar a armadilha); reativação manual; ataque à distância +18 (1d4 + 1 mais veneno, dardo); veneno (óleo de sangue verde, Fortitude CD 13 neutraliza, 1 Con / 1d2 Con); vários alvos (1d8 dardos por alvo numa área de 3m por 3m, conforme mostrado); Procurar CD 25 para encontrar; Operar Mecanismos CD 25 para desarmar a armadilha.*

TÁTICAS

Os monstros que guardam essa cripta têm um objetivo: impedir que alguém se apodere do Fêmur de Santa Markóvia.

O elemental do ar aparece num turbilhão, atingindo qualquer criatura que não seja o garra óssea e os zumbis. Quando o elemental do ar aparece, ele tem uma rodada inteira de ações à sua disposição. Inicialmente, é necessária uma ação de movimento para se tornar um turbilhão, depois outra ação de movimento para se mover para onde os PJs estão, na esperança de girá-los no ar.

Após 4 rodadas, o elemental do ar perde sua capacidade de se manter na forma de vendaval — e desce para fazer ataques corpo a corpo. Uma vez invocado, esse vórtice de violência furiosa voa contra qualquer um no lado leste das catacumbas (a área entre a Cripta 6 e a Cripta 10). Ele luta até ser destruído. Se os PJs deixarem a área, ele se mantem por 1d4 rodadas antes de se dissipar.

O Garra Óssea se garante em seu alcance e tamanho, usando ambos de maneira vantajosa. Ele prefere se manter numa posição e atacar com seu alcance conforme evita ser flanqueado pelos PJs.

Os zumbis de Strahd tentam realizar investidas sempre que possível, então eles podem se mover e atacar na mesma rodada. De outra maneira, eles lutam até serem destruídos para proteger o conteúdo da Cripta 6.

Garra Óssea ND 5

CM Morto-vivo grande
Inic. +8; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +15, Ouvir +15
Idiomas Comum, Abissal

CA 16, toque 13, surpresa 12
105 PVs (10 DVs); RD 5/concussão
Imunidades frio; atordoamento, dano de habilidade permanente, dano de habilidade temporário contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência resistência à Expulsão +2
Fort +3, **Refl** +7, **Vont** +9

Deslocamento 12m (8 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras perfurantes +9 (2d6 + 5)
Espaço 3m; **Alcance** 6m.
Base de Ataque +5; Agarrar +14
Opções de Ataque Ataque Poderoso, garras de alcance, Reflexos em Combate

Habilidades For 21, Des 18, Con -, Int 14, Sab 14, Car 19
QE Vitalidade Profana
Talentos Ataque Natural Aprimorado (garra), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate
Perícias Esconder-se +13, Furtividade +17, Intimidar +17, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +15, Saltar +9, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Garras de Alcance (Ext) Um garra óssea pode fazer ataques corpo a corpo com suas garras ósseas longas, estendendo-as instantaneamente como parte de um ataque até uma distância de 6m (permitindo que a garra óssea ameace mais quadrados do que o tamanho grande normalmente permitiria).
Vitalidade Profana (Ext) Uma garra óssea recebe um bônus em seus PVs igual ao seu modificador de Carisma x seus Dados de vida.

Zumbi de Strahd (2) ND 2

NM Morto-vivo médio
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 16, toque 10, surpresa 16 (+6 natural)
PVs 42 **(6 DVs)**
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência Difícil de Matar
Fort +2, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados, incapaz de correr)
Corpo a corpo pancada +6 (1d6 + 4)
Base de Ataque +3; **Agarrar** +6

Habilidades For 17, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 10
QE Difícil de Matar, Somente ações parciais
Talentos Vitalidade
Perícias Observar +0, Ouvir +0

Difícil de Matar (Ext) Sempre que um zumbi de Strahd sofrer dano suficiente de um ataque corpo a corpo ou de longo alcance para ser destruído, role 1d20. Num resultado 11 ou superior, o zumbi ignora todo o dano que o teria reduzido para abaixo de 1 PV.
Somente Ações Parciais (Ext) Os zumbis de Strahd podem se mover e atacar, mas não podem se mover mais do que seu deslocamento (6 quadrados) em sua ação nem realizar investidas.

ELEMENTAL DO AR, GRANDE ND 5

N Elemental grande (ar, planar)
Inic. +11; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +6, Ouvir +5
Idioma Auran

CA 20, toque 16, surpresa 13
60 PVs (8 DVs); RD 5/—
Imunidades atordoamento, flanqueamento, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +5, **Refl** +13, **Vont** +2

Deslocamento Voo 30m (20 quadrados) (perfeito)
Corpo a corpo 2 pancada cada +12 (2d6+2)
Espaço 3m; **Alcance** 3m
Base de Ataque +6; **Agarrar** +12
Opções de Ataque Esquiva, Investida Aérea, Maestria Aérea, Reflexos em Combate,
Ações Especiais Vendaval

Habilidades For 14, Des 25, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Talentos Acuidade com Armas[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Área, Reflexos em Combate
Perícias Observar +6, Ouvir +5

Maestria Aérea (Ext) Todas criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra elementais do ar.
Vendaval (Sob): Esse elemental pode se transformar num vendaval uma vez a cada 10 minutos e permanecer nessa forma por 4 rodadas como uma ação de movimento. O vendaval tem 3m de largura; o teto da catacumba evita que ele fique maior. O deslocamento do elemental nessa forma não provoca ataque de oportunidade, mesmo se ele invadir o espaço ocupado por outra criatura. Outra criatura pode ser pega no vendaval se ela o tocar ou entrar no vendaval, ou se o elemental se mover até ou através do espaço de outra criatura. Uma criatura grande ou menor, quando entra em contato com o vendaval, sofre 1d6 de dano, a menos que obtenha um sucesso num teste de Reflexos CD 16. Ela deve obter um sucesso num segundo teste de Reflexos CD 16 ou terá seu corpo levantado e mantido suspenso por ventos poderosos, automaticamente sofrendo 2d6 de dano por rodada. Criaturas que possam voar podem realizar um teste de Reflexos CD 16 a cada rodada para escapar do vendaval. A criatura ainda sofre dano, mas se liberta se conseguir um sucesso no teste d e resistência. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

APÓS A BATALHA

Se os PJs derrotarem a ameaça aqui, eles poderão vasculhar as Criptas ou seguir em frente. A Cripta 5 contém um pergaminho de luz do dia. O Fêmur de Santa Markóvia, um artefato descrito na pág. 216, se encontra na Cripta 6.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Criptas: Uma pesada porta de pedra (Força CD 20 para abrir) sela cada Cripta. A maioria das Criptas têm epitáfios inscritos em suas portas.

Tumba de Sergei Von Zarovich (K85): O portão que bloqueia as escadas que descem para essa tumba é feita de ferro cru. Levantar esses portões ou curvas suas barras requer um sucesso num teste de Força CD 28. As barras impedem a passagem de qualquer criatura pequena ou menor. Nenhuma tranca é aparente no portão, mas um sucesso num teste de Operar Mecanismos CD 30 também abre o portão.

Porta da Cripta 6: A pesada porta de pedra que sela essa Cripta está trancada (Abrir fechaduras CD 30 para destrancar) e esconde uma armadilha (veja Armadilha de Dardos para detalhes). Uma vez seja destrancada, a porta pesada ainda requer um sucesso num teste de Força CD 20 para abrir.



ENDOROVICH

Nível de Encontro 8

Use este encontro com as entradas da sala pág. 120.

Esse encontro começa quando os PJs se abaixarem para ler o epitáfio na porta caída da Cripta 7, se movem para entrar nessa cripta ou tentarem abrir a Cripta 8.

CRIPTA 7

*Duas aparições (**W**) espreitam nas sombras da Cripta 7. O espectro Endorovich (**S**) se esconde numa sub-cripta secreta, esperando emergir para destruir qualquer criatura viva que perturbe a área.*

Se os PJs perturbarem essa cripta primeiro, as aparições emergem das sombras e agem na rodada surpresa. Os PJs que obtiverem sucesso num teste de Observar CD 21 notam as formas espectrais e também agem na rodada surpresa.

Na segunda rodada de combate, Endorovich se move através da parede para atacar os PJs. Leia:

O nevoeiro gira e uma rajada de ar frio anuncia a chegada de algo terrível das profundezas da cripta. Você ouve uma voz sobrenatural, "Escravos, me acompanhem!"

Endorovich espera uma rodada para que os PJs estejam totalmente envolvidos no ataque das aparições. Na segunda rodada do combate, ele surge e se move na direção de qualquer clérigo que possa ver (primeira escolha) ou qualquer outro conjurador óbvio (segunda opção). Com seu drenar energia, Endorovich pode fazer com que os conjuradores inimigos percam suas magias de nível mais alto para cada nível negativo que ele cause.

Os lívidos entram na batalha na terceira rodada.

CRIPTA 8

*Dois lívidos (**G**) transformaram essa cripta em seu covil. Eles atacam qualquer um que perturbe essa cripta e correm para ajudar Endorovich se a Cripta 7 for perturbada.*

Se esse encontro começar aqui, as aparições ajudarão os lívidos na segunda rodada de combate. Endorovich chega na terceira rodada para tentar destruir os personagens jogadores.

MONSTROS

As seguintes Criaturas estão ativas nesta área:

Aparição: *Uma aparição é uma criatura incorpórea nascida do mal e das trevas. Parece uma figura espectral com olhos vermelhos brilhantes, vestidos na escuridão e pairando no ar noturno.*

Lívido: *Um humanoide imundo com carne manchada e em decomposição, dentes afiados e olhos ardentes. Os PJs podem fazer testes de Conhecimento (arcano) ou Conhecimento (religião) ambos com CD 20 para reconhecer esta criatura como uma poderosa forma de carniçal.*

Espectro: *O espectro Endorovich aparece como um homem incorpóreo em roupas escuras, cabelos longos e escuros e expressão assombrada. Sua forma é luminosa e fantasmagórica, e ele flutua mais do que caminha em qualquer encontro. Um sentimento de morte e pavor paira sobre o espectro como uma nuvem de moscas.*

APARIÇÃO (2) ND 5

LM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m. Observar +12, Ouvir +12
Aura antinatural (9m, apavorar animais)
Idiomas Comum, infernal

CA 15, toque 15, surpresa 12
32 PVs (5 DVs)
Imunidades ataques não-mágicos, atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6
Fraqueza Vulnerabilidade à luz do dia

Deslocamento Voo 18m (bom) (12 quadrados)
Corpo a corpo toque incorpóreo +5 (1d4 mais drenar Constituição)
Opções de Ataque Drenar Constituição (Fort CD 14, 1d6 Con)
Base de Ataque +2; **Agarrar** –
Opções de Ataque Luta às Cegas, Reflexos em Combate

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
QE Cria
Talentos Iniciativa Aprimorada[B], Luta às Cegas, Prontidão[B], Reflexos em Combate,
Perícias Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidar +10, Procurar +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Aura antinatural (Sob) Os animais podem sentir a presença de uma aparição a uma distância de 9m. Eles não se aproximarão voluntariamente mais do que isso e entrarão em pânico de serem forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse espaço.

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por uma aparição se torna uma aparição em 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. As crias estão sob o comando da aparição que os criou e permanecem escravizados até sua destruição. Elas não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar Constituição (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de toque incorpóreo de uma aparição deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 14 ou sofrerá 1d6 pontos de drenar Constituição. A aparição recebe 5 PVs temporários se este ataque atingir.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), *toque espectral*. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de *armadura arcana*) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

ESPECTRO ("ENDOROVICH") ND 7

LM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +14, Ouvir +14
Aura antinatural (9m. apavorar animais)
Idioma Comum

CA 15, toque 15, surpresa 12
45 PVs (7 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistir incorpóreo, resistência à Expulsão +2
Fort +2, **Refl** +5, **Vont** +7
Fraqueza Vulnerabilidade à Luz do Dia

Deslocamento 12m (8 quadrados), voo 12m (perfeito)
Corpo a corpo toque incorpóreo +6 (1d8 mais Drenar energia 2 níveis)
Base de Ataque +3; **Agarrar** –
Opções de Ataque Luta às Cegas, Drenar energia

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
QE Cria
Talentos Iniciativa Aprimorada, Luta às Cegas, Prontidão,
Perícias Conhecimento (religião) +12, Esconder-se +13, Intimidar +12, Ouvir +14, Observar +14, Procurar +12, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Aura antinatural (Sob) Animais, selvagens ou domesticados, podem sentir a presença antinatural de um espectro a uma distância de 3m. Eles não se aproximam por vontade própria e entram em pânico se forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse intervalo.

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por um espectro se torna um espectro em 1d4 rodadas. As crias estão sob o comando do espectro que os Criou e permanecem escravizados até sua destruição. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de toque incorpóreo de um espectro ganham dois níveis negativos. A CD é 15 para o Teste de Fortitude para remover um nível negativo. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo causado, o espectro cura 5 de dano a si mesmo.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext) Os espectros são impotentes à luz do sol natural (não apenas um magia da luz do dia) e fogem dela. Um espectro capturado pela luz do sol não pode atacar e pode executar apenas uma ação de movimento único ou ação padrão numa rodada.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), *toque espectral*. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de *armadura arcana*) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

LÍVIDO (2) ND 3

CM Morto-vivo médio
Inic. +3; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +8, Ouvir +2

CA 17, toque 13, surpresa 14
29 PVs (4 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo Mordida +5 (1d8 +3 mais doença mais paralisia) e 2 garras +3 cada (1d4 +1 mais paralisia)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +5
Opções de Ataque doença, paralisia, mau cheiro

Habilidades For 17, Des 17, Con -, Int 13, Sab 14, Car 16
QE Características de mortos-vivos
Talentos Ataques Múltiplos, Vitalidade
Perícias Equilíbrio +8, Escalar +9, Esconder-se +9, Furtividade +9, Observar +8, Ouvir +2, Saltar +9

Doença (Sob) Febre do carniçal - mordida, Fort CD 15, período de incubação 1 dia, dano 1d3 Con e 1d3 Des. Uma criatura infectada que morra com febre do carniçal se erguerá como um carniçal na meia-noite seguinte. Um humanoide com 4 ou mais Dados de Vida se erguerá como um lívido.
Mau-Cheiro (Ext) Criaturas vivas num raio de 3m ficam enjoadas por 1d6 + 4 minutos; Fort CD 15 anula.
Paralisia (Ext) 1d4 + 1 rodadas; Fort CD 15 anula(Elfos são afetados).

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Criptas: Uma pesada porta de pedra (Força CD 20 para abrir) sela cada cripta. A maioria delas tem epitáfios inscritos em suas portas.

Porta da Cripta 7: A porta desta cripta está fora de suas dobradiças de ferro e fica no chão da catacumba encoberta pelo nevoeiro.

Porta Secreta: Essa porta secreta na parte traseira da cripta 7 requer um sucesso num teste de Procurar CD 28 para encontrá-la. Ela se abre para uma câmara fria e vazia, onde Endorovich passa a eternidade em luto. O espectro não abre essa porta para sair; em vez disso, ele atravessa a pedra sólida.

Túnel (K81): A porta entre o túnel e as catacumbas é uma porta pesada de cripta, não projetada para abrir facilmente. É necessário um sucesso num teste de força CD 20 para empurrá-la para abrir (ou fechá-la). A neblina flui por esse longo e baixo túnel. As paredes úmidas do túnel são ásperas e pontuadas.



Rei Tomescu

Nível de Encontro 9

Use este encontro com as entradas pág. 120.

Os PJs iniciam esse encontro quando abrem a porta da Cripta 12 (com a chave do portal, pág. 215 ou forçando a porta).

A porta de pedra pesada requer um sucesso num teste de Força CD 30 para abrir, um teste de Abrir fechaduras CD 40 para destrancar ou o uso da chave do portal.

PRIMEIRA VISTA

Quando os PJs abrirem a porta da Cripta, leia:

Um grande anel de pedra se ergue contra a parede oeste da cripta. Glifos e pictogramas perturbadores decoram o anel de pedra, que emoldura uma cortina cintilante de névoa verde cheia de estrelas cambiantes, cinzas de luz e flores de nuvens escuras. Quando uma rajada de luz explode numa nuvem crescente de trevas, uma criatura terrível sai do ringue e enche a cripta com sua forma robusta.

MONSTROS E TÁTICAS

As seguintes criaturas estão ativas nesta área:

Voor: *Este yugoloth robusto (marcado como* **V** *no mapa) tem um rosto sem olhos e blindado, pernas grossas e braços com garras poderosas. Tentáculos contorcidos e com ponta de garra chicoteiam das pontas dos dedos e voltam a atacar os inimigos à distância. Abrir a porta da cripta evoca essa criatura guardiã. Ele usa uma ação de movimentação para sair do portal e preencher a cripta. Em seguida, ele ataca qualquer PJ que puder com seu longo alcance, permanecendo no local pelo resto da batalha.*

Erinyes: *Este demônio incrivelmente bonita (***E** *no mapa) vive atrás da porta secreta na parte de trás da cripta. Ela parece uma mulher escultural de pele impecável, olhos brilhantes e asas grandes e emplumadas. Ela alterna entre pequenas viagens pelo castelo em busca de comida, dormindo e se admirando diante do espelho, imaginando-se ocupando o lugar de Khyristrix no castelo de Strahd. Depois que o voor aparece, a erinyes tenta despachar os PJs usando o seguinte plano:*

Rodada 1: A erinyes atrasa até que o diabrete abra a porta secreta. Então ela se move para espiar e usar sua habilidade enfeitiçar monstro em qualquer PJ que possa ver e comanda esse PJ atravessar o portal pensando nos céus acima de Ravenloft, acerca de 300m de altura.

Rodada 2: Ela usa teletransporte maior para surgir ao leste da Cripta 13.

Rodada 3+: Ela surge na Cripta 13 e dispara seu arco longo no flanco dos PJs.

Diabrete: *Este pequeno humanoide (***I***) com asas de morcego de couro, cauda farpada e chifres afiados e torcidos voa ao nível dos olhos, piscando para dentro e fora da vista. O diabrete sai abrindo a porta secreta e, em seguida, continua com uma sugestão, dizendo a um PJ do tipo mais rápido para pular pelo portal enquanto pensa no Plano de Energia Negativa. Depois, ele segue o PJ com a CA aparentemente mais baixa, tentando usar seu veneno para derrubá-lo. Se obtiver um sucesso, o diabrete passará para o próximo PJ e assim por diante. O diabrete luta até a morte.*

Voor ND 4

NM Extra-planar grande (maligno, planar, yugoloth)
Inic. +2; **Sentidos** percepção às cegas 16m; Observar -, Ouvir +11
Idiomas Abissal, Infernal

CA 17, toque 11, surpresa 15
37 PVs (5 DVs); RD 5 / bem
Imunidades ataques visuais, fogo, veneno
Resistências frio 5; **RM** 15
Fort +7, **Refl** +6, **Vont** +3

Deslocamento 9m (6 quadrados); escalar 6m.
Corpo a corpo 4 tentáculos +10 (1d6 +6) e 2 garras +8 (1d6 + 3)
Espaço 3m; **Alcance** 3m (tentáculos de até 6m)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +19
Opções de Ataque rasgar 2d6 + 9, Reflexos em Combate,

Habilidades For 22, Des 15, Con 17, Int 5, Sab 8, Car 7
QE características de Extra-planar, características de yugoloth, Inodoro
Perícias Conhecimento (natureza) -1, Diplomacia +0, Escalar +22, Furtividade +10, Ouvir +11, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +7

Inodoro (Ext) Um voor não exala cheiro natural e, portanto, geralmente é indetectável pelo olfato. Um voor que esteve em combate na última hora fede ao sangue de seus inimigos e, portanto, pode ser detectado pelo olfato, mas apenas na metade da distância normal.
Rasgar (Ext) Um voor que ataca com dois ataques de garras trava no corpo do oponente e rasga a carne. Esse ataque causa automaticamente 2d6 + 9 de dano extra.

Diabrete ND 2

LM Extra-planar Minúsculo (maligno, planar, leal)
Inic. +3; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +7, Ouvir +7

CA 20, toque 15, surpresa 17
15 PVs (3 DVs); Cura acelerada 2; **RD** 5/bem ou prata
Imunidades Veneno
Resistência fogo 5
Fort +3, **Refl** +6, **Vont** +4

Deslocamento 6m (4 quadrados), voo 15m (perfeito)
Corpo a corpo mordida +8 (1d4 mais veneno)
Espaço 0,75m; **Alcance** 0m
Base de Ataque +3; **Agarrar** -5
Opções de Ataque Veneno
Habilidades Similares à Magia (NC 6º):
À vontade*-Detectar o bem*, *Detectar magia*, *Invisibilidade* (somente pessoal)
1 dia*-sugestão* (CD 15)

Habilidades For 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14
QE alterar forma
Talentos Esquiva, Acuidade com Arma
Perícias Conhecimento (local) +6, Diplomacia +8, Esconder-se +17, Furtividade +9, Identificar Magia +6, Observar +7, Obter Informações +4, Ouvir +7, Procurar +6, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)

Alterar forma (Sob) Assume a forma de gato ou um diabrete como uma ação padrão. Os blocos de estatísticas não mudam entre as formas (exceto o ataque de mordida se torna um ataque de ferrão), nem os PVs são obtidos quando a forma é alterada.
Veneno (Ext) Lesão, Fortitude CD 13, dano inicial 1d4 Des, dano secundário 2d4 Des. CD de teste de resistência baseado em Constituição (inclui +2 de bônus racial).

ERINYES ND 8

LM Extra-planar médio (baatezu, maligno, planar, Leal)
Inic. +5; **Sentidos** ver na escuridão, visão no escuro 18m, visão da verdade (constante); Observar +16, Ouvir +16
Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; telepatia 30m

CA 23, toque 15, surpresa 18
85 PVs (9 DVs); RD 5/bem
Imunidades fogo, veneno
Resistências ácido 10, frio 10; **RM** 20
Fort +11, **Refl** +11, **Vont** +10

Deslocamento 9m (6 quadrados), voo 15m (bom)
Corpo a corpo espada longa + 14 / + 9 (1d8 +5 / 19-20) ou
Corpo a corpo corda +14 (enredar)
À distância *arco longo composto flamejante +1* +15 / +10 (1d8 +6 /×3 mais 1d6 fogo)
Base de Ataque +9; **Agarrar** +14
Opções de Ataque Ataque Ordeiro e Profano, enredar; Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rápido
Ações Especiais invocar baatezu
Habilidades Similares à Magia baatezu (NC 12º):
À vontade - *teletransporte maior* (pessoal mais 25kg.), enfeitiçar monstro (CD 19), *imagem menor* (CD 17), *nuvem profana* CD 19)

Habilidades For 21, Des 21, Con 21, Int 14, Sab 18, Car 20
Talentos Esquiva[B], Mobilidade[B], Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rápido
Perícias Arte da fuga +17, Concentração +17, Conhecimento (Arcano) +14, Conhecimento (Planos) +14, Diplomacia +7, Esconder-se +17, Furtividade +17, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +14, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +4 (+6 seguindo rastros), Usar cordas +5 (+7 para amarrar)
Pertences espada longa, corda, *arco longo composto flamejante +1* (+5 de bônus For).
Ataque Ordeiro e Profano (Sob) As armas naturais das erinyes, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.
Enredar (Ext) Cada erinyes carrega uma corda robusta com cerca de 15m de comprimento que envolve oponentes de qualquer tamanho como a magia *animar cordas* (NC 16º). Uma erinyes pode arremessar sua corda a 9m sem penalidade de distância. Normalmente, uma erinyes enreda um inimigo, levanta-o no ar e o deixa cair de uma grande altura.
Invocar Baatezu (SM) Uma vez por dia, a erinyes pode tentar convocar 2d10 lêmures ou 1d4 diabos barbados com 50% de chance de sucesso. Essa habilidade equivale a uma magia de 3º nível.
Visão da Verdade (Sob) Erinyes usa continuamente a *visão da verdade*, como a magia (NC 14º).

Porta secreta

A porta secreta se abre para um quarto estranhamente bem mobiliado. Uma rede delicada de cabelo humano está pendurada no canto noroeste da sala. Um espelho, sua moldura composta de ossos humanos fundidos, paira sobre a parede sul. A erinyes reivindica esta câmara como sua casa. Quando ela não está procurando comida, ela passa o tempo dormindo, abusando do diabrete ou admirando sua imagem no espelho.

Portal para Qualquer Lugar

Esse anel de pedra de 3m de diâmetro é um local mágico dentro da masmorra que envia qualquer criatura que o atravesse para qualquer local desejado - mas não sem risco. (Consulte as pág. 120–121 para a descrição completa dos meios caprichosos do portal.)

APÓS A BATALHA

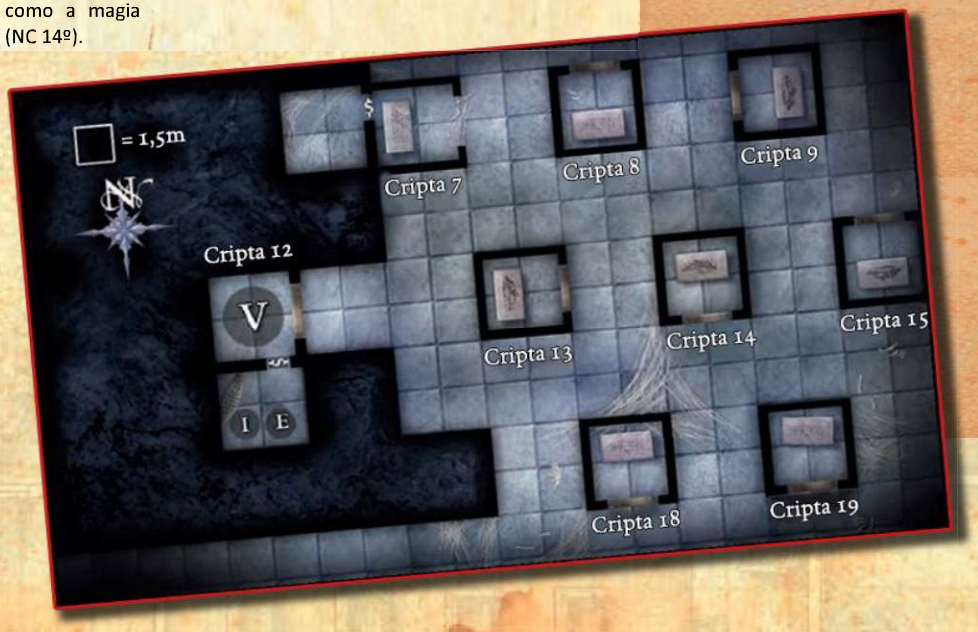
Se os PJs derrotarem a ameaça aqui, eles poderão seguir em frente ou procurar objetos de valor na cripta. O espelho emoldurado em ossos da câmara secreta da Cripta 12 contém um osso que na verdade é um artefato. Mais interessante, de longe, é o portal, que pode ser usado para viagens a lugares distantes, com alguns riscos associados. Consulte a pág. 215 para detalhes sobre os dois itens.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Criptas: Uma pesada porta de pedra (Força CD 20 para abrir) sela cada cripta. A maioria das criptas tem um epitáfio inscrito em suas portas.

Porta da Cripta 12: Esta porta pesada de pedra requer um sucesso num teste de força CD 30 para abrir, teste de Abrir fechaduras CD 40 para desbloquear ou o uso do *chave do porta!*.



SHUHUL ISHAI-BAL

Nível de Encontro Variável

Use este encontro com a entrada da sala pág. 122.

Esse encontro é desencadeado se os PJs descerem ao eixo que enche completamente o Cripta 14 e entrarem no cofre maior abaixo, ou se um PJ for transposto com um inumano através das ações da armadilha na frente do K86.

PRIMEIRA VISTA: COFRE

Se os PJs entrarem neste cofre por meio do eixo da Cripta 14, leia o seguinte em voz alta quando chegarem ao fundo:

Este cofre úmido e gotejante tem uma forma desajeitada, baixa e cheira a carne podre. Uma dúzia ou mais caixões de pedra cobrem o chão da abóbada, cada um ordenadamente, de alguma maneira ameaçadoramente, disposto de modo que o topo de cada caixão fique voltado para o norte.

Quando um PJ abre um caixão e revela um dos mortos-vivos descansando aqui, as rodadas de combate começam.

PRIMEIRA VISTA: LUGAR FRIO E ESCURO

Se um PJ se teletransportar para um caixão por meio da armadilha no K86, leia o seguinte em voz alta para esse jogador:

Um raio de luz explode ao seu redor, e então você mergulha na escuridão absoluta. Você se encontra deitado num espaço confinado, usando trapos esfarrapados que cheiram a carne podre.

A chegada repentina do PJ inicia o combate.

MONSTROS E TÁTICAS: COFRE

*Os monstros nesta câmara começam nos caixões de pedra espalhados pela sala. Há uma sombra (**S**), uma aparição (**Wr**) e treze inumanos (**W**) nesta área.*

Se os PJs entrarem no cofre descendo pelo poço, o combate começará quando um PJ abrir um caixão. O morto-vivo no caixão se levanta e ataca.

Na rodada seguinte, 1d4 +1 inumanos se tornam ativos, saindo de seus caixões para se unir à batalha contra os PJs. Repita isso a cada rodada até todas as treze criaturas surgirem. As criaturas perseguem e atacam todos os PJs que permanecem no cofre. Eles não vão sair da câmara.

A sombra emerge de seu caixão assim que começa a agir. Ela se move em direção ao PJ mais próximo e tenta minar a Força desse PJ até que o alvo caia ou a sombra seja destruída. Se a sombra for bem-sucedida, ela será mudará para o PJ mais próximo para repetir o processo.

A aparição surge em sua ação numa fúria espectral, pronta para extinguir a vida dos PJs invasores. Ela caça cada PJ por vez, mesmo seguindo-os para fora da câmara se os PJs tentarem fugir. A aparição continua atacando e perseguindo os PJs até ser destruída.

APARIÇÃO ND 5

LM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m. Observar +12, Ouvir +12
Aura antinatural (9m, apavorar animais)
Idiomas Comum, infernal

CA 15, toque 15, surpresa 12
32 PVs (5 DVs)
Imunidades ataques não-mágicos, atordoamento, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +4, **Vont** +6
Fraqueza Vulnerabilidade à luz do dia

Deslocamento Voo 18m (bom) (12 quadrados)
Corpo a corpo toque incorpóreo +5 (1d4 mais drenar Constituição)
Opções de Ataque Drenar Constituição (Fort CD 14, 1d6 Con)
Base de Ataque +2; **Agarrar** –
Opções de Ataque Luta às Cegas, Reflexos em Combate

Habilidades For -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
QE Cria
Talentos Iniciativa Aprimorada[B], Luta às Cegas, Prontidão[B], Reflexos em Combate,
Perícias Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidar +10, Procurar +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Aura antinatural (Sob) Os animais podem sentir a presença de uma aparição a uma distância de 9m. Eles não se aproximarão voluntariamente mais do que isso e entrarão em pânico de serem forçados a fazê-lo; eles permanecem em pânico desde que estejam dentro desse espaço.

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por uma aparição se torna uma aparição em 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. As crias estão sob o comando da aparição que os criou e permanecem escravizados até sua destruição. Elas não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar Constituição (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de toque incorpóreo de uma aparição deve obter sucesso num teste de Fortitude CD 14 ou sofrerá 1d6 pontos de drenar Constituição. A aparição recebe 5 PVs temporários se este ataque atingir.

Incorpóreo Imune a ataques não mágicos; 50% de chance de ignorar qualquer dano de fonte corpórea — exceto energia positiva, energia pura (como de *mísseis mágicos*), *toque espectral*. Os ataques ignoram armaduras, armaduras e escudos naturais, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como de *armadura arcana*) funcionam. Veja Livro do Mestre 291 para mais informações.

SOMBRA ND 3

CM Morto-vivo médio (incorpóreo)
Inic. +2; **Sentidos** visão no escuro 18m, Observar +7, Ouvir +7

CA 13, toque 13, surpresa 11; Esquiva
19 PVs (3 DVs)
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade permanente, dano de habilidade temporário contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +3, **Vont** +4

Deslocamento Voo 12m (8 quadrados) (bom)
Corpo a corpo toque incorpóreo +3 (1d6 de força)
Base de Ataque +1; **Agarrar** –
Opções de Ataque Dreno de força, Esquiva

Habilidades For -, Des 14, Con -, Int 6, Sab 12, Car 13
QE Cria, perícias
Talentos Esquivar, Prontidão
Perícias Esconder-se + 8 *, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +4

Cria (Sob) Qualquer humanoide reduzido a Força 0 (zero) por uma sombra se torna uma sombra sob o controle de seu assassino em 1d4 rodadas.
Dano em Força (Sob) O toque de uma sombra causa 1d6 de dano em Força a um inimigo vivo. Uma criatura reduzida a Força 0 (zero) por uma sombra morre. Este é um efeito de energia negativo.
Perícias As sombras têm um bônus racial +2 nos testes Observar e Ouvir e um bônus racial +4 nos testes Procurar.
*Uma sombra recebe um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se em áreas com iluminação sombria. Em áreas bem iluminadas, é aplicada uma penalidade de –4 em seus testes Esconder-se.

INUMANO (13) ND 3

NM Morto-vivo médio (humanoide)
Inic. +1; **Sentidos** Luta às Cegas, Visão no escuro de 18m; Observar +7, Ouvir +7
Idioma Comum

CA 15, toque 11, surpresa 14
26 PVs (4 DVs)
Imunidades atordoamento, dano de habilidade permanente, dano de habilidade temporário contra valores físicos, dano por contusão, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +1, **Refl** +2, **Vont** +5

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo pancada +3 (1d4 +1 mais drenar energia)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +3
Opções de Ataque Drenar energia

Habilidades For 12, Des 12, Con -, Int 11, Sab 13, Car 15
QE Cria
Talentos Prontidão, Luta às Cegas
Perícias Esconder-se +8, Furtividade +16, Observar +7, Ouvir +7

Cria (Sob) Qualquer humanoide morto por um inumano se torna um inumano em 1d4 rodadas. As crias estão sob o comando do inumano que os criou e permanecem escravizados até sua destruição. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.
Drenar energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada de um inumano sofrem um nível negativo. A CD é 14 para o teste de Fortitude para remover um nível negativo. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo causado, a criatura cura 5 de dano a si mesma.
Perícias Os Inumanos recebem um bônus racial de +8 nos testes Furtividade.

TÁTICAS: LUGAR FRIO E ESCURO

Se um PJ for transportado para um caixão devido à armadilha no K86, coloque-o aleatoriamente em qualquer caixão com um inumano. O inumano aparece no lugar do PJ em K86 e ataca imediatamente o resto do grupo.

A chegada repentina de vida na câmara faz com que os mortos-vivos se levantem e se aglomerem. As criaturas se tornam ativas como descrito acima (1d4 +1 por rodada até que todas as treze estejam ativas), movendo-se em direção ao caixão do PJ para atacar e banquetear-se com a vítima infeliz.

A sombra e a aparição se comportam como descrito acima, visando o PJ recém-chegado.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Caixões: Esses caixões de pedra têm tampas pesadas. Uma criatura viva que se encontre repentinamente dentro de um caixão fechado deve obter sucesso num teste de Força CD 20 para deslizar a tampa. Os mortos-vivos podem abrir automaticamente as tampas por dentro.

Do lado de fora, todas as criaturas (PJs e mortos-vivos) precisam fazer um teste de Força CD 10 para deslizar a tampa de um caixão. Os mortos-vivos têm prazer em ajudar um PJ dentro de um caixão, para que possam atacar mais facilmente.

Um PJ dentro de um caixão que grita alto dá aos companheiros (presumivelmente parados em algum lugar perto de K86) a chance de ouvi-lo: Ouvir CD 35 para escutar os fracos gritos vindos de algum lugar ao norte.

Os dois quadrados que cada caixão ocupa conta como terreno difícil, que custa 2 quadrados de movimento para entrar. Os PJs não podem correr ou realizar investidas em terrenos difíceis.

Eixo de subida: Este túnel de 3m quadrados sobe 12m. A parte superior do poço é um buraco no chão da Cripta 14.



Sasha Ivliskova

Nível de Encontro 9

Use este encontro com as entradas da sala na pág. 123.

Esse encontro começa quando os PJs se preparam para abrir a porta para essa cripta, ou se eles abrem a Cripta 16. Qualquer que seja o evento que desencadeie o encontro, o vampiro que mora aqui invoca um leão atroz celestial para defendê-la. Leia:

Um enorme leão de ouro aparece atrás de você. Seu rugido soa tenso e profundamente triste, mas, no entanto, cobra em sua direção.

MONSTROS E TÁTICAS

As seguintes Criaturas estão ativas nesta área:

Sasha Ivliskova, Vampiro: *Cripta 20 é o lar de uma vampira (**V**) chamado Sasha. A pele impecável, branca de porcelana e o cabelo vermelho-rosado não foram suficientes para que essa linda mulher despertasse os desejos de Strahd por mais de uma década. Agora, essa vampira, ainda escrava de Strahd, mas furiosa, fica presa aqui até que intrusos lhe deem uma chance de escapar. Ela preferiria lutar até a morte do que vencer, mas foi ordenada a matar todos os intrusos, por isso ela deve lutar.*

Antes do combate, ao ouvir a aproximação dos PJs, Sasha lança uma armadura arcana e nublar sobre si mesma. Então ela desliza pela porta secreta para usar um pergaminho e convocar um leão atroz celestial assim que os PJs tentam entrar na Cripta 16 ou 20.

Na próxima rodada, Sasha tenta dominar um PJ masculino com um alto carisma para lutar ao seu lado.

Nas rodadas subsequentes, ela tenta flanquear um ou mais PJs com a crias vampíricas ou com o leão atroz para usar melhor seus ataques de garras. Ela luta até a morte. Se os PJs retornarem ao esquife (onde ela se recupera) e a empalarem, ela os agradece quando se transforma em pó.

Cria vampírica: *Duas crias vampíricas (**S**) residem na Cripta 16. Eles emergem para lutar na primeira rodada de combate, um abrindo a porta, o outro se movendo e atacando. As crias vampíricas trabalham primeiro para atacar personagens surpresos, e procuram flanquear sempre que possível. Eles servem Sasha e lutam até a morte para protegê-la.*

Leão Atroz Celestial: *Sasha convoca essa criatura (**L**) para ajudá-la a destruir os intrusos. Apesar de sua boa natureza, a Criatura deve obedecer a quem a convocou. Ele luta contra os PJs, embora seu coração se quebre a cada ferida que influi sobre eles. Ele ataca no PJ mais próximo e tenta o seu melhor para estripar esse personagem. Ele sai do castelo assim que Sasha cai.*

Sasha Ivliskova, Vampira ND 7

Morto-vivo (humana) Feiticeira 5

Inic. +6; **Sentidos** Visão no escuro de 18m, Luta às Cegas; Observar +11, Ouvir +11

CA 22, toque 14, surpresa 18; *Armadura Arcana*, Esquiva, Mobilidade

60 PVs (5 DVs); Cura acelerada 5; **RD** 10/prata e mágico

Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade permanente, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno

Resistir frio 10, eletricidade 10; resistência à Expulsão +4

Fort +1, **Refl** +5, **Vont** +5

Fraqueza Fraquezas vampíricas

Deslocamento 9m (6 quadrados)

Corpo a corpo garra +6 (1d6 +3 mais Drenar energia)

Base de Ataque +2; **Agarrar** +5

Ações Especiais dominação, forma gasosa, patas de aranha

Magias de Feiticeiro conhecidas (NC 5º):

2º (5/dia) – *Esfera flamejante* (CD 18), *Nublar*

1º (8/dia) – *Armadura arcana*, *Causar medo* (CD 17), *Mísseis mágicos*, *Sono* (CD 17)

0 (6/dia) – *Brilho* (CD 16), *Ler magias, Mãos mágicas*, *Raio de gelo*, *Som fantasma* (CD 16), *Toque de fadiga* (CD 16)

Habilidades For 16, Des 14, Con -, Int 12, Sab 13, Car 20 (22)

QE Filhos da noite, Cria

Talentos Acuidade com Arma, Esquiva, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Luta às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos

Perícias Blefar +14, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +6, Diplomacia +7, Disfarce +3 (+5 atuando), Esconder-se +13, Identificar Magia +6, Intimidar +5, Furtividade +13, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +9, Sentir Motivação +9

Pertences *anel de deflexão +2, manto de carisma +2*

Cria (Sob) Um humanoide ou humanoide monstruoso morto pelo Drenar energia de um vampiro se erguerá como uma cria vampírica 1d4 dias após seu sepultamento.

Cura acelerada (Ext) Um vampiro cura 5 de dano a cada rodada, desde que tenha pelo menos 1 PV. Se reduzido a 0(zero) PVs em combate, assume automaticamente a forma gasosa.

Dominação (Sob) Se um vampiro gastar uma ação padrão, um único alvo deve obter sucesso num teste de Vontade CD 17 ou cairá instantaneamente sob a influência do vampiro, como se por *dominar pessoa* (NC 5º). A habilidade tem um alcance de 9m.

Drenar Sangue (Ext) Um vampiro pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas obtendo sucesso num teste da manobra Agarrar. Caso prenda o oponente, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Para cada ataque bem–sucedido, o vampiro recebe 5 PVs temporários que duram até 1 hora. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valor de Constituição.

Drenar energia (Sob) Criaturas vivas atingidas pelo ataque de um vampiro sofrem um nível negativo. Para cada nível negativo causado, o vampiro recupera 5 de dano a si mesmo.

Filhos da Noite (Sob) Uma vez por dia, um vampiro pode convocar um bando de 4d8 ratos atrozes, um enxame de 10d10 morcegos ou um bando de 3d6 lobos como ação padrão. Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao vampiro por até uma hora.

Forma Gasosa (Sob) Como uma ação padrão, um vampiro pode assumir a forma gasosa à vontade como a magia *forma gasosa* (NC 6º), à vontade, mas pode se manter nessa forma indefinidamente e tem deslocamento voo 6m (perfeito).

Fraquezas vampíricas: Vampiros compartilham as seguintes fraquezas: *Água corrente, Estaca de madeira e Luz solar* (veja Características de Vampiro, pág. 8.)

Patas de Aranha (Ext) Um vampiro é capaz de escalar superfícies como se sob efeito da magia *patas de aranha*.

CRIA VAMPÍRICA (2) ND 4

CM Morto-vivo médio
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m., Observar +11, Ouvir +11
Idioma Comum

CA 15, toque 12, surpresa 13
32 PVs (4 DVs); Cura acelerada 2; **RD** 5/prata
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências frio 10, eletricidade 10; resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +5, **Vont** +5
Fraquezas consulte Características de vampiro, pág. 8

Deslocamento 9m (6 quadrados), patas de aranha 6m.
Corpo a corpo pancada +5 (1d6 +4 mais drenar energia 1 nível negativo)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +5
Opções de Ataque Drenar Energia, Drenar Sangue
Ações Especiais dominação (9m., Vontade CD 14), drenar sangue (1d4 Con / rodada), forma gasosa

Habilidades For 16, Des 14, Con -, Int 13, Sab 13, Car 14
Talentos Drenar Energia Aprimorado*, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vitalidade
* Talento descrito em *Libris Mortis*. Seus efeitos são descritos na entrada Drenar Energia abaixo.
Perícias Blefar +6, Diplomacia +4, Escalar +8, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +8, Saltar +8, Sentir Motivação +11,

Cura Acelerada (Ext) Se reduzido a 0(zero) PVs em combate, uma cria vampírica automaticamente e imediatamente assumirá uma forma gasosa e seguirá em direção às catacumbas (K84), que deve chegar dentro de 2 horas ou será totalmente destruída. Qualquer dano adicional que ela receba na forma gasosa não tem efeito.

Dominação (Sob) A cria vampírica pode esmagar a vontade de um oponente apenas olhando nos olhos dele. Isso é similar a um ataque visual com um alcance de 3m, exceto que a cria vampírica deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo - aqueles que apenas olham para ela não são afetados. O alvo da cria vampírica deve obter sucesso num teste de Vontade CD 14 ou instantaneamente ficará sob a influência da cria, como se afetado pela magia *dominar pessoa* (NC 12º).

Drenar Energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque pancada de uma cria vampírica sofrem um nível negativo, perdendo 5 PVs e recebendo -1 de penalidade em testes de habilidade, testes de perícias, testes de resistência e nível efetivo. Ao mesmo tempo, cria vampírica recebe 5 PVs temporários e um bônus de +1 em testes de habilidade, testes de perícias, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora. (Esse bônus deriva do seu talento Drenar energia aprimorado, descrito no *Libris Mortis*.) Se a vítima for um conjurador, ela perde o acesso a duas magias como se tivesse conjurado suas duas magias de mais alto nível atualmente disponíveis. Consulte Livro do Mestre 292 para obter mais informações sobre Drenar energia e níveis negativos.

Drenar Sangue (Ext) Uma cria vampírica pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas, sendo bem-sucedida num teste da manobra Agarrar. Se prender o inimigo, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Em cada ataque que atingir, a cria recebe 5 PVs temporários que duram até 1 hora. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valor de Constituição.

Forma Gasosa (Sob) Como uma ação padrão, uma cria vampírica pode assumir à vontade uma forma gasosa como a magia (NC 5º), mas pode permanecer gasoso indefinidamente e tem deslocamento voo 6m (perfeito). Na forma gasosa possui CA 12, toque 12, surpresa 10.

Patas de Aranha (Ext) Uma cria vampírica pode escalar superfícies simples como se sob o efeito de *Patas de Aranha*.

LEÃO ATROZ CELESTIAL ND 7

NB Besta mágica grande (animal avançado, planar)
Inic. +2; **Sentidos** faro, visão na penumbra, visão no escuro 18m; Ouvir +7, Observar +7

CA 15, toque 11, surpresa 13
60 PVs (8 DVs); RD 5/mágico
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10; **RM** 13
Fort +9, **Refl** +8, **Vont** +7

Deslocamento 12m (8 quadrados)
Corpo a corpo 2 garras +13 (1d6 +7) e mordida +7 (1d8 +3)
Espaço 3m; **Alcance** 1,5m.
Base de Ataque +6; **Agarrar** +17
Opções de Ataque agarrar aprimorado, bote, destruir o mal, rasgar 1d6 + 3

Habilidades For 25, Des 15, Con 17, Int 3, Sab 12, Car 10
Talentos Corrida, Foco em Arma (garra), Prontidão
Perícias Esconder-se + 2*, Furtividade + 5*, Observar +7, ouvir +7

Agarrar Aprimorado (Ext) Para usar essa habilidade, um leão atroz deve acertar com seu ataque de mordida. Ele pode então tentar iniciar um agarrar como uma ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Se vencer o teste da manobra Agarrar, estabelecerá uma imobilização e poderá Rasgar.

Bote (Ext) Se um leão atroz atacar, ele poderá fazer um ataque total, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Destruir o Mal (Sob) Uma vez por dia, um leão atroz celestial pode fazer um ataque corpo a corpo normal para causar 8 de dano extra contra um inimigo maligno.

Perícias Os leões atrozes recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade * Em áreas de grama alta ou vegetação rasteira, o bônus de Esconder-se melhora para +8.

Rasgar (Ext) Bônus de ataque +12 corpo a corpo, dano 1d6 + 3.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

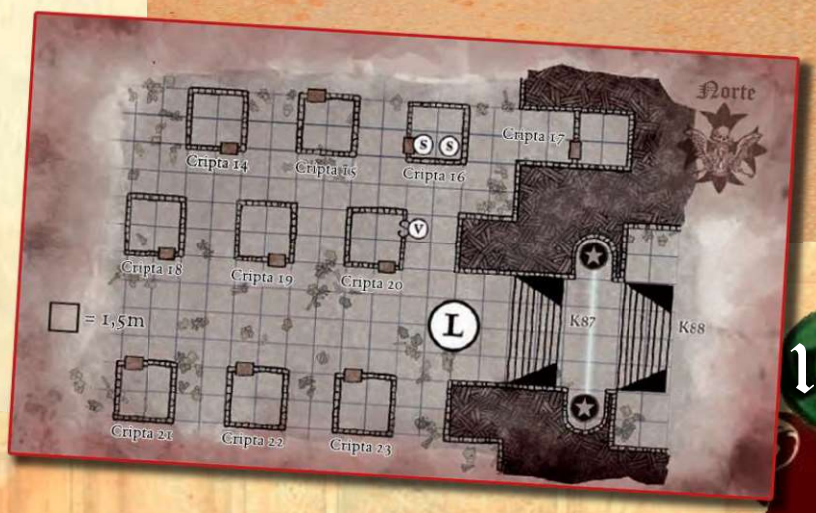
Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Porta Secreta: A porta secreta no Cripta 20 requer um sucesso num teste de Procurar CD 28 para encontrar. Sasha usa a porta secreta para sair silenciosamente de sua Cripta se ela acredita que ladrões de tumbas estão se aproximando dela.

Patamar (K87): Um patamar de 3m abaixo de uma grande escada é cortado por uma cortina de luz azul. A luz está suspensa entre duas estátuas de bronze de 9m de altura, segurando lanças. Mais passos são pouco visíveis além da cortina.

Todas as Criaturas que passam pela cortina e não são legais são teleportadas de volta para o topo da escada a oeste da cortina.

As boas Criaturas legais podem descer para a segurança da área K88.



Tumba de Sergei von Zarovich

Nível de Encontro 15

Use este encontro tático com a entrada da sala pág. 125.

*Use esse encontro se a Sorte de Ravenloft indicou um encontro com Strahd na tumba de Sergei. Se este túmulo for usado como encontro tático, Strahd (**S**) está aqui. Uma das estátuas é um "Guardião da Tumba", um gigante de pedra (**G**) em estase, pronto para despertar sob o comando de Strahd.*

Quando os PJs chegarem à entrada, leia o texto fornecido na pág. 125 em voz alta e em seguida leia:

Uma figura imponente envolta numa capa preta forrada com veludo vermelho meio esticada sobre a laje de mármore branco. Ele parece estar chorando.

Strahd ignora os PJs, continuando a lamentar por mais uma hora antes de usar a porta dimensional para viajar para a área K15. Nenhuma pergunta, insulto ou pedido faz com que Strahd reconheça os PJs de qualquer forma.

O encontro é desencadeado se os PJs passarem das barras de ferro ou o atacar de alguma forma. Quando isso ocorrer, leia:

A figura levanta a cabeça, de repente olhando para você com ódio intenso quando ele abre a boca para falar.

TÁTICAS

Strahd fica furioso se for atacado aqui. Ele assume riscos dos quais normalmente se retiraria, pelo menos até as coisas ficarem desesperadoras para que ele seja forçado a fugir.

Se algum personagem de jogador for secretamente dominado por Strahd ou por um dos servos de Strahd, Strahd usa uma ação livre para dizer a esse personagem: "Sirva seu Mestre e agora! Mate aqueles que se opõem a mim! Caso contrário, Strahd usa sua ação livre para proclamar: "Guardião da Tumba, proteja o local do descanso final de meu irmão Sergei!" O gigante desperta de seu êxtase na rodada seguinte.

Strahd então usa sua ação padrão para tentar dominar um novo PJ. Se o PJ não estiver protegido contra o mal, ele conjura Névoa Mortal. Então ele se move para fora da linha de visão para o lado leste ou oeste de tumba.

Na segunda rodada, o gigante deixa seu êxtase e age imediatamente. Se Strahd não o invocou nas quatro últimas rodadas, ele usa sua ação livre dessa rodada para comandá-lo à ação. Então ele se posiciona para conjurar relâmpago.

Na terceira rodada e nas subsequentes, se Strahd sofrer dano igual ou maior que metade de seus PVs, ele usa porta dimensional para alcançar a área K15. De outra maneira ele fica aqui e luta até que tenha sofrido aquela quantidade de dano.

Conde Strahd von Zarovich ND 15

(Veja a pág. 6 para bloco de estatísticas completas de Strahd)
Vampiro (humano) Necromante 10
LM Morto-vivo médio (humanoide avançado)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +13, Ouvir +13
Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Gigante, Infernal

CA 27, toque 15, surpresa 24; Esquiva
70 PVs (10 DVs); Cura acelerada 5**; RD** 10/prata e mágico
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10, energia positiva 10, sônico 10; resistência a Expulsão +4*; anel de contramágica (Dissipar Magia)*, imune a detecção
Fort +6, **Refl** +11, **Vont** +13
Fraquezas água corrente, estaca de madeira, luz solar,

Deslocamento 9m (6 quadrados), Patas de Aranha 6m.
Corpo a corpo pancada +9 (1d6 +4 mais drenar energia 2 níveis)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +9
Opções de Ataque Reflexos em combate
Ações Especiais Alterar forma, dominação (9m; Vontade CD 20), drenar sangue (1d4 Com/rodada), filhos da noite, forma gasosa
Magias de Mago Preparadas (NC 10º; proibidas: abjuração e ilusão)
5º - *Névoa mortal* (CD 20), *Névoa mental* (CD 20), *Ondas da fadiga, Relâmpago* – Dreno do Cadáver (CD 18; criaturas que sofram dano também sofrem um nível negativo),
4º - *Drenar Temporário* (+8 toque à distância), Medo (CD 19), *Porta dimensional*, *Raio ardente* – Enervecer Magia (+8 toque à distância, +50% de dano contra criaturas vivas, metade do dano contra não-vivas), *Vidência* (CD 19)
3º - *Bola de fogo* (CD 18), *Mísseis mágicos* - Dreno do Cadáver (criaturas que sofram dano também sofrem um nível negativo), *Raio de exaustão* (+8 toque à distância, CD 18), *Sono profundo* (CD 18), *Velocidade*
2º - *Cegueira / surdez* (CD 17), *Mão espectral*, *Névoa*, *Raio ardente* (+8 toque à distância), *Ver o invisível*, *Vitalidade Ilusória*,
1º - *Armadura arcana* (2), *Ataque certeiro*, *Mísseis mágicos*, *Raio do enfraquecimento* (+8 toque à distância), *Recuo acelerado, Toque macabro* (+9 toque corpo a corpo, CD16)
0 - *Detectar magias* (2), *Mensagem*, *Som fantasma* (CD 15), *Toque de fadiga* (+9 toque corpo a corpo, CD 15)

Habilidades For 18, Des 16, Con -, Int 20, Sab 17, Car 16
QE Cria

Cura Acelerada (Ext) Se reduzido a 0(zero) PVs, Strahd automaticamente e imediatamente assume forma gasosa e segue em direção à Cripta (área K86). Dano adicional enquanto estiver nessa forma não tem efeito.
Drenar Energia (Sob) Criaturas vivas atingidas pelo ataque pancada de Strahd sofrem dois níveis negativos, perdendo 10 PVs e sofrendo -2 de penalidade em testes de habilidade, testes de perícias, testes de resistência e nível efetivo. Ao mesmo tempo, Strahd recebe 10 PVs temporários e um bônus de +2 em testes de habilidade, testes de perícia, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora.
Drenar Sangue (Ext) Strahd pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas, obtendo sucesso num teste da manobra Agarrar. Se ele derruba o inimigo, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Em cada ataque que atingir, Strahd recebe 5 PVs temporários.
Dominação (Sob) Strahd pode esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Essa habilidade é similar a um ataque visual com alcance de 3m, exceto que Strahd deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo - aqueles que apenas olharem para ele não são afetados. O alvo do vampiro deve obter sucesso num teste de Vontade CD 20 ou ficará instantaneamente sob o controle de Strahd, como a magia *dominar pessoa* (NC 12º).

GIGANTE DE PEDRA ND 8

N Gigante grande (Terra)
Inic. +2; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +12, Ouvir +1
Idiomas Comum, Gigante

CA 25, toque 11, surpresa 23
119 PVs (14 DVs)
Fort +13, **Refl** +6, **Vont** +7

Deslocamento 9m (6 quadrados)
Corpo a corpo clava grande +17/+12 (2d8+12)
Espaço 3m; **Alcance 3m**
Base de Ataque +10; **Agarrar** +22
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Reflexos em Combate
Ações Especiais Arremessar rochas

Habilidades For 27, Des 15, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 11
QE Apanhar rochas
Talentos Ataque Poderoso, Reflexos em Combate, Tiro Certeiro, Tipo Preciso, Vontade de Ferro
Perícias Escalar +11, Esconder-se +6*, Observar +12, Saltar +11

Apanhar Rochas (Ext): Um gigante de pedra recebe +4 de bônus racial no seu teste para apanhar uma rocha arremessada.
Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante de pedra é de 36m. Ele usa as duas mãos pata arremessar. Não há rochas para arremessar aqui na tumba, e o gigante não vai pegar a laje na qual o caixão de Sergei fica para arremessá-la
Perícias: *Um gigante de pedra recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder–se em terrenos rochosos

APÓS A BATALHA

Se os PJs derrotaram Strahd ou fazê-lo fugir, eles estarão livres para investigar o conteúdo do caixão. Se eles tiverem derrotado Strahd ou destruí-lo completamente, se refira a conclusão dessa aventura (apesar de que os PJs ainda possam estar interessados nas outras partes do castelo).



DETALHES DO MAPA TÁTICO

Detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

Estátuas: As estátuas parecem se figuras em mármore de reis da antiguidade, cada um com mais de 3m de altura. Se os PJs fizerem um esforço preocupado para investigarem a estátua mais proximamente, um sucesso num teste de Inteligência CD 15 permite notar que a estátua na alcova central é diferente das outras. Ela aparenta ser mais bruta, menos régia, e suas vestimentas reais parecem vestir pobremente. Ela segura seu cetro de liderança mais como uma clava que como um instrumento de autoridade, por exemplo. Isso é porque a estátua na verdade é um gigante de pedra, mantido em estase e aguardando o comando de Strahd para sair da alcova e atacar. Ele move-se primeiramente contra o PJ mais próximo da laje de mármore, e ataca até ser morto. Se ele não for morto e o encontro terminar, ele retorna a sua alcova e entra novamente em estase. Após 24 horas, ele estará novamente pronto para obedecer ao comando de Strahd, com seus PVs recuperados e pronto para atacar.

Caixão na Lage de Mármore: A laje de mármore sustenta um longo caixão de madeira envernizada e polida, incrustrado em prata, e finalizada com padrões de bronze. A laje e o caixão são considerados terreno difícil, custando 2 quadrados de deslocamento para entrar no seu espaço. O caixão ostenta uma placa de bronze onde se lê "Sergei Von Zarovich". O caixão não está trancado. Ele guarda o corpo mumificado que veste uma brilhante *armadura de batalha +2 da resistência à magia (13)* e potencialmente um outro item (dependendo dos resultados da Sorte de Ravenloft)

As Catacumbas (K84): O teto arqueado desse espaço afunda-se sobre criptas agachadas, formando uma vasta catacumba. Uma névoa espessa se apega ao chão ao nível do joelho. Teias de aranha pendem frouxas no ar mofado. Algo terrível assombra os caminhos estreitos entre as criptas.

Tumba de Strahd

Nível de Encontro 15

Use este encontro tático com a entrada da sala pág. 126.

Use esse encontro se a Sorte de Ravenloft indicou um encontro com Strahd na tumba de Strahd, ou se a forma corporal de Strahd tiver sido destruída e seu corpo estiver se recuperando em seu caixão.

*Se esse local for usado como um encontro tático, Strahd (**S**) estará aqui. Um guardião especial definido para proteger Strahd fica na alcova central na parede sul - um golem amaldiçoado (**C**). Se Strahd não estiver aqui, o golem amaldiçoado não se move a menos que seja atacado.*

O ENCONTRO

Para chegar ao túmulo de Strahd, os PJs devem primeiro passar pela armadilha no topo da escada. Se um PJ entrar em qualquer um dos quadrados marcados com um ícone de caveira, esse PJ imediatamente trocará de lugar com um inumano da área Cripta 14 (pág. 188–189).

Armadilha de Transposição: ND 10; *mágico (conjuração forte; NC 15º); gatilho de localização; reativação automático; Vontade CD 20 evita; substitui (por teletransporte) carne viva por carne morta-viva na Cripta 14 (veja a explicação completa pág. 122); múltiplos alvos (quem entra nas áreas com armadilha); Procurar CD 25 para encontrar; essa armadilha não pode ser desativada.*

Se a Sorte de Ravenloft indicou que os PJs encontram Strahd neste local, o vampiro estará descansando em seu caixão. Ele espera até os PJs abram seu caixão para surpreendê-los e atacá-los.

Se os PJs chegarem a esse local enquanto Strahd estiver indefeso e se regenerando, o vampiro só pode oferecer fazer um acordo pela sua existência continuada. Ele promete qualquer coisa, oferece tudo, para convencer os PJs a deixá-lo em paz.

PRIMEIRA VISTA

Se os PJs abrirem o caixão preto e virem Strahd, leia:

Um homem imponente descansa dentro desse caixão preto, vestido com elegância nobre, com uma capa preta forrada em veludo vermelho. Seus olhos imediatamente se abrem, e um sorriso infernal de escárnio deforma sua expressão.

CONDE STRAHD VON ZAROVICH ND 15

(Veja a pág. 6 para bloco de estatísticas completas de Strahd)
Vampiro (humano) Necromante 10
LM Morto-vivo médio (humanoide avançado)
Inic. +7; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +13, Ouvir +13
Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Gigante, Infernal

CA 27, toque 15, surpresa 24; Esquiva
70 PVs (10 DVs); Cura acelerada 5; **RD** 10/prata e mágico
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10, energia positiva 10, sônico 10; resistência a Expulsão +4*; anel de contramágica (Dissipar Magia)*, imune a detecção
Fort +6, **Refl** +11, **Vont** +13
Fraquezas água corrente, estaca de madeira, luz solar,

Deslocamento 9m (6 quadrados), Patas de Aranha 6m.
Corpo a corpo pancada +9 (1d6 +4 mais drenar energia 2 níveis)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +9
Opções de Ataque Reflexos em combate
Ações Especiais Alterar forma, dominação (9m; Vontade CD 20), drenar sangue (1d4 Com/rodada), filhos da noite, forma gasosa
Magias de Mago Preparadas (NC 10º; proibidas: abjuração e ilusão)
5º - *Névoa mortal* (CD 20), *Névoa mental* (CD 20), *Ondas da fadiga, Relâmpago* – Dreno do Cadáver (CD 18; criaturas que sofram dano também sofrem um nível negativo),
4º - *Drenar Temporário* (+8 toque à distância), Medo (CD 19), *Porta dimensional*, *Raio ardente* – Enervecer Magia (+8 toque à distância, +50% de dano contra criaturas vivas, metade do dano contra não-vivas), *Vidência* (CD 19)
3º - *Bola de fogo* (CD 18), *Mísseis mágicos* - Dreno do Cadáver (criaturas que sofram dano também sofrem um nível negativo), *Raio de exaustão* (+8 toque à distância, CD 18), *Sono profundo* (CD 18), *Velocidade*
2º - *Cegueira / surdez* (CD 17), *Mão espectral*, *Névoa*, *Raio ardente* (+8 toque à distância), *Ver o invisível*, *Vitalidade Ilusória*,
1º - *Armadura arcana* (2), *Ataque certeiro*, *Mísseis mágicos*, *Raio do enfraquecimento* (+8 toque à distância), *Recuo acelerado*, *Toque macabro* (+9 toque corpo a corpo, CD16)
0 - *Detectar magias* (2), *Mensagem*, *Som fantasma* (CD 15), *Toque de fadiga* (+9 toque corpo a corpo, CD 15)

Habilidades For 18, Des 16, Con -, Int 20, Sab 17, Car 16
QE Cria

Cura Acelerada (Ext) Se reduzido a 0(zero) PVs, Strahd automaticamente e imediatamente assume forma gasosa e segue em direção à Cripta (área K86). Dano adicional enquanto estiver nessa forma não tem efeito.
Drenar Energia (Sob) Criaturas vivas atingidas pelo ataque pancada de Strahd sofrem dois níveis negativos, perdendo 10 PVs e sofrendo -2 de penalidade em testes de habilidade, testes de perícias, testes de resistência e nível efetivo. Ao mesmo tempo, Strahd recebe 10 PVs temporários e um bônus de +2 em testes de habilidade, testes de perícia, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora.
Drenar Sangue (Ext) Strahd pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas, obtendo sucesso num teste da manobra Agarrar. Se ele derruba o inimigo, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Em cada ataque que atingir, Strahd recebe 5 PVs temporários.
Dominação (Sob) Strahd pode esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Essa habilidade é similar a um ataque visual com alcance de 3m, exceto que Strahd deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo - aqueles que apenas olharem para ele não são afetados. O alvo do vampiro deve obter sucesso num teste de Vontade CD 20 ou ficará instantaneamente sob o controle de Strahd, como a magia *dominar pessoa* (NC 12º).

GOLEM AMALDIÇOADO (CURSE-SCRIBED GOLEM) ND 11

N Construto grande
Inic. -1; **Sentidos** visão na penumbra, visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 26, toque 8, surpresa 26
107 PVs (14 DVs); RD 10/adamante
Imunidades magia; atordoamento, doença, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, efeitos de necromancia, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Fort +4, **Refl** +3, **Vont** +4
Fraquezas *transmutar pedra em lama, pedra em carne*

Deslocamento 6m (4 quadrados)
Corpo a corpo 2 pancadas +18 (2d10+9)
Espaço 3m; **Alcance** 3m
Base de Ataque +10; **Agarrar** +23
Opções de Ataque golpe amaldiçoado

Habilidades For 29, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
QE Imunidade à magia
Talentos —
Perícias —

Golpe Amaldiçoado (Sob) Um golem amaldiçoado pode usar um efeito de *rogar maldição* como parte de uma ação de ataque uma vez a cada duas rodadas. O alvo deve obter um sucesso num teste de Vontade CD 17 para anular o efeito. Aqueles afetados tem 50% de chance de agir normalmente em seu turno, de outra maneira, eles não realizam qualquer ação. A CD do teste é baseada em Constituição.

Imunidade à Magia (Ext) Um golem amaldiçoado é imune a magias ou habilidades similares à magia sujeitas à Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam

Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir:

A magia *pedra em lama* deixa o golem lento (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas,

A magia *pedra em carne* não altera a estrutura corporal do golem, mas anular sua Redução de Dano e imunidade à magia durante uma rodada completa.

TÁTICAS

Se puder, Strahd ataca os PJs com tudo que ele tiver. Ele não demonstra misericórdia. Por outro lado, se os PJs se aproximarem enquanto Strahd estiver indefeso, o vampiro implora por sua existência, oferecendo riquezas, segredos e seus serviços por um ano — qualquer coisa. Ele pode se recusar mais tarde.

O golem emerge para defender Strahd tão logo os PJs abrirem o caixão. De outra maneira, ele se mantém inativo até que os PJs o ataque.

APÓS A BATALHA

Se os PJs derrotaram Strahd ou fazê-lo fugir, eles estarão livres para investigar o conteúdo do caixão. (O golem amaldiçoada também deve ter sido derrotado). Se eles tiverem derrotado Strahd ou destruí-lo completamente, se refira a conclusão dessa aventura (apesar de que os PJs ainda possam estar interessados nas outras partes do castelo).

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Detalhes do mapa tático são descritos abaixo.

As Catacumbas (K84): O teto arqueado desse espaço afunda-se sobre criptas agachadas, formando uma vasta catacumba. Uma névoa espessa se apega ao chão ao nível do joelho. Teias de aranha pendem frouxas no ar mofado. Algo terrível assombra os caminhos estreitos entre as criptas. Os espaços no topo da escada para esta área, marcados com um ícone de caveira, mostram a localização da armadilha de transposição que substitui um PJ por um Inumano do local Cripta 14. O inumano ataca imediatamente o resto da festa, enquanto o PC é teletransportado para um caixão no cofre abaixo da Cripta 14 (na página 122).

Solo Macio: Uma porção de solo macio ao redor do caixão na área K86 é considerado terreno difícil. Cada quadrado contendo solo macio custa 2 quadrados de deslocamento para entrar. O piso de pedra foi cavado aqui, e um solo fértil e preto foi despejado abundantemente sobre a rocha.

Portais das Alcovas: Qualquer um que entre na alcova no oeste em K86 aparece imediatamente na Cripta 32 nas catacumbas. Alternativamente, qualquer um que entre na Cripta 32 que não tenha chegado por teletransporte aparece no portal no leste dessa sala.



Tumba de Barov e Ravenovia

Nível de Encontro 15

Use este encontro tático com a entrada da sala pág. 127.

*Use esse encontro se a Sorte de Ravenloft indicou um encontro com Strahd nesta tumba. Se este túmulo é usado como encontro tático, Strahd (**S**) está aqui na forma de um Lobo Atroz. Ele está acompanhado por um contingente composto por duas crias vampíricas (**V**) e uma aparição (**W**). (o bloco de estatísticas para a aparição pode ser encontrada pág. 188.) As crias seguiram Strahd até a tumba em forma gasosa e permanecem discretamente incorpóreas enquanto Strahd se enfurece. Da mesma forma, a aparição está submersa no chão.*

Leia:

A grande escada de 6m de largura e 3m de profundidade é aberta numa tumba. Um grande animal lobo selvagem, do tamanho de um cavalo, uivando e arranhando o chão, enfurece-se aqui como se estivesse nas profundezas do desespero. Grandes vitrais filtram a luz fraca sobre o monstro, além de dois caixões de pedra ornamentados de cada lado da tumba.

TÁTICAS

Strahd em sua forma de Lobo Atroz ataca os PJs de acordo com o plano a seguir.

Rodada 1: Strahd imediatamente realiza uma investida contra o PJ mais próximo e morde.

Rodada 2: Strahd decide separar o joio do trigo - ele corre com todo o movimento da tumba como se estivesse com medo, aproveitando a cortina azul que o transporta mais 3m acima do último conjunto de escadas para as catacumbas. Ele se move para a parte noroeste das catacumbas e espera, na esperança de atrair pelo menos um PJ atrás dele e separá-lo dos outros.

Rodada 3: Strahd retorna à sua forma normal (consulte os blocos de estatísticas pág. 194) e aguarda um PJ isolado. Se apresentado a um PJ solitário, ele tenta dominá-lo se o PJ não estiver protegido contra o mal; caso contrário, ele conjura Névoa Mortal.

Rodada 4: Strahd usa a portal dimensional para se teletransportar para K15 e para fora do conflito.

As crias vampíricas se tornam corpóreas e atacam os PJs. Sua primeira prioridade é proteger Strahd. Assim, elas intercedem em ataques destinados a Strahd e bloqueiam os PJs que tentarem perseguir Strahd em sua forma de lobo atroz se Strahd o fizer. Eles perseguem os PJs e os atacam até serem destruídos.

A aparição se eleva do chão para atacar os PJs. Não necessariamente ajudando Strahd, mas atacando todos os seres vivos que entraram na tumba. Ele não persegue os PJs se eles saírem da área.

Conde Strahd (Lobo Atroz) ND 15

(Veja a pág. 6 para bloco de estatísticas completas de Strahd)
Vampiro (humano) Necromante 10
LM Morto-vivo grande (humanoide avançado)
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar +13, Ouvir +13

CA 20, toque 11, surpresa 18; Esquiva
70 PVs (10 DVs); Cura acelerada 5; **RD** 10 / prata e mágico
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10, energia positiva 10, sônico 10; resistência a Expulsão +4; imune a detecção
Fort +3, **Refl** +7, **Vont** +10
Fraquezas água corrente, estaca de madeira, luz solar

Deslocamento 15m (10 quadrados), patas de aranha 6m
Corpo a corpo mordida +11 (1d8 + 10 mais imobilização e drenar energia 2 níveis)
Base de Ataque +5; **Agarrar** +16
Opções de Ataque Reflexos em Combate
Ações Especiais Alterar forma, filhos da noite 1/noite, forma gasosa

---

Habilidades For 25, Des 15, Con -, Int 20, Sab 17, Car 16
QE Cria
Talentos Drenar Magia[†], Dreno do Cadáver [†B], Drenar Energia Aprimorado[†], Enervecer Magia [†B], Escrever Pergaminhos[B], Esquiva[B], Iniciativa Aprimorada[B], Magias em Combate (ou Toque de Mácula), Prontidão[B], Reflexos em Combate[B], Reflexos Rápidos[B], Resistência a Energia Positiva[†]
Perícias Blefar +17, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +7, Disfarces +3 (+13 imitando um Lobo Atroz), Esconder-se +8, Furtividade +16, Intimidar +11, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +13, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +3 (+9 seguindo rastros)

Alterar Forma Em sua forma de lobo atroz, Strahd não pode conjurar magias e perde o acesso às suas habilidades de dominar e drenar o sangue.

CRIA VAMPÍRICA (2) ND 4

CM Morto-vivo médio
Inic. +6; **Sentidos** visão no escuro 18m., Observar +11, Ouvir +11
Idioma Comum

CA 15, toque 12, surpresa 13
29 PVs (4 DVs); Cura acelerada 2; RD 5/prata
Imunidades atordoamento, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, doença, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistências frio 10, eletricidade 10; resistência à Expulsão +2
Fort +1, **Refl** +5, **Vont** +5
Fraquezas consulte Características de vampiro, pág. 8

Deslocamento 9m (6 quadrados), patas de aranha 6m.
Corpo a corpo pancada +5 (1d6 + 4 mais drenar energia 1 nível negativo)
Base de Ataque +2; **Agarrar** +5
Opções de Ataque Drenar Energia, Drenar Sangue
Ações Especiais dominação (9m., Vontade CD 14), drenar sangue (1d4 Con/rodada), forma gasosa

Habilidades For 16, Des 14, Con -, Int 13, Sab 13, Car 14
Talentos Drenar Energia Aprimorado*, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vitalidade
*Talento descrito em *Libris Mortis*. Seus efeitos são descritos na entrada Drenar Energia abaixo.
Perícias Blefar +6, Diplomacia +4, Escalar +8, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +8, Saltar +8, Sentir Motivação +11,

Cura acelerada (Ext) Se reduzido a 0(zero) PVs em combate, uma cria vampírica automaticamente e imediatamente assumirá uma forma gasosa e seguirá em direção às catacumbas (K84), que deve chegar dentro de 2 horas ou será totalmente destruída. Qualquer dano adicional que ela receba na forma gasosa não tem efeito.

Dominação (Sob) A cria vampírica pode esmagar a vontade de um oponente apenas olhando nos olhos dele. Isso é similar a um ataque visual com um alcance de 3m, exceto que a cria vampírica deve usar uma ação padrão e escolher um único alvo - aqueles que apenas olham para ela não são afetados. O alvo da cria vampírica deve obter sucesso num teste de Vontade CD 14 ou instantaneamente ficará sob a influência da cria, como se afetado pela magia *dominar pessoa* (NC 12º).

Drenar Energia (Sob) As criaturas vivas atingidas pelo ataque pancada de uma cria vampírica sofrem um nível negativo, perdendo 5 PVs e recebendo -1 de penalidade em testes de habilidade, testes de perícias, testes de resistência e nível efetivo. Ao mesmo tempo, cria vampírica recebe 5 PVs temporários e um bônus de +1 em testes de habilidade, testes de perícias, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora. (Esse bônus deriva do seu talento Drenar energia aprimorado, descrito no *Libris Mortis*.) Se a vítima for um conjurador, ela perde o acesso a duas magias como se tivesse conjurado suas duas magias de mais alto nível atualmente disponíveis. Consulte Livro do Mestre 292 para obter mais informações sobre Drenar energia e níveis negativos.

Drenar Sangue (Ext) Uma cria vampírica pode sugar sangue de uma vítima viva com suas presas, sendo bem-sucedida num teste da manobra Agarrar. Se prender o inimigo, ele drena o sangue, causando 1d4 de dano em Constituição a cada rodada em que o agarrar for mantido. Em cada ataque que atingir, a cria recebe 5 PVs temporários que duram até 1 hora. Essa habilidade não afeta elementais, plantas ou criaturas que não possuam valor de Constituição.

Forma Gasosa (Sob) Como uma ação padrão, uma cria vampírica pode assumir à vontade uma forma gasosa como a magia (NC 5º), mas pode permanecer gasoso indefinidamente e tem deslocamento voo 6m (perfeito). Na forma gasosa possui CA 12, toque 12, surpresa 10.

Patas de Aranha (Ext) Uma cria vampírica pode escalar superfícies simples como se sob o efeito de *Patas de Aranha*.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Os detalhes no mapa tático são descritos abaixo.

Descanso final de Ravenovia: O caixão ao norte foi esculpido em mármore, incrustado em prata e terminado com configurações de latão. Os quadrados que o caixão ocupa contam como terreno difícil; entrar num desses quadrados custa 2 quadrados de movimento.

O caixão traz uma placa de latão que diz: "Ravenovia Von Zarovich". Não está trancado. Se decretado pela Sorte de Ravenloft, um item pode estar abertamente em cima do caixão. Dentro, há um corpo mumificado envolto na *mortalha de Santa Ecaterina* (um novo item descrito pág. 215).

Descanso final de Barov: O caixão ao sul foi esculpido em mármore, incrustado em prata e acabado com metais. Os quadrados que o caixão ocupa contam como terreno difícil; entrar num desses quadrados custa 2 quadrados de movimento.

O caixão tem uma placa de latão que diz: "Barov Von Zarovich". Não está trancado. Dentro há um corpo mumificado que com um anel verde — um *anel de aprimorar magia* (veja pág. 211).

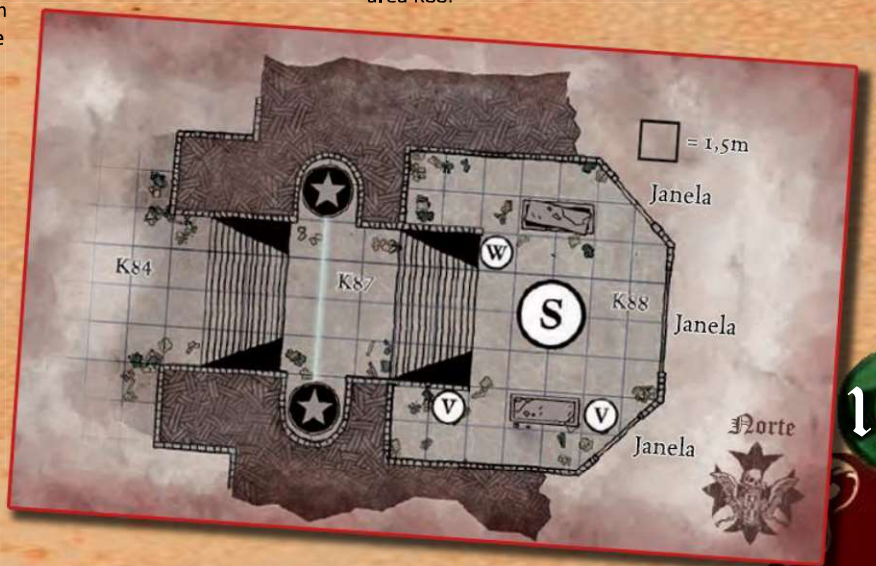
Vitrais: esses três vitrais são translúcidos, mas não transparentes. O do norte detalha uma rainha de aparência sábia e a do sul um rei imponente. O vitral central detalha dois homens - um mais velho e vestido como um guerreiro, o outro mais jovem e
vestido como um príncipe, embora ambos pareçam ter um nascimento nobre.

As janelas são com chumbo e 10cm de espessura (dureza 2 e 10 PVs). Se alguém o quebrar, é revelada uma visão desobstruída de uma queda de 300m ao longo da coluna de Ravenloft, assim como a cidade da Barória e as terras vizinhas.

Patamar (K87): Um patamar de 3m abaixo de uma grande escada é cortado por uma cortina de luz azul. A luz está suspensa entre duas estátuas de bronze de 9m de altura, segurando lanças. Mais degraus são pouco visíveis além da cortina.

Todas as criaturas que passarem pela cortina que não sejam leais e boas são teleportadas de volta para o topo da escada a oeste da cortina.

Criaturas leais e bondosas podem descer em segurança para a área K88.



SUBCATACUMBAS

Nível de Encontro Variável

Use este encontro tático com a entrada da sala pág. 127.

Use esse encontro se os PJs entrarem na antiga subcatacumba, um templo primitivo infestado por uma colônia de formigas gigantes.

ENCONTRO

*Quando o encontro começa, sete formigas gigantes soldados (**As**) e duas formigas gigantes operárias (**Aw**) correm pelas ruínas do templo primitivo. Esses números podem mudar à medida que mais formigas entrarem na câmara. A câmara também contém um ídolo guardião, chamado eidolon trapaceiro (**E**), próximo à laje e ao megálito.*

Se os PJs pisarem no chão da caverna, leia:

As formigas gigantes, que se movem placidamente, se estremecem e, como se de repente se eletrificassem, e todas simultaneamente entram num frenesi assassino.

TÁTICAS

As formigas atacam os PJs na primeira rodada em que um PJ entra na câmara. Na rodada seguinte, 1d4 +1 formigas soldado emergem do buraco no piso (canto sudoeste) para se juntar ao ataque. Isso continua a cada rodada até que um total de 20 formigas soldados (incluindo as sete originais) apareçam.

As formigas operárias se defendem se forem atacadas, mas seu objetivo é escapar até o ninho, sob o piso desta câmara.

O eidolon trapaceiro permanece como uma estátua, até que qualquer formiga ou PJ vagueie pela laje à qual está adjacente. Se isso ocorrer, ele começará a atacar todas as criaturas na caverna, começando pelas criaturas (formiga ou PJ) mais próximas e avançando para o exterior.

Lage de Pedra

O Lage de Sacrifício é um cubo de 3m de granito preto, parcialmente enterrado na rocha circundante. A porção que emerge da rocha cria uma plataforma semelhante a um estrado que se eleva um metro acima do piso da câmara. Pictogramas percorrem a borda visível da laje.

Se traduzido magicamente (nenhum ser vivo usa o idioma dos pictogramas), os pictogramas dizem:

"Derrame sua vida ao Deus do Sangue. O Deus do Sangue retribui o sacrifício total."

Esta localidade mágica é descrita pág. 220.

APÓS A BATALHA

Se os PJs derrotarem ou expulsarem as formigas gigantes, e se derrotarem o eidolon trapaceiro, poderão experimentar livremente a Laje do Sacrifício, se assim o desejarem.

EIDOLON TRAPACEIRO ND 9

CN Construto grande
Inic. +0; **Sentidos** visão no escuro 18m; Observar -2, Ouvir -2

CA 21, toque 9, surpresa 21
85 PVs (10 DVs); RD 5 / mágico e esmagamento
Imunidades magia; atordoamento, doença, dano por contusão, dano de habilidade, dano de habilidade contra valores físicos, drenar energia, efeitos de ação mental, efeitos de morte, efeitos de necromancia, fadiga e exaustão, paralisia, sono, sucessos decisivos, veneno
Resistência RM 19
Fort +3, **Refl** +3, **Vont** +1

Deslocamento 9m (6 quadrados, incapaz de correr)
Corpo a corpo 2 pancada +13 (2d8 + 7 mais confusão)
Espaço 3m; **Alcance** 3m.
Base de Ataque +7; **Agarrar** +18
Opções de Ataque confusão
Ações Especiais borrifo de sangue

Habilidades For 24, Des 11, Con -, Int -, Sab 6, Car 13

Borrifo de Sangue (Sob) Como uma ação livre que pode ser usada uma vez a cada 1d4 rodadas, um eidolon trapaceiro pode vomitar uma gota de sangue espesso do símbolo infiltrado num único alvo num raio de 9m. Qualquer criatura atingida pelo sangue deve obter sucesso num teste de Vontade CD 16 ou será afligida por uma loucura terrível que faz com que veja todos os seus amigos como inimigos odiados. Uma criatura afetada ataca imediatamente seu aliado mais próximo, usando as melhores táticas e itens à sua disposição, incluindo o uso de magias. A loucura de sangue dura 2d4 rodadas. Uma vez que uma criatura é afetada, ela não pode ser afetada pelo borrifo de sangue do mesmo eidolon trapaceiro por 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.
Confusão (SM) Qualquer criatura atingida por um eidolon trapaceiro deve obter sucesso num teste de Vontade CD 16 ou ficará confusa por 10 rodadas. O efeito é idêntico à magia *confusão* (NC 10º). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

FORMIGA GIGANTE, OPERÁRIA (7) ND 1

N Inseto médio
Inic. +0; **Sentidos** faro, visão no escuro 18m; Observar +0, Ouvir +0

CA 17, toque 10, surpresa 17
9 PVs (2 DVs)
Imunidades efeitos de ação mental
Fort +3, **Refl** +0, **Vont** +0

Deslocamento 15m (10 quadrados), escalar 6m.
Corpo a corpo mordida +1 (1d6)
Base de Ataque +1; **Agarrar** +1
Opções de Ataque agarrar aprimorado

Habilidades For 10, Des 10, Con 10, Int -, Sab 11, Car 9
Talentos Rastrear[B]
Perícias Escalar +8

Agarrar Aprimorado (Ext) Para usar essa habilidade, uma formiga gigante deve acertar com seu ataque de mordida.
Perícias Formigas gigantes têm +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência ao rastrear por cheiro.

FORMIGA GIGANTE, SOLDADO (2) ND 2

N inseto médio
Inic. +0; **Sentidos** faro, visão no escuro 18m.; Observar +1, Ouvir +1

CA 17, toque 10, surpresa 17
11 PVs (2 DVs)
Imunidades efeitos de ação mental
Fort +4, **Refl** +0, **Vont** +1

Deslocamento 15m (10 quadrados), escalar 6m.
Corpo a corpo mordida +3 (2d4 + 3)
Base de Ataque +1; **Agarrar** +3
Opções de Ataque agarrar aprimorado
Ações Especiais picada ácida

Habilidades For 14, Des 10, Con 13, Int -, Sab 13, Car 11
Talentos Rastrear[B]
Perícias Escalar +10

Agarrar Aprimorado (Ext) Para usar essa habilidade, uma formiga gigante deve acertar com seu ataque de mordida. Uma formiga gigante soldado que vença o teste da manobra Agarrar que se segue estabelece uma imobilização e pode usar sua picada ácida.

Perícias Formigas gigantes têm +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência ao rastrear por cheiro.

Picada Ácida (Ext) Uma formiga gigante soldado tem um ferrão e uma glândula produtora de ácido em seu abdômen. Se ele conseguir agarrar um oponente, ele pode tentar picar em cada rodada usando seu bônus de ataque total. A picada ácida causa 1d4 +1 de dano perfurante e 1d4 de dano ácido.

DETALHES DO MAPA TÁTICO

Megálito: Uma pedra grande, vagamente retangular, está estacionada no topo de duas pedras similares que possuem 3m de altura, criando um espaço de 3mx3m abaixo dela. O megálito está em frente a uma laje quadrada que emerge do chão da caverna.

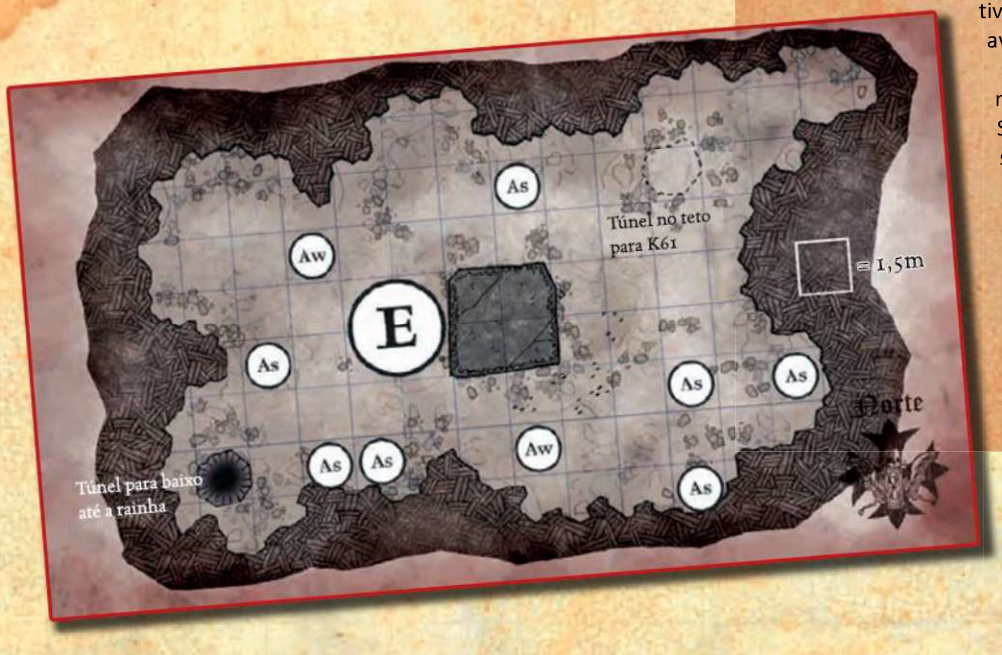
Túnel no Teto: O túnel de 1,5m de diâmetro é essencialmente vertical, mas é tão rusticamente escavado na rocha que um sucesso num teste de escalar CD 10 é o suficiente para ascender ou descender por ele. O túnel se eleva 12m para atravessar a parede estreita que o separa da parte de trás da Cripta 24 até a sala secreta na área K61.

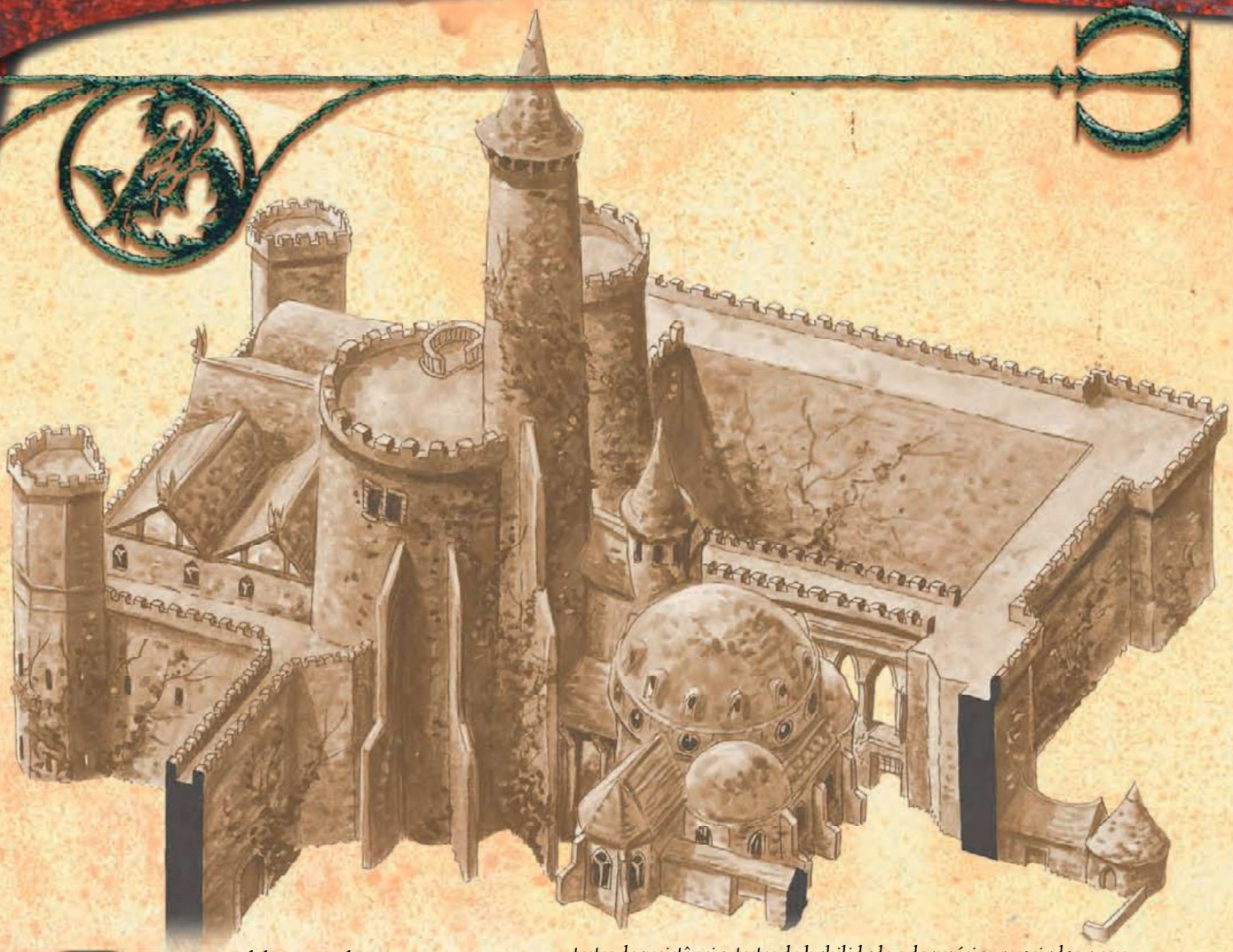
Túnel no Piso: O túnel de 1,5m de diâmetro é essencialmente vertical, mas é tão escavado na pedra que um teste de escalar CD 10 é suficiente para subir ou descer o túnel. O túnel desce 9m em um complexo de túneis de 1m de diâmetro que levam a todos os lados e são preenchidos com uma agitação de formigas operárias gigantes (mais de 100) e, em algum lugar, uma formiga rainha.

Se um PJ determinado mapeasse todos os túneis ao longo de alguns dias, ele descobriria uma entrada para o mundo exterior, a cerca de 150m ao norte da base do pilar, entre uma confusão de pedras nas árvores

Eidolon trapaceiro: Essa estátua humanoide de 4m de altura esculpido em pedra arroxeada, mas de mãos pretas como o piche. Restos desgastados de chifres e membros vestigiais permanecem parcialmente visíveis. No lugar da face está um pictograma primitivo que está manchado, como se no passado tivesse minado um líquido avermelhado.

Esta estátua foi capacitada em milênios por adoradores do "Deus do Sangue" e ainda permanece vigilante sobre este último lugar sagrado à proto-divindade esquecida.





O material deste apêndice, em contraste com o resto da aventura, destina-se ao consumo de jogadores. Como Mestre das Masmorras, você é incentivado a disponibilizar talentos, magias e classes de prestígio para seus jogadores quando eles atenderem aos pré-requisitos. Este apêndice também contém novos itens mágicos, uma nova organização de jogadores (os Portadores da Luz) e folhetos para as diferentes cartas que envolvem os PJs na aventura.

TALENTOS

Os dois talentos a seguir apareceram originalmente em Libris Mortis: The Book of Undead. Eles estão incluídos aqui porque a classe de prestígio o Cavaleiro do Corvo os concede como talentos extras, mas podem ser úteis para qualquer personagem que se aventurar na Baróvia e no Castelo Ravenloft.

VIDA ENRIJECIDA

Você pode ignorar o efeito de níveis negativos por um curto período de tempo.

Benefício: Sempre que você obter um nível negativo, poderá ignorar as penalidades e outros efeitos nocivos associados a esse nível negativo por um número de minutos igual ao seu bônus de Constituição (se houver). Por exemplo, se Tordek (Con 15) é atingido por um Inumano, ele sofre um nível negativo. No entanto, ele pode ignorar a penalidade de -1 nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidade e de perícias associados a esse nível negativo por 2 minutos, já que seu bônus de Constituição é +2. (Se Tordek fosse um conjurador, ele também evitaria perder um espaço para magias por 2 minutos.)

Você também ganha um bônus de +4 nos testes Fortitude para remover níveis negativos.

VIDA ESTENDIDA

Você pode livrar-se de níveis negativos com um teste de vontade.

Pré-requisitos: Vitalidade, Vida Duradoura.

Benefício: uma vez por rodada como uma ação padrão, você pode tentar remover um nível negativo de si mesmo, fazendo um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 do DV da criatura que impôs o nível + modificador de Car da criatura que impôs o nível). Se o teste de resistência for bem-sucedido, o nível negativo desaparece. Você faz um teste de resistência separado para cada nível negativo sofrido. Se fracassar no teste, você mantém o nível negativo, mas pode tentar removê-lo novamente na próxima rodada.

CAVALEIRO DO CORVO

"O corvo não é um deus - é um símbolo. Um símbolo da virtude, da luz nas trevas, da vida e da vitalidade diante da morte."

- Lady Vey Rallen, Cavaleira do Corvo

Antes que o mal chegasse à terra da Baróvia, era o lar de uma ordem de campeões virtuosos, os Cavaleiros do Corvo. Unidos sob o símbolo do corvo, eles deixaram de lado as diferenças de religião e lealdade política em sua busca por combater o mal, onde quer que ele aparecesse. Eles prosperaram por séculos antes do aparecimento de

Strahd em suas terras, mas agora estão praticamente extintos. Apesar da forte oposição da ordem aos mortos-vivos, um cavaleiro do corvo ainda permanece como um espírito benigno nos corredores do Castelo Ravenloft, enquanto os boatos persistem na vila da Baróvia de que pelo menos um cavaleiro ainda se esconde nos bosques de Svalich ou nas íngremes encostas das montanhas Balinok.

TORNANDO-SE CAVALEIRO DO CORVO

Atender aos pré-requisitos para tornar-se um cavaleiro do corvo não é difícil para um clérigo, paladino ou outro conjurador divino (druidas são raros, porém, porque as características da classe prestígio não complementam as da classe druida.) No entanto, para juntar-se aos remanescentes da ordem, um candidato deve primeiro aprender sobre sua existência e encontrar outro membro. Então, ele ou ela deve orar durante a noite na capela de Ravenloft, dentro do castelo (área K15), onde ainda repousa o antigo Ícone de Ravenloft (consulte a página 214). Durante o auge da ordem, o único perigo dessa vigília era que o cavaleiro dormisse em vez de orar a noite toda. Agora, existem muito mais perigos significativos para o corpo e a alma dentro das muralhas do Castelo Ravenloft.

No decorrer desta aventura, os PJs podem encontrar Sir Urik (encontro tático F na página 74) ou o fantasma de Lady Vey Rallen (encontro tático K45 na página 146), os quais podem induzir personagens interessados na classe de prestígio.

Pré Requisitos

Tendência: Bom.

Bônus Base de Ataque: +4.

Conjuração: Capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Especial: Deve conhecer um cavaleiro em condições amistosas e depois passar uma noite em vigília de oração na capela de Ravenloft.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Os Cavaleiros do Corvo são dedicados a combater os mortos-vivos, e eles ganham um número de habilidades para ajudá-los nessa missão. Eles também têm um tipo único de companheiro animal, um corvo celestial treinado para perseguir inimigos e interferir no combate para dar vantagem do cavaleiro.

Conjuração de Magias: *Em cada nível acima do 1º, você ganha novas magias por dia e aumenta em um o nível de conjurador (e magias conhecidas, caso aplicável) como se você também tivesse ganho um nível numa classe de conjurador de magias divina à qual pertencia antes de adicionar o nível da classe de prestígio. No entanto, você não obtém nenhum outro benefício que um personagem daquela classe teria ganho. Se você teve mais de uma classe divina de conjuração de magias antes de se tornar um cavaleiro do corvo, deve decidir em qual classe adicionar cada nível com o objetivo de determinar magias por dia, nível de conjurador e magias conhecidas.*

Corvo Opressor (Ext): *No 1º nível, você invoca um corvo celestial para o seu serviço. Essa criatura ajuda você no combate, distraindo os inimigos e ganha habilidades adicionais à medida que você avança no nível. Suas estatísticas são normais para um corvo (Livro dos Monstros pág. 275) com o modelo criatura celestial (Livro dos Monstros pág. 49), exceto como indicado aqui. O total de pontos de vida do seu corvo é igual à metade dos seus pontos de vida normais. Para efeitos relacionados ao número de Dados de Vida (incluindo os benefícios do modelo criatura celestial), use seu total de DV. O corvo usa seus bônus base de teste de resistência, mais seus modificadores de habilidade (Fort +0, Ref +2, Vont +2). Tem uma pontuação de Inteligência 3.*

O corvo opressor é incrivelmente ágil. Nunca provoca ataques de oportunidade ao se deslocar no quadrado de um oponente ou para deixar uma área ameaçada. Se for morto, uma substituição será apresentada no próximo amanhecer. Você não sofre penalidades especiais caso seu corvo caia em batalha.

Seu corvo opressor tem as seguintes habilidades especiais.

Oprimir (Ext): Como uma ação rápida, você pode comandar o seu corvo opressor para distrair um único oponente a 9m de você. O corvo entra no espaço desse oponente. O alvo deve fazer um teste de resistência (CD 10 + 1/2 do seu nível de classe + seu modificador de Car). Se fracassar no teste, esse oponente recebe uma penalidade de -2 na sua CA por 1 rodada.

Defletor (Sob): Quando você alcança o 3º nível, pode comandar o seu corvo opressor para impedir que um oponente aproveite os lapsos nas suas defesas. Se no início do turno do seu oponente o corvo estiver em seu espaço, ele deverá fazer um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 do seu nível de classe + seu modificador de Car). Se fracassar no teste, esse oponente não poderá fazer ataques de oportunidade por 1 rodada.

Desequilibrar (Sob): No 5º nível, você pode comandar o seu corvo opressor para manter um oponente desequilibrado. Se seu corvo ocupa o espaço do oponente, esse oponente provoca ataques de oportunidade, em área de ameaça de inimigos, mesmo quando dá um passo de ajuste de 1,5m. Seu corvo opressor segue automaticamente o alvo que dá um passo de ajuste 1,5m.

TABELA A – 1: O CAVALEIRO DO CORVO DADO DE VIDA: D8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+2	Corvo Opressor (oprimir), Falar com corvos.	—
2º	+2	+3	+0	+3	Destruir mortos-vivos 1 / dia	+1 nível de classe divina anterior
3º	+3	+3	+1	+3	Expulsar mortos-vivos, domínio do Sol, corvo opressor (defletor)	+1 nível de classe divina anterior
4º	+4	+4	+1	+4	Foco de Luz, Destruir mortos-vivos 2 / dia	+1 nível de classe divina anterior
5	+5	+4	+1	+4	Corvo opressor (desequilibrar), Vida Enrijecida*	+1 nível de classe divina anterior
6º	+6	+5	+2	+5	Destruir mortos-vivos 3 / dia	+1 nível de classe divina anterior
7º	+7	+5	+2	+5	Corvo opressor (Canalizar Magia)	+1 nível de classe divina anterior
8	+8	+6	+2	+6	Vida Estendida*, Destruir mortos-vivos 4 / dia	+1 nível de classe divina anterior
9º	+9	+6	+3	+6	Corvo opressor (Ligação visual)	+1 nível de classe divina anterior
10º	+10	+7	+3	+7	Explosão de vitalidade, Destruir mortos-vivos 5 / dia	+1 nível de classe divina anterior

*Novos talentos descritos pág. 200.

Perícias de Classe (2 + mod. de Int por nível): Concentração, Conhecimento (local), Conhecimento (religião), Observar, Obter de Informações, Sobrevivência.

Canalizar Magias (Sob): Quando você atingir o 7º nível, poderá canalizar magias através do seu corvo opressor, contanto que você tenha linha de visão com ele. A canalização de uma magia requer que você aumente seu tempo de conjuração: uma magia que normalmente exige uma ação livre, de movimento, rápida ou imediata agora executa uma ação padrão, enquanto uma que requer uma ação padrão passará a ser uma ação de rodada completa. Outras magias permanecem inalteradas. Uma magia canalizada no corvo é tratada como se fosse o conjurador com a finalidade de alcance. Assim, você pode canalizar uma magia com um alcance de toque através do corvo para lançar a magia numa criatura que o corvo tocar. Se o alvo resistir, o corvo deve acertar com um ataque corpo a corpo usando seu próprio bônus de ataque para realizar a magia com sucesso.

Ligação Visual (Sob): no 9º nível, você ganha a capacidade de ver rapidamente através dos olhos do seu corvo. O uso dessa habilidade é uma ação de rodada completa, e você pode ver através dos olhos do corvo apenas a rodada em que você executa essa ação. No final da rodada, você estará fatigado. Você pode usar essa habilidade à vontade, embora, se você a usar enquanto estiver fatigado, ficará exausto. Enquanto vê através dos olhos do seu corvo, você não pode ver através dos seus próprios olhos. Seu corvo pode estar a qualquer distância de você, mas deve estar no mesmo plano de existência.

Falar com Corvos (Sob): Você tem a capacidade de falar com corvos, incluindo familiares e seu próprio corvo opressor. Se um corvo tem uma Inteligência acima de 2, você pode se comunicar com ele como faria com um ser humano (bastante estúpido), usando um idioma que ambos compartilham. Se o corvo tiver inteligência animal (Int 1 ou 2), você poderá se comunicar com ele se estiver usando a magia Falar com Animais, embora essa habilidade não tenha duração.

Destruir Mortos-Vivos (Sob): Quando você atinge o 2º nível, você ganha a capacidade de canalizar brilho sagrado num único ataque corpo a corpo contra uma criatura morta-viva. Você adiciona seu bônus de carisma (se houver) à sua jogada de ataque e seu nível de classe de cavaleiro do corvo à sua jogada de dano. Se você rolar um 20 natural em seu ataque, seu bônus de dano será dobrado. Este não é um sucesso decisivo, e nenhuma rolagem de confirmação é necessária.

Você deve declarar que está usando sua habilidade de destruir mortos-vivos antes de fazer sua jogada de ataque; se errar o ataque (ou você ataca uma criatura que não é realmente morta-viva), seu golpe é usado durante o dia. Se você usar essa habilidade contra uma criatura morta-viva incorpórea, mas seu ataque falhar devido à sua habilidade incorpórea, você poderá rolar novamente a chance de falha mais uma vez, obtendo o melhor resultado.

Para cada dois níveis que você avança além do 2º, você ganha um uso diário adicional dessa habilidade (2 / dia no 4º nível, 3 / dia no 6º nível, e assim por diante).

Expulsar Mortos Vivos (Sob): No 3º nível, você ganha a capacidade de expulsar mortos-vivos como um clérigo de dois níveis mais baixos. Se você já pode expulsar mortos-vivos, adicione seu nível de clérigo efetivo ao dessa classe com o objetivo de calcular os dados de vida totais.

Domínio do Sol: no 3º nível, você obtém acesso ao domínio do Sol. Se você possui níveis de clérigo e ainda não tem acesso ao domínio do Sol, você ganha o poder concedido pelo domínio (Expulsão Aprimorada uma vez por dia) e pode escolher magias de domínio na lista de magias do Sol, bem como de seus outros domínios. Se você já tem acesso ao domínio do Sol, poderá usar seu poder concedido duas vezes por dia.

Se você não tiver níveis de clérigo, poderá usar o poder concedido do domínio do Sol normalmente. Adicione as magias do domínio do Sol à lista de magias de classe. Se você é um conjurador espontâneo, como um Favorecido ou um Feiticeiro, pode selecionar uma magia de domínio do Sol sempre que tiver a opção de escolher uma nova magia conhecida. Depois de conhecer a magia do domínio, você pode convertê-la livremente.

Foco de Luz: Quando você atinge o 4º nível, torna-se especialista em lançar magias com o descritor de luz. Sempre que você lançar uma magia, poderá escolher um dos seguintes efeitos para aprimorar a magia.

- Dobre o raio da iluminação e trate a magia como um nível mais alto com o objetivo de combater ou dissipar uma magia com o descritor de escuridão.
- Aumente sua CD de resistência em 2.
- Aumente seu nível efetivo de conjurador em um; por exemplo, uma magia Luz do Dia dura uma rodada adicional ou uma magia Raio de Sol causa um dano adicional de 1d6 aos mortos-vivos.

Vida Enrijecida: No 5º nível, você ganha Vida Enrijecida (pág. 200) como um talento adicional.

Vida Estendida: No 8º nível, você ganha Vida Estendida (pág. 200) como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Explosão de Vitalidade (Sob): No 10º nível, você ganha a capacidade de remover níveis negativos canalizando energia positiva. Como ação padrão, gaste uma tentativa de expulsão e faça um novo teste. Você pode remover vários níveis negativos de si e de seus aliados num raio de 9m igual ao máximo de Dados de Vida dos mortos-vivos que você poderia afetar (Livro do Jogador 159). Por exemplo, se você for um clérigo 6 / cavaleiro do corvo 10 (nível de clérigo efetivo 14º) e obtém 18 no teste de expulsão, pode afetar mortos-vivos com até 16 Dados de Vida. Assim, você pode remover até dezesseis níveis negativos de si e de seus aliados, distribuídos da maneira que escolher.

INTERPRETANDO UM CAVALEIRO DO CORVO

Os cavaleiros do corvo são remanescentes da justiça - um pequeno número de campeões sagrados numa terra governada pelo mal. É uma dádiva e grande honra ser membro da ordem, e você deve tratá-la como tal. Você, Sir Urik, e qualquer companheiro que adota essa classe são todos os que restam de uma ordem que uma vez enfrentou bravamente qualquer mal que surgisse na Baróvia. Se você conseguir sobreviver o tempo suficiente para livrar a terra de Strahd para sempre, terá muito mais motivos de orgulho. Não hesite em expressar esse orgulho, mas nunca deixe que isso atrapalhe seu objetivo maior - permanecer vigilante contra o mal e, principalmente, contra os mortos-vivos, onde quer que eles assolem a terra novamente.

Combate

Seu corvo opressor é um grande trunfo numa luta, distraindo seus inimigos e (em níveis mais altos) canalizando seu poder através de sua forma minúscula. Você é principalmente um combatente corpo a corpo, armado com golpes e magias. Não hesite em entrar direto nas linhas de frente da batalha, enviando seu corvo à sua frente para atrapalhar a concentração de seus inimigos.

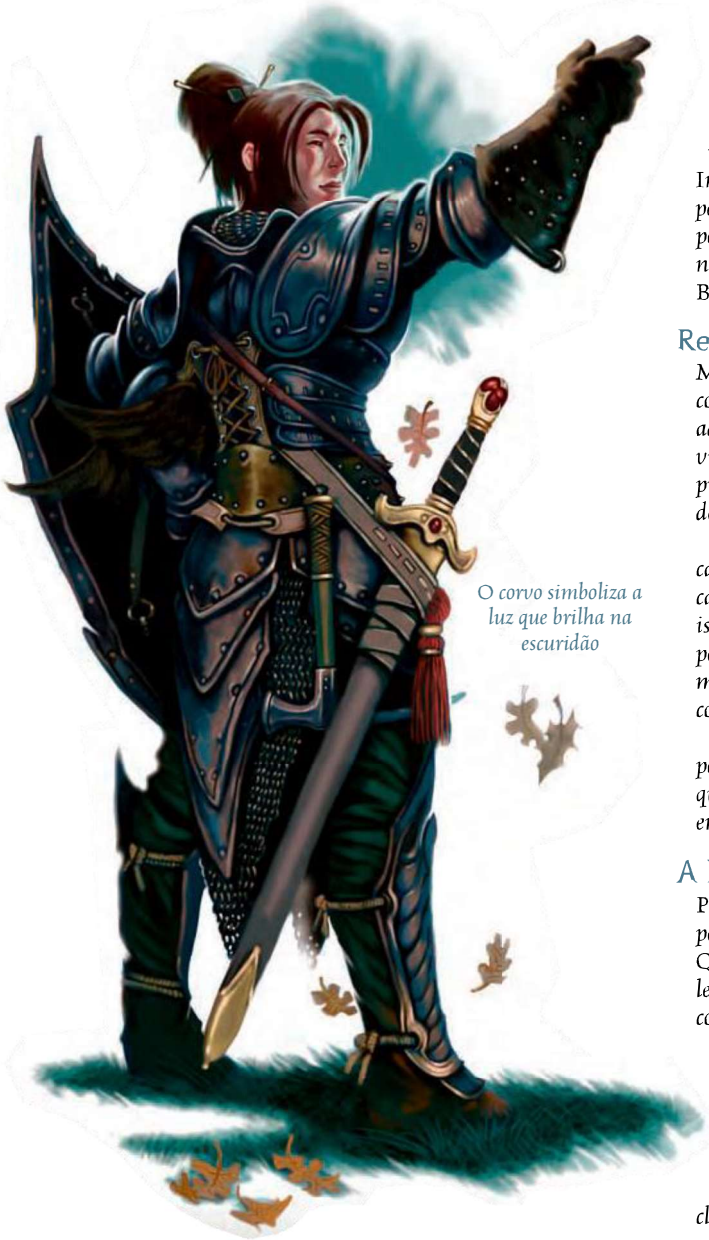
Avanço

Para se tornar um cavaleiro do corvo, você tinha que conhecer um dos dois cavaleiros - um vivo, um imortal - que ainda habitam o vale da Baróvia. Somente depois de aprender sobre a ordem deles, depois de manter uma vigília angustiante na capela do Castelo Ravenloft, você se tornou um cavaleiro de pleno direito.

Como resultado, você tem pouco acesso ao treinamento, mas precisa encontrar seu próprio caminho na ordem. Você pode ser responsável por forjar novas tradições e aumentar sua participação, principalmente se desejar ajudar a Baróvia a se recuperar de seus séculos de opressão sob o vampiro Strahd.

Recursos

Os Cavaleiros do Corvo não têm recursos que você possa utilizar, a não ser os membros que sobreviverem. Sir Urik oferece toda a ajuda possível, mas ele é apenas um homem com suas próprias responsabilidades - e não possui muita riqueza. Você está por sua conta, mas com tempo e talento, talvez possa reconstruir os cavaleiros numa organização que possui recursos para compartilhar entre seus membros.



O corvo simboliza a luz que brilha na escuridão

CAVALEIROS DO CORVO NO MUNDO



"Há um homem louco que tenta combatê-los, você sabe. Algum tipo de cavaleiro, ele diz. Bem, ele ainda está vivo - isso certamente conta para alguma coisa."

- Ismark the Lesser, Burgomestre interino da Baróvia

Como campeões contra o mal e os mortos-vivos, os Cavaleiros do Corvo têm um papel claro no mundo - ou pelo menos na Baróvia. Os PJs que adotam essa classe de prestígio têm uma sólida razão para permanecer na Baróvia, mesmo após a morte de Strahd: ajudar o vale a se reconstruir e se recuperar de séculos sob seu domínio ferrenho. Inúmeros espiões e agentes de Strahd ainda sobrevivem, lutando pelo poder em sua ausência. Ismark, o filho do velho burgomestre, pode não ser um líder forte o suficiente para levar a vila a uma nova era de paz e prosperidade. Nos dias seguintes a Strahd, a Baróvia precisa dos Cavaleiros do Corvo como nunca antes.

Reações dos PdM's

Muitos Barovianos pensam que Sir Urik é louco por ousar lutar contra o mal que é tão proeminente em suas vidas. Ainda assim, eles admiram o fato de que ele faz isso há tanto tempo e que ele ainda está vivo. Um PJ que adota o cavaleiro do corvo como classe de prestígio, provavelmente terá a mesma reação - pelo menos até que consiga destruir Strahd.

Nesse ponto, todos os habitantes da Baróvia conectam qualquer cavaleiro do corvo a esse evento de abalar a terra. Eles consideram os cavaleiros heróis, cumprimentando-os com atitudes úteis. Enquanto isso, os ex-servos de Strahd marcaram os cavaleiros como inimigos perigosos que ameaçam sua ascensão ao poder. Qualquer criatura maligna na Baróvia é automaticamente hostil a um cavaleiro do corvo após a morte de Strahd.

Além da Baróvia, a ordem ainda tem uma reputação vagamente positiva. A maioria das pessoas nas regiões vizinhas é aliada dos PJs que se apresentam como cavaleiros do corvo e explicam que a ordem emergiu da obscuridade.

A LENDA DOS CAVALEIROS DO CORVO

Personagens com nível de conhecimento (nobreza e realeza) podem pesquisar os cavaleiros do corvo para aprender mais sobre eles. Quando um personagem faz um teste de habilidade bem-sucedida, leia ou parafraseie o seguinte, incluindo as informações de acordo com as CDs abaixo.

CD 10: Os Cavaleiros do Corvo eram uma antiga ordem sagrada de cavaleiros protetores, mas já se foram há muito tempo.

CD 15: Os cavaleiros foram dedicados a combater os mortos-vivos, e eles tinham corvos celestes como companheiros.

CD 20: Os Cavaleiros do Corvo eram algo como paladinos ou clérigos, devotados ao ideal do bem, simbolizado pelo corvo. Eles acreditavam que o bem só podia florescer diante do grande mal, quando se opunha a esse mal e o combatia.

CD 30: Sir Urik afirma ser um cavaleiro do corvo, talvez o último sobrevivente. Muitas vezes você pode encontrá-lo na encruzilhada.

CAVALEIROS DO CORVO EM JOGO

Os pré-requisitos mecânicos para essa classe de prestígio são intencionalmente fáceis de atender, para incentivar um ou mais PCs a adotarem a classe ao longo desta aventura. A indução no pedido é uma boa recompensa para um jogador que está imerso no cenário e investiu no sucesso do grupo. A exigência de manter uma vigília na capela do castelo oferece mais oportunidades de aventura para todos os jogadores.

A classe de prestígio é mais adequada a um clérigo ou paladino. Jogadores que gostam do papel de cavaleiro nobre e campeão dedicado vão gostar desta classe. Sua nova visão de um companheiro animal (o corvo opressor) pode interessar àqueles que costumam jogar druidas ou rangers, ou jogadores que normalmente não têm a oportunidade de aproveitar os benefícios de uma criatura assim.

Exemplos de Encontros

Dois cavaleiros do corvo aparecem nesta aventura. O espírito de Lady Vey Rallen assombra o Salão dos Heróis (K45) no Castelo Ravenloft, enquanto o ainda vivo Sir Urik pode ser encontrado perto da encruzilhada a sudoeste da vila da Baróvia (área F). Veja essas entradas de encontro para obter mais informações, incluindo as estatísticas do jogo desses personagens.

OS PORTADORES DA LUZ

Os Portadores da Luz são uma guilda expansiva de caçadores de mortos-vivos que prontamente distribuem convites de associações para quem quiser acabar com os mortos-vivos. Os Portadores da Luz não têm sede central. Geralmente, os templos de tendência boa nas grandes cidades reservam salas de reuniões para quem assina a carta da guilda. Os templos de Pelor são mais conhecidos por hospedar Portadores da Luz - crentes e não crentes.

Para mais informações sobre guildas, consulte a pág. 223 do Dungeon Master's Guide II.

Símbolo: o símbolo dos Portadores da Luz é um disco com as metades do sol e da lua estilizados.

Credo: "Não sofra um vida falsa."

REQUERIMENTOS PARA INGRESSO DOS PORTADORES DA LUZ

Como uma guilda, a organização Portadores da Luz exige que um membro em potencial tenha pelo menos 4 graduações numa perícia associada. A guilda aceita todas as classes, portanto não existe um requisito de nível mínimo. São necessárias taxas anuais e de inscrição, e a guilda impõe um serviço mínimo.

Classes Associadas: Qualquer.

Perícias associadas: Concentração, Conhecimento (história), Conhecimento (local), Conhecimento (religião), Cura, Obter informações.

Taxas: A taxa de inscrição é um pagamento único de 100 po, doado ao templo associado que abriga o grupo local dos Portadores da Luz. As taxas anuais também são de 100 PO, mas o custo real da associação é um compromisso de destruir um número mínimo de mortos-vivos a cada ano. Cada membro estabelece seu próprio limite e é responsável apenas pelo grupo local.

BENEFÍCIOS DOS PORTADORES DA LUZ

Todas as guildas fornecem serviços básicos a seus membros, incluindo alimentação e hospedagem, um subsídio de 10% sobre o custo de suprimentos básicos e serviços relacionados à guilda, empréstimos de emergência e outros auxílios. Os membros da guilda ganham um contato dentro da organização que pode ajudar em tarefas específicas. Para obter mais informações sobre benefícios da guilda, consulte Benefícios da guilda pág. 225 do Dungeon Master's Guide II.

Além disso, a guilda Portadores da Luz fornece os seguintes benefícios aos membros.

- Um membro ganha acesso a habilidades de classe alternativas associadas à guilda (veja abaixo). Ao ingressar nos Portadores da Luz, um personagem pode optar por aplicar retroativamente habilidades alternativas de Portador da Luz aos níveis de classe que ele ou ela já ganhou. A guilda não exige que o membro tenha habilidades alternativas; apenas oferece a opção.
- A um membro é garantido uma conjuração gratuita por semana de restauração num templo associado, desde que a condição que exija a conjuração tenha sido causada por mortos-vivos.
- Os Portadores da Luz se respeitam. Um membro recebe um bônus de circunstância de +2 nos testes de Diplomacia ou Obter de Informações feitas ao conversar com um Portador da Luz.
- Um membro que encontre um enclave de mortos-vivos muito difícil de enfrentar sozinho pode viajar para o templo afiliado mais próximo e pedir ajuda aos Portadores da Luz. Tal solicitação requer um sucesso num teste de Diplomacia CD 20, com uma penalidade cumulativa de -2 para cada pedido anterior de ajuda que o membro tenha feito. Em caso de teste bem-sucedido, o membro ganha a ajuda de um membro da guilda cujo nível é igual ao do requerente - 2 (mínimo 1); determine a classe aleatoriamente.
- Todo membro ganha um contato útil (veja o exemplo abaixo).
- Os membros se qualificam para o talento de Favorecido da Guilda descrito na barra lateral bem como para o benefício de membro ativo da guilda. A guilda não exige que o membro escolha o talento; apenas oferece a opção.

Benefício de Membro Ativo da Guilda: A guilda subsidia ainda mais a compra de equipamentos úteis para o combate a mortos-vivos, incluindo estacas, água benta, fogo alquímico, estacas alquímicas, repelentes alquímicos de vampiros, armas de prata e assim por diante. Esse subsídio reduz o custo usual de suprimentos em 5% adicionais (máximo de 1.000 po / ano).

Exemplo de contato: Ashlyn, paladina do 5º nível. Como um contato dentro da guilda, Ashlyn geralmente é útil. Apenas uma vez, ela acompanhará o membro numa aventura cujo objetivo principal seja caçar mortos-vivos.

OS PORTADORES DA LUZ NO MUNDO

Os Portadores da Luz oferecem uma oportunidade pronta para a aventura. Os mortos-vivos atormentam todos os cantos sem luz do mundo, e os PJs sempre podem encontrar rumores entre os membros da guilda de que esses monstros serão caçados. (Ter uma cota anual também fornece um incentivo contínuo.) Como alternativa, a guilda pode contratar membros para missões específicas para exterminar mortos-vivos. Um PJ pode até ser o reforço solicitado por outro membro para enfrentar um desafio grande demais para lidar sozinho.

Estrutura: Os Portadores da Luz não são estritamente organizados e não têm escritórios centrais. Pelo contrário, eles existem como numerosos grupos itinerantes. Cada capítulo individual tem sua "sede" no templo, oferecendo o estatuto de membro, composto por alojamentos básicos. O templo afiliado também pode fornecer

serviços de cura e outros serviços de conjuração, conforme detalhado nos benefícios dos membros.

Liderança: A *natureza difusa da organização significa que não existe liderança central. Um indivíduo ou grupo que assinou o estatuto de membro tem total autoridade para gerenciar suas próprias responsabilidades. Os membros individuais respondem apenas a si mesmos, apesar de reportarem ao grupo local sobre o progresso em direção a suas metas anuais.*

Alguns Portadores da Luz, procurando uma figura de autoridade, rastrearam a família elfa que iniciou a guilda. A organização concede o título honorário "Guia da Luz" a Merquo Portador da Luz, o bisavô do irmão mais velho de Auro. Este título é puramente um sinal de respeito. Merquo é um membro ativo da guilda e certamente inspira os outros, embora pretenda nunca dar ordens.

CONHECIMENTOS SOBRE OS PORTADORES DA LUZ

A maioria das pessoas geralmente sabe algo sobre os Portadores da Luz ou pode adivinhar, embora poucas possam reivindicar conhecimento completo.

Personagens com graduação em Conhecimento (história), Conhecimento (local), Conhecimento (religião) ou Obter informações, podem pesquisar a guilda dos Portadores da Luz para aprender mais sobre eles. Quando um personagem faz um teste de perícia, o conhecimento a seguir é revelado, incluindo as informações dos CDs abaixo. Um personagem com pelo menos 5 graduações numa das habilidades associadas à guilda recebe um bônus de sinergia de +2 nesse teste.

CD	Resultado
10	Os Portadores da Luz estão comprometidos em lutar contra mortos-vivos onde quer que existam, e localizá-los, se necessário.
15	A maioria das grandes cidades tem templos relacionados com os Portadores da Luz.
25	A guilda dos Portadores da Luz, como era chamada originalmente, foi criada em memória de uma criança elfa chamada Auro Portador da Luz. Com apenas quatorze anos, ele foi sequestrado por carniçais e devorado. Seus irmãos e outros fundaram os Portadores da Luz num juramento de vingança.
35	Há poucas evidências de que Auro não tenha sido devorado pelos carniçais que o sequestraram, mas sim transformado. A menor suposição de que o "santo padroeiro" dos Portadores da Luz possa ser um carniçal abalaria a guilda até o seu âmago. Assim, a liderança suprime esse conhecimento e nega veementemente qualquer afirmação desse tipo.

CARACTERÍSTICAS ALTERNATIVAS DA CLASSE PORTADOR DA LUZ

Características alternativas da classe substituem as características da classe encontradas na descrição original da classe. Se você já atingiu ou passou o nível em que pode usar a característica, pode usar a opção de retreino descrita abaixo para obter uma característica alternativa da classe, em vez da característica normal obtida nesse nível.

As habilidades alternativas da classe Portador da Luz ajudam os membros a melhorar sua busca de destruir todos os mortos-vivos. No entanto, qualquer personagem interessado em destruir mortos-vivos pode se qualificar para essas habilidades alternativas, mesmo que a guilda Portadores da Luz não exista em sua campanha. (Nesse caso, renomeie como "Habilidades alternativas da classe Caçador".)

Cada conjunto de habilidades alternativas da classe apresenta variantes para o padrão baseado no conceito de caça aos mortos-vivos. O Mestre pode adicionar mais habilidades alternativas da classe Portador da Luz (como para bárbaros ou guerreiros) conforme desejado, usando as diretrizes apresentadas aqui.

Um personagem não precisa usar todas as habilidades alternativas fornecidas para uma classe. Por exemplo, um paladino Portador da Luz pode decidir usar apenas a habilidade alternativa da classe Detectar Mortos-Vivos no 1º nível, ignorando aquelas disponíveis em outros níveis.

O formato para características alternativas da classe está resumido abaixo.

Nome da Característica Alternativa da Classe

Uma descrição geral da habilidade e porque você pode querer considerá-la.

Nível: *você pode selecionar a característica alternativa da classe apenas neste nível (a menos que esteja usando a opção de retreino).*

Substitui: *Esta linha identifica a característica que você deve sacrificar para obter a característica alternativa de classe.*

Benefício: *Esta seção descreve os efeitos da nova habilidade.*

Retreino da Característica de Classe

O retreino é ajustar uma decisão que você tomou no início da carreira do seu personagem, selecionando uma opção legal diferente. Essa técnica representa a prática de novos feitos do personagem, em vez de aprimorar os mais velhos. De certa forma, o processo é semelhante a atingir um novo nível. De acordo com esse conceito, a opção de retreino pode ser escolhida apenas durante o avanço do nível.

Cada vez que seu personagem atinge um novo nível, você pode optar por retreinar. Esta decisão deve ser implementada antes que quaisquer benefícios do nível recém-atingido sejam aplicados. Por exemplo, se um Ladino de 5º nível quiser trocar sua característica

NOVO TALENTO: FAVORECIDO DA GUILDA

Você é um membro ativo e valorizado da sua guilda.

Pré-requisitos: Participação numa guilda (incluindo duas graduações em duas das perícias associadas à guilda e pelo menos uma graduação em outras duas perícias associadas à guilda).

Benefício: Como membro ativo e necessário da sua guilda, selecione uma das perícias associadas à sua guilda. Enquanto você permanecer como membro da guilda, você ganha um bônus de +2 de competência em todos os testes feitos com as perícias associadas.

Um membro ativo da guilda Portadores da Luz também ganha um benefício adicional, conforme observado na descrição da organização.

Normal: Para receber benefícios de uma guilda, você deve pagar taxas anuais. Você não ganha nenhum benefício adicional da guilda.

Sentir Armadilhas pela característica alternativa da classe Ataque Penetrante (consulte a pág. 208), poderá fazê-lo imediatamente após atingir o 6º nível, antes de obter qualquer um dos benefícios desse nível (como pontos de vida adicionais, pontos de perícia, etc).

O retreino de características da classe permite trocar uma opção do personagem num determinado nível por outro. O personagem permanece basicamente o mesmo, já que os níveis de classe não mudaram, mas agora ele está destacando um aspecto diferente da classe. Esse retreino também permite que um personagem adote um característica alternativa da classe, como as apresentadas nesta seção.

Para escolher uma característica alternativa da classe, substitua-a por uma característica da classe disponível nesse nível. A nova característica deve representar uma escolha que você poderia ter feito no mesmo nível que você fez a escolha original. Além disso, a nova escolha não pode tornar inválida nenhuma de suas escolhas posteriores, embora possa alterar automaticamente as características da classe adquiridos posteriormente, se forem baseadas na escolha inicial.

BARDO PORTADOR DA LUZ

Os bardos que estão mais empolgados com a música do som, da marcha fúnebre ou do réquiem são os mais fortemente atraídos para serem portadores da luz. O bardo portador da luz traz esperança e coragem para os oprimidos pelas depredações da não-vida, e ele usa truques, música e magia para frustrar as conspirações de mortos-vivos mentirosos.

Conhecimento de Bardo de Mortos-Vivos

Um bardo portador da luz tem interesse especial em eventos, itens e pessoas importantes para mortos-vivos. Seus estudos cuidadosos e focados permitem identificar essas criaturas e efeitos comumente associados a elas.

Nível: 1º.

Substitui: se você selecionar essa característica da classe, não obterá Conhecimento de Bardo.

Benefício: Você pode explorar alguns dos seus conhecimentos especializados sobre mortos-vivos. Você faz um teste como se estivesse usando a habilidade padrão conhecimento de bardo, mas suas ideias dizem respeito apenas aos mortos-vivos. Você recebe um bônus de circunstância +5 neste teste. Você pode tentar este teste, além do teste de Conhecimento (religião), para saber sobre uma criatura morta-viva ou alguma outra história de morto-vivo, como um item usado para destruir um morto-vivo lendário ou uma praga causada por mortos-vivos.

Inspirar Expulsão

Você usa seu conhecimento de hinos religiosos e canções divinas para emprestar mais energia às tentativas de expulsão de mortos-vivos de um aliado.

Nível: 1º.

Substitui: se você selecionar essa característica da classe, não ganhará a habilidade inspirar coragem.

Benefício: Você pode gastar um uso diário de sua música de bardo para ajudar um aliado que tente expulsar mortos-vivos (ou destruir mortos-vivos, se for um clérigo portador da luz). O aliado deve estar a 9m e ser capaz de ver e ouvir você. Você também deve poder ver o aliado. O aliado é tratado como sendo dois níveis acima do nível real, com o objetivo de expulsar mortos-vivos, enquanto ele ou ela continuar ouvindo sua performance. O efeito dura enquanto você se concentrar, até um máximo de 2 minutos. Você não pode usar o inspirar expulsão em si mesmo. Essa é uma habilidade sobrenatural e um efeito de ação mental.

Repelir Dominação

Seu estudo dos mortos-vivos permite que você fortaleça sua mente contra os ataques deles.

Nível: 6º.

Substitui: se você selecionar essa característica da classe, não obterá a música de sugestão de bardo.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em testes de resistência contra magias ou habilidades que afetam a mente de criaturas mortas-vivas. Além disso, sempre que você tiver um sucesso num teste de resistência, a criatura morta-viva que produziu o efeito ficará abalada pelo resto do encontro.

CLÉRIGO PORTADOR DA LUZ

Os clérigos Portadores da Luz são aqueles que se concentram primeiro e principalmente em sua capacidade de expulsar mortos-vivos. Eles sabem que a energia positiva que trazem contra os mortos-vivos é o aspecto mais importante de sua classe. A energia negativa dos mortos-vivos deve ser combatida em todos os lugares e sempre com a energia positiva da luz.

REGRA VARIANTE: SUBSTITUINDO NÍVEIS DE SUBSTITUIÇÃO

Os níveis de substituição são apresentados de modo que apenas os personagens que ganharem novos níveis ou que fizerem a transição para o nível requerido sejam capazes de assumir um nível de substituição. No entanto, essa restrição pode servir apenas para garantir que as características da classe úteis num determinado nível de substituição nunca vejam a luz do dia.

Opcionalmente, o Mestre pode permitir que o personagem ganhe um nível de substituição mesmo depois que um personagem já subiu de nível além do nível necessário. O Mestre pode fazer isso de várias maneiras diferentes. O princípio norteador deve ser que não pareça simples demais, para que seu valor não pareça menor para o jogador.

Um método é exigir que o jogador se submeta a um rito específico da classe cujo custo é igual ao nível a ser substituído x100, que dura um número de horas igual ao nível a ser substituído. Por exemplo, se um bardo quisesse substituir sua característica da classe regular do3º nível pela característica da classe Inspirar Expulsão de um bardo Portador da Luz, ele pagaria 300 po e passaria 3 horas num ritual cheio de música. Se ele tivesse mais de um nível de substituição que desejasse trocar ao mesmo tempo, os custos e o tempo seriam somados.

Como alternativa, os personagens que se juntarem aos Portadores da Luz podem escolher no momento de sua aceitação na organização aplicar retroativamente o efeito de qualquer nível de substituição de Portador da Luz aos níveis de classe que já ganhou.

Substituir os recursos da classe e voltar ao original não deve ser tão fácil, nem mesmo possível a todos. Se o Mestre permitir, o personagem deve esperar pelo menos até ganhar um novo nível; nesse momento, ele poderá fazer um rito reverso para recuperar seus recursos de classe originais (ou substituir os recursos de outro nível de substituição pelo terceiro nível).

Destruir Mortos-vivos

Você pode canalizar energia positiva para destruir criaturas mortas-vivas.

Nível: 1º.

Substitui: Expulsar mortos-vivos.

Benefício: em vez da capacidade normal do clérigo de expulsar ou fascinar mortos-vivos, um clérigo portador da luz pode canalizar energia positiva para destruir os mortos-vivos. Assim, um clérigo portador da luz contribui para a destruição de mortos-vivos de uma maneira que interage bem com os outros personagens do grupo, como o guerreiro e o mago. Clérigos portadores da luz querem destruir mortos-vivos; assim, eles desprezam ver mortos-vivos fugidos e nunca mais vistos. Em outras criaturas, um efeito de expulsão padrão não tem efeito algum, para grande desgosto do clérigo portador da luz.

Destruir mortos-vivos é uma ação padrão que causa 1d6 pontos de dano por nível de clérigo a todos os mortos-vivos a até 9m do clérigo. Os mortos-vivos afetados fazem um teste de Vontade (CD 10 + nível de clérigo + modificador de Car) para reduzir o dano à metade.

Mortos-vivos com resistência a expulsão podem subtrair esse número do dano que sofrem a cada tentativa de expulsão. Por exemplo, um vampiro com resistência a expulsão +4 recebe 4 pontos de dano a menos cada vez que sofre dano por turno.

Ao usar essa habilidade contra criaturas incorpóreas, o clérigo portador da luz não tem 50% de chance de errar; expulsão os atinge essas criaturas automaticamente.

Destruir mortos-vivos ainda conta como expulsar mortos-vivos com o objetivo de atender aos pré-requisitos de talentos, classes de prestígio e assim por diante. Um clérigo portador da luz pode usar essa habilidade o mesmo número de vezes por dia em que ele pode expulsar mortos-vivos. Se um talento exige o gasto de um ou mais usos de expulsar mortos-vivos por vez, consome usos dessa habilidade. Qualquer habilidade que concede um bônus ao teste de expulsão concede um bônus igual a CD dessa habilidade. Esta é uma habilidade sobrenatural.



Clérigos Portador da Luz estão entre os maiores inimigos dos mortos-vivos

Luz do Dia Verdadeira

Os clérigos portadores da luz, como nome próprio, são capazes de canalizar a energia divina na forma de pura luz do sol.

Nível: 1º.

Substitui: Um poder concedido de domínio.

Benefício: Um clérigo portador da luz pode usar uma de suas expulsões de mortos-vivos durante o dia para fortalecer uma magia Luz do dia que conjure com energia positiva. O efeito da Luz do dia resultante tem um raio de irradiação menor e uma duração mais curta e inconstante; no entanto, a luz do dia criada é equivalente à luz do dia para de seu efeito contra criaturas que sofram dano ou que sejam destruídas pela luz brilhante (como vampiros).

O efeito criado por essa habilidade lança luz do dia verdadeira num raio de 3m e tem uma duração de 1d4 rodadas (teste para determinar cada vez que essa habilidade for usada). Essa é uma habilidade extraordinária.

Cura Positiva

Ao transmitir uma porção das energias divinas que ele comanda para um aliado, o clérigo portador da luz sustenta seu aliado contra ferimentos.

Nível: 1º.

Substitui: Um poder concedido de domínio.

Benefício: Um clérigo portador da luz pode usar uma de suas expulsões de mortos-vivos diárias para internalizar o fluxo de energia positiva e, assim, fornece a si mesmo ou a um aliado uma Cura acelerada 2 por 5 rodadas.

Esta é uma habilidade sobrenatural.

PALADINO PORTADOR DA LUZ

Os paladinos portadores da luz são um pouco diferentes dos paladinos comuns, mas compartilham a mesma compaixão por buscar o bem, a vontade de defender a lei e o poder para derrotar o mal. No entanto, os paladinos portadores da luz se especializaram em procurar e destruir mortos-vivos, vendo-os como a penúltima manifestação do mal no mundo.

Detectar Mortos-Vivos

Nível: 1º.

Substitui: Detecta o mal.

Benefício: Um paladino portador da luz pode usar essa habilidade à vontade. Este é um efeito de adivinhação semelhante a magia Detectar o mal, exceto que ele encontra apenas mortos-vivos (de qualquer tendência). Ao contrário de Detectar o mal, o paladino portador da luz não precisa se concentrar para saber todas as informações relevantes. No momento em que o paladino usa a habilidade, dentro de um arco de 60º numa direção escolhida, ele sabe se há algum morto-vivo na área, seu número e sua localização exata. Essa habilidade é equivalente a uma magia de nível 2. É uma habilidade similar a magia.

Bênção de Pelor

Um paladino portador da luz se destaca por destruir mortos-vivos. Quando ele canaliza energia para ferir seus inimigos, o poder que ele convoca se mostra duplamente eficaz contra os mortos-vivos.

Nível: 3º.

Substitui: Saúde divina.

Benefício: Um paladino portador da luz que usa sua habilidade Destruir o Mal contra mortos-vivos ganha um bônus adicional de +2 na jogada de ataque e causa 1 de dano extra para cada dois níveis de paladino. Por exemplo, um paladino portador da luz de 13º nível, armado com uma espada longa, causaria 1d8 + 19 de dano ao usar sua habilidade Destruir o Mal contra um morto-vivo, além de qualquer bônus adicional por Força elevada ou por efeitos mágicos normalmente aplicáveis. Essa é uma habilidade extraordinária.

Montaria Especial Protegida

O paladino portador da luz é um guerreiro da luz especial e favorecido. Os deuses protegem sua montaria especial para que os poderes das trevas não possam derrotá-la facilmente.

Nível: 6º.

Substitui: Um uso semanal de Remover doenças.

Benefício: Além das qualidades padrão de uma montaria especial, a montaria de um paladino portador da luz é imune a todas as magias de morte, efeitos mágicos de morte, Drenar Energia e quaisquer efeitos de energia negativa (como magias de Infligir ou Toque macabro).

LADRÃO PORTADOR DA LUZ

Enquanto a maioria dos bandidos é solitária desde o primeiro dia, esse ladrão decidiu seguir com outras pessoas que compartilham seu nojo e rancor fundamentais em relação aos mortos-vivos. O ladino dos portadores de luz teve problemas extras para pesquisar tomos e túmulos empoeirados para aprender sobre hábitos de mortos-vivos, fisiologia de mortos-vivos e, mais importante, fraquezas de mortos-vivos. O ladino portador da luz deseja levar todos os mortos-vivos aos seu fim.

Ataque penetrante

Criaturas imunes ou com redução aos ataques furtivos são uma desgraça para ladinos em todos os lugares. Particularmente nos túmulos antigos, onde os mortos-vivos são comuns, os ladinos precisam confiar em sua inteligência para sobreviver. Você passou um tempo significativo estudando esse problema e aprendeu maneiras de causar dano até mesmo a esses oponentes resilientes.

Nível: 3º.

Substitui: se você selecionar essa característica da classe, não terá Sentir Armadilhas.

Benefício: Sempre que você atacar uma criatura que é imune ao dano do ataque furtivo, você ainda ganha metade dos seus dados de ataque furtivo como dano bônus. Observe que esse benefício não se estende às criaturas que ignoram o dano do seu ataque furtivo, porque não podem ser flanqueadas. Além disso, você não pode receber dano de ataque furtivo contra esses inimigos se eles não forem atingidos. Você deve flanquear uma criatura que seja imune a dano de ataque furtivo para usar esta habilidade.

NOVOS ITENS ALQUÍMICOS

Caçadores de mortos-vivos podem escolher entre várias substâncias e ferramentas alquímicas para se defenderem de suas presas. Criaturas mortas-vivas e seus mestres também têm acesso a substâncias que aprimoram suas habilidades.

Estacas de Fogo Alquímico: Trate esta estaca de madeira alquimicamente preparada como uma adaga com o objetivo de proficiência com essa arma. No entanto, ela é destruída após um ataque bem sucedido.

Como os dardos alquímicos, as estacas de fogo alquímico contêm uma mistura de fósforo, partículas de prata, alho e outras substâncias alquímicas para inflamar a carne dessecada. Uma estacas de fogo alquímico que atinge um morto-vivo corpóreo causa 1d6 pontos adicionais de dano de fogo e ficará alojada no corpo da criatura. Cada estaca incorporada causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada à criatura morta-viva, que pode remover todas as estacas incorporadas como uma ação padrão que provoca um ataque de oportunidade.

Uma criatura viva atingida por uma estaca recebe dano normal da adaga sem dano adicional de fogo.

Ofício (alquimia) CD: 20.

Peso: 200g (10 estacas).

Preço: 150 PO (10 estacas).

Fogo embalsamador: Este líquido com cheiro pungente deve ser derramado sobre um cadáver e ser deixado de molho por pelo menos 1 minuto antes que o cadáver seja animado como um zumbi. Uma vez animado, se o zumbi sofrer 1 de dano, ele explode em chamas azuis por 1 minuto. Esse fogo não causa dano a ele, mas os ataques do zumbi durante esse período causam 1d6 de dano de fogo adicional.

Espalhar fogo embalsamador sobre o corpo de uma criatura requer uma ação completa. Um único frasco da substância é suficiente para uma única criatura de tamanho médio ou menor. Uma criatura Grande requer dois frascos, uma criatura Enorme quatro frascos, uma criatura gigantesca oito frascos e uma criatura Colossal dezesseis frascos.

Ofício (alquimia) CD: 20.

Peso: 250g.

Preço: 20 po.

Ipecac: Esta xarope alquímico é derivada da planta de ipecacuanha. O Ipecac é um emético poderoso que pode combater os efeitos de venenos ingeridos. A substância também é útil para expulsar outros objetos indesejados do estômago de que o bebe.

Beber uma dose de ipecac provoca vômito imediato – quem usa fica enjoado por 1d4 rodadas. Um personagem que beba uma dose de ipecac até 1 minuto após a ingestão de um veneno recebe um bônus de +5 no segundo teste de resistência contra os efeitos do veneno.

Um frasco contém 10 doses.

Ofício (alquimia) CD: 25.

Peso: -.

Preço: 50 po.

Luz do Sol Alquímica: Este frasco selado contém uma mistura de ingredientes alquímicos que imitam a luz do sol quando incendiados, bem como fósforo para inflamar a mistura quando o frasco é quebrado.

Um frasco de luz do sol alquímica pode ser arremessado como uma arma de arremesso (Livro do Jogador pág. 158). Trate esse ataque como um ataque de toque à distância com um incremento de alcance de 3m. Um golpe direto causa 1d6 de dano de fogo e 1 de dano por respingo contra criaturas em quadrados adjacentes. Além disso, a mistura inflamada libera um brilho de luz semelhante à luz do dia por 1 segundo. A luz ilumina um raio de 3m ao redor do ponto de impacto; provendo luz brilhante a uma distância de 30m.

Criaturas com sensibilidade à luz, aversão à luz do dia ou cegueira sob à luz na área do brilho ficam ofuscadas por 1 rodada. Vampiros e criaturas imponentes sob a luz do sol podem realizar apenas ações movimento ou ações padrão no próximo turno se forem apanhadas pelo brilho.

Múltiplos brilhos nas rodadas subsequentes podem prolongar esses efeitos descritos. No entanto, dois brilhos sucessivos não destroem vampiros como a luz solar natural, e apenas os mantêm em ações únicas por 2 rodadas.

Ofício (alquimia) CD: 25.

Peso: 1 lb.

Preço: 50 po.

Noite líquida: esse líquido pegajoso e escuro fornece a uma criatura morta-viva sensível à luz do dia uma proteção temporária dos raios mortais do sol. Permite que a criatura ignore qualquer Vulnerabilidade à Luz do Dia por uma hora inteira. Se submetida a uma magia ou efeito mágico que causaria dano extra a uma criatura morta-viva que é vulnerável à luz solar, a criatura é tratada como não tendo essa vulnerabilidade (no entanto, isso também queima a noite líquida, encerrando a proteção contra coisas mundanas ou luz solar mágica). A noite líquida tem um odor almiscarado distinto de flor da lua (um de seus ingredientes).

Espalhar noite líquida sobre o corpo de uma criatura requer uma ação completa. Um único frasco da substância é suficiente para uma única criatura de tamanho médio ou menor. Uma criatura Grande requer dois frascos, uma Criatura Enorme quatro solicitações, uma criatura gigantesca oito frascos e uma criatura Colossal dezesseis frascos.

Ofício (alquimia) CD: 25.

Peso: 250g.

Preço: 150 po.

Óleo de Toque Espectral: Este óleo transparente tem um leve tom de cinza, e formas estranhas e finas parecem girar através dele. Quando aplicado a uma arma, o óleo de toque espectral permite que ela afete criaturas incorpóreas normalmente por 1 minuto.

A aplicação de óleo de toque espectral numa arma de qualquer tamanho é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Um frasco de óleo de toque espectral contém líquido suficiente para cobrir uma arma de tamanho médio ou menor. Uma arma grande requer dois frascos, uma criatura enorme quatro frascos, uma arma gigantesca oito frascos e uma arma colossal dezesseis frascos.

Este item é uma versão modificada do ghostoil (óleo do toque fantasma), que apareceu originalmente em Libris Mortis.

Ofício (alquimia) CD: 25.

Peso: 500g.

Preço: 500 po.

Repelente Alquímico de Vampiros: Este frasco se assemelha a um frasco de colônia; no entanto, contém uma destilação alquímica da essência do alho, partículas de prata e água benta. Como ação padrão, um usuário pulveriza todo o conteúdo sobre si mesmo como se estivesse aplicando perfume. Vampiros comuns e crias vampíricas se afastam do usuário, exatamente como fariam diante de um espelho ou símbolo sagrado. Os vampiros devem ficar a pelo menos 1,5m de distância do usuário e não podem tocar ou fazer ataques corpo a corpo contra ele. O efeito dura 10 rodadas.

Se o repelente alquímico de vampiros for aplicado num objeto, um vampiro não poderá tocar ou manusear esse objeto por 10 rodadas. A substância pode ser pulverizada no ar e é suficiente para repelir um vampiro de um volume cúbico de 1,5m por 10 rodadas.

Um usuário pode pulverizar o conteúdo de um frasco num vampiro como uma ação padrão. O vampiro afetado recebe -2 de penalidade de circunstância nas jogadas de ataque e nos testes de resistência por 10 rodadas.

Ofício (alquimia) CD: 25.

Peso: -.

Preço: 125 po.

Ruína do Lich: A Ruína do Lich é um unguento branco como osso, destilado da água benta e finalizado com energia positiva. Afeta apenas mortos-vivos.

Ruína do Lich é aplicado a uma arma como um veneno de contato. Uma criatura morta-viva atingida por uma arma tratada deve ter sucesso num teste de Fortitude CD 17 ou sofre 1 ponto de dreno permanente em Inteligência, Sabedoria e Carisma. Um minuto depois, a criatura morta-viva deve ter sucesso num segundo teste de Fortitude CD 17 ou sofre 1d4 de dano adicional em Inteligência, Sabedoria e Carisma. Esse dano não pode reduzir nenhum valor de habilidade abaixo de 1.

Aplicar Ruína do Lich a uma arma de qualquer tamanho é uma ação completa que provoca ataques de oportunidade. Um frasco de Ruína do Lich contém substância suficiente para revestir uma arma de tamanho médio ou menor. Uma arma grande requer dois frascos, uma criatura enorme quatro frascos, uma arma gigantesca oito frascos e uma arma colossal dezesseis frascos.

Ofício (alquimia) CD: 25.

Peso: 500g.

Preço: 650 po.

Virotes de Fogo Alquímico: A cabeça deste virote de besta alquimicamente preparado contém uma mistura de fósforo, partículas de prata, alho e outras substâncias alquímicas para inflamar a carne dessecada. Um virote de fogo alquímico que atinge um morto-vivo corpóreo causa 1d6 de dano de fogo extra.

Uma criatura viva atingida por um dardo de fogo alquímico recebe dano normal, sem dano de fogo extra.

Ofício (alquimia) CD: 20.

Peso: 500g (10 virotes).

Preço: 150 PO (10 virotes).

NOVAS MAGIAS

ESCURIDÃO CONDENATÓRIA

Evocação [Escuridão, Mal]
Nível: *Clérigo 4, Escuridão 4, Feiticeiro / Mago 4*
Componentes: V, M / FD
Tempo de Execução: *1 ação padrão*
Alcance: *toque*
Alvo: *Objeto tocado*
Duração: *10 minutos / nível* (D)
Teste de resistência: *Nenhum*
Resistência a magias: *Não*

A luz morre e o mal floresce no coração tenebroso do nada.

Essa magia é semelhante à escuridão (Livro do Jogador 237), exceto que aqueles dentro de sua área também recebem dano. Criaturas de tendência boa sofrem 2d6 de dano por rodada enquanto estão na área da magia, e criaturas neutras sofrem 1d6 de dano por rodada. Como a escuridão, a área da escuridão condenatória tem um raio de 6m. Se a magia for lançada num objeto pequeno, seu efeito (incluindo dano) pode ser bloqueado ocultando-o dentro de uma cobertura à prova de luz.

A escuridão condenatória contraria ou dissipa qualquer magia luz de nível igual ou inferior.

Componente Material Arcano: Um torrão de piche com uma pequena agulha escondida dentro dele.

NOVA ARMADURA MÁGICA

Os personagens podem obter uma armadura incomum vencendo a Necromante (veja o encontro tático K78 na página 178).

GIBÃO DE PELES DE VAMPIRO

Gibão de Peles de Vampiro concede ao seu usuário a proteção física de um gibão mágico, bem como a resistência a danos dos vampiros.

Descrição: *Preparado a partir da camada de pele de um vampiro exposto ao sol, ele parece uma armadura de couro cujos pinos se assemelham a dentes afiados. O resíduo necromântico que permanece no Gibão de Peles de Vampiro mantém a armadura flexível e responsiva.*

Conhecimento: *Os personagens podem saber as seguintes informações sobre o Gibão de Peles de Vampiro, fazendo testes de Conhecimento (arcano) ou Conhecimento (religião) nas CDs apropriados, conforme listado abaixo.*

CD 18 (Arcano): O Gibão de Peles de Vampiro é uma forma de armadura corporal morto-vivo (Libris Mortis pág. 76), que é magicamente criada a partir da essência de vários tipos de mortos-vivos. Essa armadura possui qualidades especiais, como redução de dano ou habilidades mais exóticas, dependendo do tipo de criatura morta-viva a partir da qual foi criada.

CD 18 (religião): O resíduo necromântico dos mortos-vivos dos quais a armadura foi criada permanece presente na armadura. No entanto, não resta resíduo suficiente para a armadura ser tratada como uma criatura morto-vivo (por exemplo, a armadura dos mortos-vivos não pode sofrer a expulsão de um clérigo).

Ativação: *A armadura concede continuamente seus benefícios ao usuário enquanto estiver em uso. Qualquer um pode usar armadura morto-vivo, embora aqueles com a proficiência com armadura apropriada obtenham mais benefícios.*

Efeito: *Além de fornecer as qualidades protetoras de gibão de peles +3, um Gibão de Peles de Vampiro garante ao usuário uma redução de dano de 5 / prata e mágica.*

Aura/NC: *Necromancia forte; NC 12º.*

Construção: *Criar Armas e Armaduras Mágicas, 12º NC, Conhecimento (religião) 5 graduações, criar mortos-vivos, 8.000 PO, 640 XP, 16 dias.*

Peso: *9kg.*

Preço: *63.325 PO.*

NOVA ARMA MÁGICA

Um dos itens lendários que podem derrotar Strahd, a Espada Solar que está escondida em algum lugar da Baróvia.

ESPADA SOLAR

Essa lâmina lendária, quando completa, é a ruína dos mortos-vivos - especialmente os vampiros.

Descrição: *A Espada Solar é uma espada bastarda mágica cuja lâmina é uma forma cristalina de aço-vidro, enquanto o punho e a guarda são forjados em platina. A lâmina brilha com uma fraca luz azul até que chegue a 9m de mortos-vivos, aumentando seu brilho para um brilhante safira.*

A lâmina e o punho da arma foram separados há muito tempo. Embora separada de seu punho, a lâmina da Espada Solar se assemelha a uma espada longa comum.

Conhecimento: *Os personagens podem aprender as seguintes informações sobre a Espada Solar, fazendo testes de Obter Informações ou Conhecimento (histórico) nas CDs apropriadas, conforme listado abaixo.*

CD 15 (história): A Espada Solar é uma forma única da lâmina solar cujos poderes são desbloqueados através de um ritual de conexão especial. Nos séculos posteriores, foram criadas lâminas solares mais caras e poderosas que não precisam ser vinculadas ao portador.

CD 18 (história) ou Obter informações: eras atrás, Strahd contratou um poderoso mago para destruir a Espada Solar. O processo envolveu a separação do punho e da lâmina, que deveriam ser destruídos simultaneamente. No entanto, antes que a segunda etapa pudesse ser concluída, o assistente do mago roubou a lâmina e tentou fugir da Baróvia. O corpo do assistente foi encontrado mais tarde na floresta, mas não a lâmina.

CD 20 (história): Desde a traição do assistente, Strahd vive com medo de que a lâmina seja encontrada. Uma cerimônia especial é necessária para criar um novo punho. Um personagem pode realizar o ritual de vínculo somente após ter sucesso nesse teste (e, portanto, nas CDs inferiores).

Ativação: *Os efeitos da arma não vinculada se aplicam sempre que a lâmina é manejada. Seus benefícios completos estão disponíveis apenas para um portador que concluir com êxito o ritual de vínculo.*

Efeito: *A Espada Solar é uma espada bastarda +1 que pode ser empunhada por alguém que tenha proficiência com espada curta. Apesar de ser uma espada bastarda e causar dano apropriado para essa arma, mas pode ser manejada por um personagem proficiente em espada bastarda ou espada curta.*

Aura/NC: *Transmutação moderada; NC 8º.*

Construção: *Criar Armas e Armaduras Mágicas, Ofício (armeiro) 8 graduações, 1.500 po, 120 XP, 3 dias.*

Peso: *3 kg.*

Preço: *3.000 po.*

RITUAL DE LIGAÇÃO DA ESPADA SOLAR

Ao realizar esse ritual, você cria um vínculo com a Espada Solar, permitindo canalizar suas habilidades mais poderosas.

Pré-requisito: 9º nível de Personagem, despesa de 11.000 po.

Tarefa: A lâmina de aparência mundana da separada Espada Solar deve ser encontrada.

Cerimônia: Você deve passar 8 horas orando para uma divindade bondosa com a lâmina da Espada Solar numa mão e a quantidade requisitada de itens preciosos (de preferência em platina) na outra. Quando a cerimônia termina, a lâmina salta sobre uma nova empunhadura de platina, e a Espada Solar renasce, ligada a você.

Benefício: A realização deste ritual concede a você poderes adicionais enquanto empunha a Espada Solar, mas também inflige custos pessoais. Primeiro, a lâmina é tratada como uma espada bastarda +2 que pode ser manejada como uma espada curta.

Contra criaturas malignas, a arma é uma espada bastarda +4 que pode ser manejada como uma espada curta. Contra criaturas do Plano de Energia Negativa ou criaturas mortas-vivas, a espada é tratada como sendo de prata e causa dano duplicado (e ×3 num sucesso decisivo, em vez do ×2 normal).

Uma vez por dia, você pode balançar vigorosamente a Espada Solar acima de sua cabeça enquanto pronuncia as palavras de comando "Sinta o fogo do dia!" A Espada Solar então começa a brilhar num raio de 3m ao seu redor que se amplia a 1,5m por rodada por 10 rodadas seguintes, para criar um globo de luz com um raio de 18m igual à luz solar natural (semelhante ao efeito de Luz do Dia). Quando você para de balançar, o brilho diminui para um brilho fraco que persiste por um minuto antes de desaparecer.

A Espada Solar tem tendência bondosa, e qualquer criatura maligna que tente empunhá-la sofre um nível negativo. O nível negativo permanece enquanto a espada estiver na mão e desaparece quando a espada é solta.

Custos Pessoais: Em qualquer dia em que o portador vinculado sacar a Espada Solar, ele perde 8PVs e acumula uma penalidade de -2 em testes de perícia naquele dia. Esses custos desaparecem 24 horas depois, a menos que ele empunhe novamente a Espada Solar.

NOVOS ANÉIS

Os quatro itens descritos abaixo conferem benefícios contínuos aos seus usuários.

ANEL DE APRIMORAR MAGIA

Este anel aumenta o nível de conjurador e a CD das magias por dia. Descrição: Este anel verde é feito de ferro revestido com esmalte verde brilhante, através do qual corre um delicado traçado de linhas vermelhas.

Quando ativadas, as linhas vermelhas brilham com luz mágica, que se insinuam na exibição visual da magia impulsionado a seguir, se houver, depois desaparece.

Conhecimento: O mago Tenambulum, conhecido como um caçador de demônios em seus dias, também era uma espécie de ferreiro. Ele adorava utilizar vários itens e implementos projetados para alavancar suas já impressionantes habilidades de conjuração. (Conhecimento [arcano] CD 20)

Tenambulum não era um mago da corte dedicado a nobreza deslocada dos Zarovich como um conselheiro bruxo. Quando os zaroviches foram banidos de suas terras hereditárias, foi através da ajuda oportuna de Tenambulum que a família real sobreviveu. (Conhecimento [história] CD 30)

Ativação: o usuário pode realizar uma ação rápida uma vez por dia imediatamente antes de lançar uma magia para obter o efeito do anel.

Efeito: Quando ativado, o anel aprimora a próxima magia que você lança, dificultando a resistência dos alvos. A próxima magia que você lança nesta rodada é lançado com +2 de nível de conjurador e sua CD de resistência aumenta em 1.

Aura/NC: Transmutação moderada. NC 7º.

Construção: Criar Item Maravilhoso, melhoria mnemônica de Rary, 5.050 po, 404 XP, 11 dias.

Peso: -.

Preço: 10.080 po.

AMIGO DA LUA

Amigo da Lua é um anel que aumenta a capacidade de expulsão do usuário.

Descrição: Este anel é uma faixa de prata apenas um pouco mais grossa que o cabelo, mas espessa o suficiente para conter a pequena inscrição no interior da banda em Élfico que diz "Amigo da Lua".

Quando ativado, o anel acende como se estivesse descarregando uma carga elétrica.

Ativação: Se você usar o anel, ele será ativado automaticamente sempre que você tentar expulsar mortos-vivos.

Efeito: Se você tentar expulsar um morto-vivo enquanto estiver usando o anel, será tratado como se tivesse três níveis a mais que o seu nível real para o efeito da expulsão. Este efeito não é concedido em tentativas de fascinar.

Aura/NC: Necromancia moderada. NC 10º.

Construção: Forjar Anel, habilidade de classe expulsar mortos-vivos, 4.500 po, 360 XP, 9 dias.

Peso: -.

Preço: 9.000 po.

ANEL DE PROTEÇÃO CONTRA A MORTE

Esse anel mantém o usuário protegido dos efeitos de morte uma vez por dia por um período limitado.

Descrição: Este aro é esculpido em osso. Inscritas no interior do aro em Infernal estão as palavras "último baluarte da carne". O exterior do aro é esculpido para se parecer com um enxame de esqueletos humanoides entrelaçados num círculo.

Na rodada que o anel é ativado, gritos horríveis ecoam, como se cada uma das dezenas de esqueletos minúsculos do anel tivesse proferido seu último grito de morte.

Ativação: Se o anel for usado, ele será ativado automaticamente na primeira vez num período de 24 horas em que o usuário estiver sujeito a um efeito de morte, Drenar Energia ou qualquer efeito negativo de energia. O anel é ativado com rapidez suficiente para que o usuário desfrute do efeito do anel (uma ação imediata que conta como uma ação livre do usuário na rodada). O anel ativa apenas 1 / dia.

Efeito: Como a magia Proteção contra a morte, quando o anel é ativado, o usuário desfruta de 7 minutos de imunidade a todos os efeitos de morte, Drenar Energia e efeitos negativos da energia (como magias de Infligir ou Toque macabro). Os 7 minutos de imunidade não podem ser usados em pedaços menores - uma vez que o anel é ativado, sua proteção dura por toda a duração do efeito.

Aura/NC: Necromancia moderada. NC 7º.

Construção: Forjar Anel, proteção contra a morte, 5.040 po, 404 XP, 11 dias.

Peso: -.

Preço: 10.080 po.

ANEL DOS JUSTOS

Este anel enche o usuário de energia positiva.

Descrição: *Este aro largo é completamente branco, como se forjada de neve tão dura quanto ferro.*

Enquanto ativado, o anel brilha com um brilho dourado e avermelhado, que se estende ao usuário numa aura semelhante a um halo.

Ativação: *se você gastar uma ação padrão, o efeito do anel se tornará ativo uma vez por dia por um período de 5 minutos.*

Efeito: *Uma vez ativado, você se carrega com energia positiva. Isso lhe dá 25 pontos de vida temporários e um bônus sagrado +4 em Força. Os pontos de vida temporários (ou o que resta deles) desaparecem junto com o bônus sagrado de Força.*

Aura/NC: *Transmutação fraca. NC 5º.*

Construção: *Forjar Anel, força dos justos, 2.700 po, 216 XP, 6 dias.*

Peso: -.

Preço: *5.400 po.*

NOVOS ITENS MARAVILHOSOS

Alguns dos itens mágicos descritos abaixo desempenham um papel importante na aventura Expedição ao Castelo Ravenloft.

CAPUZ DO FANTASMA

Esse capuz destacável permite que o usuário veja criaturas invisíveis e etéreas uma vez por dia.

Descrição: este capuz preto e volumoso cobre totalmente a cabeça e projeta sombras profundas nos recursos do usuário.

Quando ativadas, as sombras são parcialmente dissipadas quando os olhos do usuário começam a brilhar com uma luminosidade fantasmagórica e discernente, embora o resto do rosto permaneça difícil de discernir de qualquer coisa, exceto a luz do dia.

Ativação: *se o usuário usar uma ação padrão, os efeitos do Capuz se tornam ativos uma vez por dia durante um período de 30 minutos.*

Efeito: *Uma vez ativado, o usuário desfruta dos efeitos de uma magia Ver o Invisível, permitindo que ele veja quaisquer objetos ou seres invisíveis dentro de seu alcance de visões, bem como qualquer um que seja etéreo, como se estivesse normalmente visível. O usuário pode discernir a diferença entre criaturas visíveis, invisíveis e etéreas que vê.*

Aura/NC: *Adivinhação fraca. NC 3º.*

Construção: *Criar Itens Maravilhosos, veja invisibilidade, 1.080 po, 87 XP, 3 dias.*

Peso: -.

Preço: *2.160 po.*

CHAVE DO PORTAL

A Chave do Portal abre uma cripta específica (cripta 12) nas catacumbas abaixo de Ravenloft (área K84). Além de seu uso mundano, melhora as chances de quem usa a chave para acessar o cofre sair do outro lado com segurança.

Descrição: *quando encontrada pela primeira vez, a chave está dividida em duas partes. Se unida, a chave se torna um todo fundido. A chave é grande, sem acabamento, e as palavras "Chave do Portal" são gravadas no metal ao longo do lado quando a chave está inteira. (Quando a chave está dividida em duas partes, uma metade se lê "Portal" e a outra metade "Chave.)*

Ativação: *O efeito protetor é ativado com o efeito mundano, quando a chave é usada na fechadura do cofre 12 na sala K84.*

Efeito: *além de destrancar o cofre 12, a chave melhora suas chances em +25% de evitar um resultado ruim quando o portal o move para um novo local. Consulte o cofre 12 na sala K84 para obter informações adicionais.*

Aura/NC: *Adivinhação moderada. NC 7º.*

Construção: *Criar Item Maravilhoso, Adivinhação, 5.040 po, 404 XP, 11 dias.*

Peso: -.

Preço: *10.080 po.*

CODEX ADVOCARE

O Codex Advocare é um tomo que oferece benefícios aos bruxos que podem usar invocações.

Descrição: *O livro, de 30cm por 30cm e cerca de 2,5cm de espessura, é encadernado em couro vermelho. O título está estampado em folha de prata em Infernal na capa, e o interior é escrito com as descrições de todos os tipos de invocações, também escritas em infernal.*

O livro não parece diferente quando oferece benefícios a quem o reivindicar.

Conhecimento: *As evidências sobre a criação do livro são escassas, mas contos o remetem ao bruxo louco Ricardus Bakari, o famoso "Primeiro Bruxo". (Conhecimento [história] CD 25)*

Ativação: *O livro deve ser formalmente reivindicado para obter seu benefício. As instruções para reivindicar o livro estão impressas claramente na folha em branco na mão de Trina. O livro pode ter apenas um requerente a qualquer momento - o requerente mais recente se torna o único requerente. Para reivindicar o livro, você deve ler as descrições da chamada do começo ao fim (uma tarefa de cerca de 8 horas) e depois reivindicar o livro verbalmente. Uma vez reivindicado, o livro sempre oferece seus benefícios ao proprietário, desde que faça parte do equipamento do proprietário.*

Efeito: *você sabe uma invocação a mais que o normal (você deve poder usar invocações para poder utilizar essa habilidade).*

Aura/NC: *Necromancia moderada. NC 11º*

Construção: *Criar Itens Maravilhosos, habilidade de classe para usar invocações, 10.000 po, 800 XP, 20 dias.*

Peso: -.

Preço: *20.000 po*

CRÂNIO ABAFADO

Este crânio pode abafar o som, até que seja solicitado que ele grite seu grito mortal...

Descrição: *Este crânio é de uma elfa. O nome "Dysania" está queimado em sua fronte. Afixada ao redor da face inferior do crânio, há uma mordaça de ferro - como uma bandana, exceto que é feita de ferro enferrujado, e segurando uma caixa de ferro com segurança na boca do crânio. Um pequeno orifício perfura a caixa e a máscara na frente.*

Quando seu efeito de Silêncio é ativado, os olhos do crânio brilham como nos pontos do fogo do inferno. Quando o último grito do crânio é abafado, o som emitido é um rugido misterioso tão potente que apaga a vida.

Conhecimento: *O crânio pertencia a uma elfa chamada Dysania, que liderou um grupo de matadores de mortos-vivos contra Strahd. Dysania e seu bando foram total e completamente derrotados, e os infelizes aventureiros foram mortos por tortura. O crânio estava infundido com a malignidade daquelas últimas noites escuras e silenciosas na cripta. (Conhecimento [local], CD 25 ou pergunte a Cyrus [consulte a área de encontro K62, página 109)*

Ativação: *se você realizar uma ação padrão e segurar o dedo na frente do pequeno orifício na frente da máscara, o efeito de Silêncio do crânio será ativado uma vez por dia.*

Se você realizar uma ação padrão removendo a mordaça de ferro, o efeito de grito do crânio será ativado, um efeito utilizável apenas uma vez; quando o efeito de grito é ativado, o crânio desmorona e toda a magia desaparece.

Efeito: *quando o efeito de Silêncio é ativado, o Silêncio (Livro do Jogador pág. 289) desce na área selecionada de 6m até 160m de distância e dura 3 minutos.*

Quando o efeito de grito é ativado, o crânio desencadeia um Grito da banshee, que mata até 17 criaturas vivas a até 22,5m do crânio que fracassarem num teste de Fortitude CD 23; as criaturas mais próximas do crânio são afetadas primeiro. Quando esse efeito é usado, o crânio se torna pó.

Aura/NC: *Necromancia forte e leve ilusão. NC 17º.*

Construção: *Criar Item Maravilhoso, Silêncio, Grito da banshee, 5.000 po, 400 XP, 10 dias.*

Peso: *1,5kg.*

Preço: *10.000 po.*

DAYHEART

Dayheart é um recurso singular dentro da masmorra que concede imunidade aos efeitos da luz solar aos vampiros ligados a ele.

Descrição: *este item parece com um coração de quase 3m de diâmetro esculpido em cristal. Quando qualquer criatura viva se move a menos de 6m dele, ele fica vermelho rubi e começa a pulsar avermelhado como as últimas e vibrantes batidas de um coração cheio de alguma droga infernal.*

O Dayheart possui uma dureza magicamente aprimorada de 30, enquanto o Medalhão Coração do Inferno permanecer inteiro (Medalhão Coração do Inferno está na posse de Khyristrix) e 200 pontos de vida. Se o Medalhão Coração do Inferno for destruído, a dureza do Dayheart cai para 5.

Ativação: *O principal efeito do Dayheart está sempre ativo.*

Efeito: *O Dayheart fornece imunidade aos vampiros à luz do dia.*

Os vampiros vinculados atualmente incluem: Strahd, um vampiro da sala K60B, quatro vampiros da K60A, Rafail na K60A, Sasha Ivliskova na cripta 20 de K86, os dois vampiros da cripta 16 da K86, além de outros vampiros ou crias vampíricas que Strahd converte durante o curso da aventura.

Observe que o Dayheart depende do Medalhão Coração do Inferno para canalizar a energia do Jardim do Diabo (K57). Se o medalhão for quebrado, a capacidade do Dayheart de transmitir essa imunidade aos vampiros vinculados desaparecerá dentro de um mês. Se o Jardim do Diabo for completamente destruído, a imunidade oferecida pelo Dayheart desaparece imediatamente.

Aura/NC: *Conjuração forte. NC 20º.*

Construção: *Única.*

Peso: *imóvel.*

Preço: *Inestimável.*

FALANGES DE SÃO BOGDAN (ARTEFATO)

As ações exaltadas de Bogdan na vida passaram parcialmente para seus ossos quando o resto dele se decompôs. O osso restante de seu dedo se tornou um artefato capaz de oferecer proteção aqueles que o carregam.

Descrição: *os três segmentos deste osso do dedo são conectados em cada junta com fios de prata pálida e a junta é envolvida com ouro martelado.*

Conhecimento: *Antes de ele nascer, St. Bodgan foi consagrado a Pelor porque parecia que sua mãe poderia morrer de doença antes que ele pudesse nascer. A consagração pareceu dar certo - sua mãe se recuperou e ele nasceu saudável. Ao longo de sua longa vida, sua própria presença pareceu trazer boa sorte para seus amigos e má sorte para seus inimigos. No final, São Bogdan morreu de causas naturais na idade avançada de 104 anos. (Conhecimento [história] CD 25 ou Conhecimento [religião] CD 15)*

Ativação: *o efeito das falanges está ativo sempre que é carregado.*

Efeito: *Essas falanges de dedo indicador concedem ao personagem um bônus de resistência +1 em todos os testes de resistência.*

Aura/NC: *Abjuração moderada. NC 11º.*

Construção: *Única.*

Peso: *-.*

Equivalente de mercado: *2.000 po.*

FÊMUR DE SANTA MARKÓVIA (ARTEFATO)

As ações exaltadas de Markóvia em vida passaram parcialmente para seus ossos quando o resto dela se decompôs. O restante de sua coxa é um artefato cujo toque causa grandes danos aos vampiros.

Descrição: *Este grosso osso da coxa é rabiscado levemente com símbolos sagrados de várias religiões.*

Conhecimento: *Quando jovem, Markóvia seguiu seu coração e tornou-se clériga logo após seu décimo oitavo aniversário. Ela provou ser uma proselitista carismática e, consequentemente, subiu rapidamente na religião. Aos vinte e poucos anos, ela já era clériga e ganhou uma reputação de que nenhum mal poderia se manter diante dela. (Obter Informações CD 25, ou Conhecimento [religião] CD 15, ou Conhecimento [local] CD 15).*

Um dia, o vampiro Strahd ouviu os habitantes da cidade se gabarem de que Markóvia provavelmente poderia derrotar até o próprio Mestre do Castelo, ela era tão santa. Enfurecido por essa comparação que manchava seu poder, ele enviou um bando de crias vampíricas para a igreja naquela meia-noite. Eles enfrentaram Markóvia em seu santuário e foram destruídos. (Obter Informações CD 27, ou Conhecimento [religião] CD 17, ou Conhecimento [local] CD 17)

Pressionada pela vitória justa sobre as crias vampíricas, Markóvia avançou para o Castelo Ravenloft naquela mesma noite. Uma grande e longa batalha ocorreu das catacumbas mais baixas até o parapeito mais alto, mas no final, Markóvia nunca retornou a Baróvia, e o Mestre do Castelo caminhou por muito tempo mancando e com um rosto de dor. Dizem que ele prendeu Markóvia numa cripta embaixo do castelo, e os restos dela ainda permanecem lá. (Obter informações CD 30, ou Conhecimento [religião] CD 20, ou Conhecimento [local] CD 20)

Ativação: *O fêmur é ativado se for usado em combate corpo a corpo (como se fosse uma maça leve) contra qualquer vampiro ou cria vampírica. Uma vez usado numa luta contra um vampiro, onde o fêmur atingiu pelo menos um golpe corpo a corpo, o fêmur se desfaz numa nuvem de poeira brilhante depois que a luta termina.*

Efeito: *Esse poderoso artefato atua como uma maça leve +3, Sagrada do Rompimento quando usada contra um vampiro ou cria vampírica pela duração de um único combate.*

Aura/NC: *Abjuração moderada. NC 11º.*

Construção: *Única.*

Peso: *-.*

Equivalente de mercado: *2.000 po.*

FRAGMENTO DO LIVRO DA BLASFÊMIA (FRAGMENTO DA NECROMANTE)

Este fragmento do tomo Liber Blaspheme (Livro da Blasfêmia) fornece instruções sobre a criação de um golem de carne.

Descrição: este tomo está esfarrapado e faltando grande parte do seu conteúdo. Está escrito em Infernal e contém muitos desenhos detalhados da anatomia humanoide.

Ativação: *Ler as informações e seguir as instruções fornecidas concede o efeito.*

Efeito: *este fragmento do Liber Blaspheme é funcionalmente equivalente ao manual do golem de carne descrito no Livro do Mestre pág. 259. O livro contém Animar os Mortos, Força de touro, Tarefa/Missão e Desejo Restrito que podem ser usados para a criação de um golem de carne. A leitura pode tratar seu NC como um nível acima do normal, com o objetivo de criar um golem de carne. O livro fornece 780 XP para a criação de um golem de carne. Se as instruções do livro forem seguidas, elas concedem +5 de bônus de competência nos testes de perícias feitas para criar o corpo do golem.*

Aura/NC: *Encantamento moderado, necromancia (maligno) e transmutação. NC 8º.*

Construção: *Ofício (Construção), o criador deve ter 8º nível de conjurador, Animar os Mortos, Força do touro, Tarefa/Missão e Desejo Restrito, 4.000 po, 320 XP, 8 dias.*

Peso: *2kg.*

Preço: *8.000 po.*

ÍCONE DE RAVENLOFT

Um elemento da capela do Castelo Ravenloft, o Ícone de Ravenloft mantém seu poder sagrado, apesar da corrupção do Diabo Strahd.

Descrição: *O Ícone de Ravenloft é uma pequena escultura de um corvo feito da prata mais pura. Possui cerca de 30cm de altura, 15cm de largura e 1cm de espessura.*

Conhecimento: *Os fiéis da Baróvia há muito reverenciam o corvo como um símbolo de tudo o que é bom e do bem lutando contra o mal. Os sacerdotes da igreja criaram esse ícone para ajudar nessa luta. (Conhecimento [religião] CD 22).*

Ativação: *O ícone pode ser usado como um símbolo sagrado para expulsar mortos-vivos; nesse caso, seu poder é ativado por uso. Para ativar seu poder de cura, é necessário falar uma palavra de comando (uma ação padrão), doloshvinya.*

Efeito: *Quando usado como um símbolo sagrado, o Ícone de Ravenloft permite que o usuário expulse morto-vivo como se seu nível de classe fosse quatro níveis mais alto do que realmente é. (Não concede a capacidade de expulsar mortos-vivos a um personagem que ainda não tem essa capacidade.)*

Além disso, uma vez por dia, um personagem bondoso é capaz de usar o Ícone para lançar a magia divina curar ferimentos graves, curando 3d8 + 10 pontos de vida da criatura tocada.

Aura/NC: *Necromancia e conjuração moderada (bom); NC 10º.*

Construção: *Criar Item Maravilhoso, curar ferimentos graves, clérigo 10º nível, 9.000 po, 720 XP.*

Peso: *2kg.*

Preço: *18.000 PO.*

MEDALHÃO CORAÇÃO DO INFERNO

O medalhão do coração do inferno canaliza energia para o Dayheart do jardim do diabo de Khyristrix. Se esmagado, libera um demônio que responde brevemente a sua barganha.

Descrição: *O medalhão é um medalhão de retenção de sangue em forma de coração, numa corrente de ouro. Se aberto, o medalhão revela a imagem de um Diabo barbado.*

Se o medalhão for esmagado (destruindo-o), um Diabo barbado brota em labaredas de fogo do inferno.

Ativação: *o principal efeito do medalhão (transformar a energia do jardim do diabo para o Dayheart) está sempre ativo enquanto houver uma única árvore do diabo e o medalhão existir. Se o medalhão for esmagado, o efeito secundário será ativado.*

Efeito: *O Medalhão Coração do Inferno, forjado especialmente por Khyristrix no inferno, tem o efeito invisível, mas constante, de transformar a angústia das almas das Árvores do diabo transformadas (que antes eram pessoas) em combustível utilizado pelo Dayheart de Strahd.*

No entanto, se o medalhão for quebrado, o Dayheart perde sua capacidade de proteger as pessoas ligadas a ele contra os efeitos da luz do dia. Simultaneamente, um Diabo barbado é convocado como se por uma magia de conjuração e o serve por 11 rodadas antes de retornar ao Inferno. Isso destrói permanentemente o medalhão.

Observe que um encantamento no Dayheart o vincula ao medalhão fornecendo ao Dayheart uma grande resistência contra danos. Se o medalhão for esmagado, essa resistência conjunta será perdida.

Aura/NC: *Conjuração moderada. NC 11º.*

Construção: *Criar Item Maravilhoso, você deve ser um baatezu, 1.125 po, 90 XP, 3 dias.*

Peso: *-.*

Preço: *2.500 po.*

MORTALHA DE SANTA ECATERINA (ARTEFATO)

Esta mortalha foi colocada em Ecaterina quando ela foi sepultada. Os feitos sagrados de Ecaterina em vida passaram parcialmente para a mortalha quando seu corpo se decompôs, tornando-se assim um artefato capaz de curar doenças em pessoas de bom coração.

Descrição: *Este tecido de linho fino ainda exibe a imagem de uma mulher levemente delineada em sua superfície.*

Quando o efeito é ativado, todo o pano brilha com uma luz branca de limpeza por um momento.

Conhecimento: *Quando Ecaterina tinha dezessete anos, ela tentou martirizar-se numa luta sem esperança contra os bárbaros orcs para poder ver Pelor, mas triunfou. Vitoriosa, ela fundou vários conventos ecaterinos. (Conhecimento [história] CD 25 ou Conhecimento [religião] CD 15)*

Quando tinha 37 anos, Ecaterina decidiu estabelecer um de seus conventos perto da Baróvia. Apesar de ser abordada todas as noites por lobos atrozes, assombrações e ocasionalmente um morto-vivo vingador, Ecaterina conseguiu alcançar seu objetivo. Depois de garantir que o convento, localizado numa torre bem defendida, estivesse seguro contra o tipo de ameaças que ela esperava, ela saiu para relatar seu sucesso. Quando voltou, um mês depois, encontrou a torre como uma casca queimada, com nada além dos fantasmas das irmãs mortas. Dizem que Ecaterina enlouqueceu e ninguém mais a viu viva de novo, embora tenha circulado rumores de que ela foi capturada e enterrada viva numa prisão abaixo do Castelo Ravenloft. (Obter Informações CD 30, ou Conhecimento [religião] CD 20, ou Conhecimento [local] CD 20).

Ativação: *A mortalha é ativada sempre que é tocada ou colocada sobre uma criatura.*

Efeito: *Um personagem bom tocado pela mortalha é instantaneamente curado de todas as doenças. Uma criatura maligna que a toca deve fazer um teste de Fortitude CD 14 ou contrairá uma doença sobrenatural chamada Torpor eterno. O torpor eterno tem um período de incubação de 1 dia e causa 1d6 pontos de dano por Destreza a cada dia em que a vítima fracasse num teste de Fortitude CD 14. As criaturas afligidas pelo torpor eterno não podem atacar ou correr.*

Aura/NC: *Conjuração moderada (cura). NC 11º.*

Construção: *Única.*

Peso: *-.*

Equivalente de mercado: *3.000 po.*

PEDRA DE JURAMENTO (NICORAMUS)

Cada pedra de juramento é atribuída a um Troll Perseguidor (ou troll espiritual) específico (dos quais restam apenas alguns) e serve como manifestação física da obediência que o Troll Perseguidor deve dar a um portador autorizado da Pedra de juramento.

Descrição: Um cubo de 10cm de ônix contém uma pedra branca translúcida. Inscrito abaixo da pedra translúcida pedra está o nome Nicoramus em abissal.

Ativação: O efeito principal da pedra está sempre ativo, enquanto a pedra existir. Se a pedra for esmagada, o perseguidor Nicoramus, se ainda estiver vivo, pode concordar em assumir uma tarefa para o destruidor por gratidão; consulte K61 na página 162, embora não seja de forma alguma obrigado a fazê-lo.

Efeito: A Pedra de juramento, forjada especialmente por magos mortos há muito tempo para uma guerra que ninguém se lembra, liga o detentor devidamente autorizado da pedra ao perseguidor Nicoramus. O detentor autorizado da pedra pode esperar perfeita obediência de Nicoramus.

No entanto, ninguém deixado vivo tem autoridade para transferir a autorização para portar a pedra. Assim, Lucian será o último capaz de manter Nicoramus como arma.

Aura/NC: Conjuração moderada. NC 11º.

Construção: Única.

Peso: -.

Preço: 500 po (por curiosidade, pois não pode ser transferida.)

PINGENTE DA BOA SAÚDE

Um pingente da boa saúde o preserva contra doenças e até mesmo sobrenaturais (como a infecção necromante).

Descrição: O pingente é um amuleto de prata em forma de folha de bordô, numa fina corrente de prata.

Quando ativado, um brilho prateado se espalha do pingente sobre a pele do usuário e depois se dissipa um instante depois.

Ativação: o pingente funciona até uma vez por dia, removendo automaticamente qualquer doença que você contrairia. Se você sofre de uma doença pré-existente, o pingente a remove (ou remove aleatoriamente uma, se sofrer mais de uma).

Efeito: você pode curar até uma doença por dia se estiver usando o pingente (e se ninguém mais se beneficiou do efeito no dia).

Aura/NC: Conjuração fraca (Cura). NC 5º.

Construção: Criar Item Maravilhoso, Remover doenças, 3.000 po, 240 XP, 6 dias.

Peso: -

Preço: 6.000 po.

PRESA DA HABITAÇÃO

Uma presa da habitação serve como um foco substituto para aqueles capazes de conjurar ou usar a magia recipiente arcano. Se uma presa da habitação for usada como foco do efeito, a chance de sucesso é aumentada, e os efeitos da habitação são diferentes.

Descrição: Este rubi em forma de presa é afixado a uma corrente de ferro.

A presa irradia uma forte aura do mal se for o alvo de uma magia de detecção.

Ativação: A presa da habitação é ativada automaticamente sempre que é usada em conjunto com uma magia recipiente arcano. Uma presa da habitação só pode ser usada duas vezes antes de perder toda a eficácia.

Efeito: A presa da habitação não funciona contra criaturas cujo DV seja igual ou superior ao DV do portador. Se o possuidor usar uma presa da habitação em conjunto com o recipiente arcano para controlar a vítima, a CD para a vítima resistir será com bônus de +2 e o possuidor recebe um bônus de +2 para penetrar na resistência à magia, se houver.

Ao contrário de um efeito padrão de recipiente arcano, o possuidor pula com sucesso da presa da habitação para o corpo da vítima, a alma da vítima não entra na presa da habitação - permanece em seu corpo, mas é completamente suprimida e subjugada pelo possuidor. Isso significa que a vítima possuída (o "corpo") mantém todos os atributos da vítima, físicos e mentais, habilidades de classe e poderes sobrenaturais, se houver. Por outro lado, o possuidor perde acesso a todas as suas habilidades, incluindo habilidades puramente mentais, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. No entanto, o possuidor pode fazer ataques, testes de habilidade, perícia e usar todas as habilidades especiais de sua vítima, conforme a sua escolha.

Finalmente, a duração de um Recipiente Arcano permitido por uma Presa da habitação é permanente (a menos que o possuidor retorne livremente à Presa) e não pode ser dissipada com Dissipar magias, Dissipar o mal ou outros métodos de dissipação, nem pode ser suprimida pela Proteção contra o mal ou meios semelhantes. A única maneira de expulsar o possuidor é matar o corpo da vítima.

Se a Presa da habitação sair do alcance do Recipiente Arcano com o possuidor e vítima fundidos, o possuidor é expulso e seu espírito morre, enquanto a vítima recupera o controle de si mesma. Caso contrário, as regras para determinar o que acontece em várias circunstâncias são as descritas no texto do Recipiente Arcano na página 281 do Livro do Jogador.

Aura/NC: Necromancia moderada (maligna). NC 9º.

Construção: Criar Item Maravilhoso, recipiente arcano, Permanência, 9.000 po, 720 XP, 18 dias.

Peso: -.

Preço: 18.000 po.



O Símbolo Sagrado Ravenkind

SÍMBOLO SAGRADO RAVENKIND

Originalmente o símbolo sagrado do Sumo Sacerdote na Baróvia, este símbolo sagrado de platina é um poderoso ícone do bem.

Descrição: O Símbolo Sagrado Ravenkind é um amuleto de platina em forma de sol, com um grande cristal no centro. Ao redor do cristal estão inscritos símbolos de luz e verdade.

Conhecimento: O Símbolo Sagrado Ravenkind é um símbolo sagrado e único para os fiéis de bom coração da Baróvia. Possui poderes que só podem ser acessados após o item estar especialmente ligado ao seu portador. (Conhecimento [religião] CD 15).

O Símbolo Sagrado Ravenkind na verdade é anterior ao estabelecimento de qualquer igreja na Baróvia, e sua existência é considerada uma razão para a prevalência do símbolo do corvo naquela terra. Foi usado pela primeira vez por uma paladina chamada Lugdana, que estava entre os primeiros colonos do vale. (Conhecimento [história ou religião] CD 18; esse teste e o teste anterior são necessárias para realizar o ritual de vínculo).

Segundo a lenda, um corvo celestial gigante - ou um anjo na forma de um corvo - entregou o símbolo sagrado a Lugdana para que ela pudesse usá-lo para erradicar um ninho de vampiros. Até hoje, os vampiros têm uma aversão poderosa pelo Símbolo e tudo o que ele representa. (Conhecimento [religião] ou conhecimento de bardo CD 20).

Ativação: Os benefícios do símbolo sagrado se aplicam sempre que usados por um personagem bom.

Efeito: Quando usado por um personagem bom, o Símbolo Sagrado Ravenkind age como uma Filacteria da Fé. Quando o usuário do símbolo sagrado tenta expulsar mortos-vivos, o cristal em seu centro brilha com uma luz brilhante, iluminando a área como uma magia Luz por 1 rodada completa.

Aura/NC: Adivinhação fraca; NC 1º.

Construção: Criar Item Maravilhoso, Detectar o mal, 1.000 po, 40 XP, 2 dias.

Peso: -.

Preço: 1.500 po.

Ritual de Ligação do Símbolo Sagrado Ravenkind

Ao realizar esse ritual, você cria um vínculo com o Símbolo Sagrado Ravenkind, permitindo que você canalize suas habilidades mais poderosas para combater os mortos-vivos.

Pré-requisito: Personagem de 9º nível, gasto de 1.500 po.

Tarefa: Você deve destruir completamente um vampiro ou sua cria enquanto estiver usando o Símbolo Sagrado Ravenkind.

Cerimônia: Você deve passar 8 horas orando a uma divindade boa (ou a um intercessor corvo) enquanto segura o Símbolo Sagrado. Você deve fazer ofertas no valor de pelo menos 1.500 po.

Ao completar a cerimônia, o personagem imediatamente perde 4 pontos de vida. Essa perda reduz o total máximo de pontos de vida do personagem, desde que o Símbolo Sagrado permaneça ligado a ele. Além disso, o personagem recebe -2 de penalidade nos testes de Fortitude e -1 de penalidade nas jogadas de ataque até que o Símbolo Sagrado deixe sua posse permanentemente.

Benefício: A realização deste ritual concede a você três poderes adicionais que você pode usar enquanto estiver usando o Símbolo Sagrado Ravenkind. Primeiro, você pode usar Globos de Luz, Brilho ou Luz sem limite diário como magias, falando uma palavra de comando. A CD do teste de resistência são 10 ou 10 + seu modificador de Car, o que for maior. Essa habilidade tem NC 5º.

Segundo, enquanto estiver usando o Símbolo Sagrado Ravenkind, você pode detectar criaturas mortas-vivas num raio de 15m, concentrando-se como uma ação padrão. Além disso, seus ataques ignoram qualquer redução de dano de criaturas mortas-vivas, desde que você use o Símbolo Sagrado. Essa habilidade tem NC 5º.

Finalmente, duas vezes por dia, você pode usar a Imobilizar mortos-vivos como a magia. Quando você faz isso, o Símbolo Sagrado brilha com uma luz branca brilhante equivalente a uma magia Luz do dia é centralizada em você. A luz persiste apenas durante o efeito da paralisia dos mortos-vivos. Essa habilidade tem NC 10º, e a CD de resistência é 14 ou 13 + seu modificador de Car, o que for maior.

TALISMÃ CORAÇÃO DO DRAGÃO VERMELHO

Esse coração petrificado de dragão vermelho empresta brevemente ao usuário o subtipo fogo.

Descrição: essa massa fibrosa e enegrecida de tecido endurecido parece orgânica, mas é tão dura quanto a pedra. Assemelha-se a um coração encolhido e seco, que foi afixado a uma corrente de prata, permitindo que seja usado como amuleto.

Quando ativado, o Talismã do Coração queima como se estivesse em chamas (não é produzido calor), produzindo luz equivalente a uma tocha.

Ativação: se o usuário usar uma ação padrão, os efeitos do Talismã do Coração se tornarão ativos uma vez por dia durante um período de 7 minutos.

Efeito: Uma vez ativado, o proprietário ganha imunidade ao fogo e recebe metade do dano (+ 50%) do frio por 7 minutos. Na verdade, o usuário é tratado como se tivesse ganho temporariamente o subtipo fogo.

Aura/NC: Transmutação moderada. NC 7º.

Construção: Criar Item Maravilhoso, metamorfose, 5.050 po 404 XP, 11 dias.

Peso: -.

Preço: 10.080 PO.

VESTIMENTA DO CATEDRÁTICO

Antigamente usadas pelos sacerdotes da igreja na Baróvia, as vestes dos catedráticos são roupas eclesiásticas que permitem aos clérigos expulsar mortos-vivos com mais frequência.

Descrição: as vestimentas do catedrático consistem numa casula branca longa - um manto externo circular com um orifício no centro da cabeça, projetado para ser usado sobre roupas, armaduras ou outro manto. A frente da roupa é bordada com fios brancos, formando símbolos sagrados de boas deidades entremeadas por corvos brancos.

Conhecimento: As vestimentas do catedrático eram um emblema comum de fé para os líderes espirituais dos cavaleiros do corvo. (Conhecimento [religião] CD 20)

Ativação: as vestimentas do catedrático são ativadas pelo uso.

Efeito: quando um personagem que pode expulsar mortos-vivos usa as vestimentas do catedrático, ele pode expulsar mortos-vivos 1x / dia sem contar com suas tentativas máximas permitidas de expulsão naquele dia.

Quando um personagem que pode Destruir o Mal usa as vestes, ele pode usar sua habilidade de Destruir 1x / dia, sem contar com as tentativas máximas permitidas de destruir naquele dia.

Aura/NC: Conjuração moderada (boa); NC 4º.

Construção: Criar Item Maravilhoso, Destruição Sagrada, 3.000 po, 240 XP.

Peso: 500g.

Preço: 6.000 po.

ITENS DE LEGADO

A Espada Solar e o Símbolo Sagrado Ravenkind são apresentados nesta aventura como itens mágicos que ganham poder adicional se os PJs completarem rituais relacionados a eles. Se você estiver familiarizado com o livro Weapons of Legacy, poderá reconhecer esses rituais como semelhantes aos rituais de legado apresentados nesse livro. Esta seção apresenta estatísticas completas para esses dois itens como Item de Legado, permitindo que os PJs que os adquiram continuem melhorando seus poderes à medida que ganham níveis além do escopo desta aventura.

SÍMBOLO SAGRADO RAVENKIND

O Símbolo Sagrado Ravenkind é um amuleto de platina em forma de sol, com um grande cristal embutido no centro. Ao redor do cristal estão inscritos símbolos de luz e verdade.

Estatísticas de jogo não-legados: Símbolo Sagrado de Platina; Custo 1.500 PO. Quando usado por um personagem bom, o Símbolo Sagrado Ravenkind atua como uma Filacteria de Fé.

Presságio: Quando o usuário do Símbolo Sagrado tenta expulsar mortos-vivos, o cristal em seu centro brilha com uma luz brilhante, iluminando a área como uma magia Luz por 1 rodada completa.

História

O Símbolo Sagrado Ravenkind é um símbolo sagrado único, sacro para os fiéis de bom coração da Baróvia. Possui poderes que só podem ser acessados após o item estar especialmente ligado ao seu portador. (Conhecimento [religião] CD 15)

O Símbolo Sagrado Ravenkind na verdade é anterior ao estabelecimento de qualquer igreja na Baróvia, e sua existência é considerada uma razão para a prevalência do símbolo do corvo naquela terra. Foi usado pela primeira vez por uma paladina chamada Lugdana, que estava entre os primeiros colonos do vale. (Conhecimento [história ou religião] CD 18; Ritual de vínculo)

Segundo a lenda, um corvo celestial gigante - ou um anjo na forma de um corvo - entregou o Símbolo Sagrado a Lugdana para que ela pudesse usá-lo para erradicar um ninho de vampiros. Até hoje, os vampiros têm uma aversão poderosa pelo símbolo e tudo o que ele representa. (Conhecimento [religião] ou Conhecimento de Bardo CD 20; Ritual do peregrino)

Lugdana finalmente chegou ao fim quando entrou em conflito com um bando de bruxas nas Colinas Lysaga. O príncipe demônio que essas bruxas adoravam, um demônio chamado Chernovog, atravessou um portal e lutou contra a paladina por dias, alterando todo o vale. Lugdana caiu, mas levou Chernovog de volta ao abismo antes de morrer. O Santo Símbolo ficou perdido por décadas depois disso. (Conhecimento [religião ou os planos] CD 31; Ritual do Corvo)

Rituais do Legado

São necessários três rituais para desbloquear todas as habilidades do Símbolo Sagrado Ravenkind.

Ritual de Vínculo: Você deve passar 8 horas orando a uma divindade boa (ou a um intercessor corvo) enquanto segura o símbolo sagrado. Custo: 1.500 po. Talento Concedido: Legado Menor (Símbolo Sagrado Ravenkind).

Ritual do Peregrino: Você deve viajar para um novo país onde nunca esteve, descobrir um grande mal que as pessoas de lá enfrentam e ajudar a superar esse mal. Quando isso for feito, você deve repetir o ritual do vínculo, com ofertas mais preciosas. Custo: 13.000 PO. Talento Concedido: Legado Menor (Símbolo Sagrado Ravenkind).

Ritual do Corvo: Você deve derrotar um demônio cujo Nível de Desafio seja pelo menos 2 a mais que o seu nível, embora você não precise fazer isso sozinho. Você deve alimentar os corvos com o coração do demônio, depois de prepará-lo e ungir com uma mistura de óleos e especiarias muito caros. Custo: 40.000 PO. **Talento Concedido:** Legado Maior (Símbolo Sagrado Ravenkind).

Requisitos do Usuário

Somente clérigos e paladinos bons podem usar o Símbolo Sagrado Ravenkind com efeito total.

Requisitos dos Portadores do Símbolo Sagrado Ravenkind

Capacidade de expulsar mortos-vivos
Qualquer tendência boa
Conhecimento (religião) 4 graduações

Habilidades de Itens de Legado

Todas as habilidades a seguir são do item de legado Símbolo Sagrado Ravenkind.

Custos Pessoais: A partir do 6º nível, um personagem que realizou o ritual de legado menor para o Símbolo Sagrado deve pagar alguns custos pessoais, na forma de penalidades permanentes nas jogadas de ataque, testes de Fortitude e total de pontos de vida. Esses custos são mostrados na tabela a seguir. A perda de pontos de vida mostrada é cumulativa - um personagem perde 2 pontos de vida no 7º nível e mais 2 no 8º nível, por exemplo. As penalidades em ataque e resistências não são cumulativas: no 12º nível, o personagem sofre -2 de penalidade em ambos.

Se um personagem atingir o 12º nível e não realizar o ritual de legado menor, ele não pagará o custo pessoal pelo 12º nível ou por quaisquer níveis subsequentes até que ele realize o ritual de legado menor. Claro, ele também não ganha nenhuma das habilidades concedidas pelo Símbolo Sagrado para o 11º nível ou acima. O mesmo se aplica quando o personagem atinge o 17º nível.

Portador da Luz (Sob): Se você tiver pelo menos 5º nível e tiver realizado o ritual mínimo do legado para o Símbolo Sagrado Ravenkind, poderá usar Globos de Luz, Brilho ou Luz sem limite diário como magias, falando uma palavra de comando. A CD do teste de resistência são 10 ou 10 + seu modificador de Car, o que for maior. O NC dessa habilidade é o 5º.

Detectar Mortos-Vivos (Sob): No 6º nível, enquanto estiver usando o Símbolo Sagrado Ravenkind, você pode detectar mortos-vivos num raio de 18m, concentrando-se como uma ação padrão. Além disso, seus ataques ignoram qualquer redução de dano de criaturas mortas-vivas, desde que você use o Símbolo Sagrado. O NC dessa habilidade é o 5º.

Imobilizar Mortos-Vivos (SM): *Duas vezes por dia, se você tiver pelo menos o 9º nível, poderá usar a* Imobilizar mortos-vivos *como a magia. Quando você faz isso, o Símbolo Sagrado brilha com uma luz branca brilhante equivalente a uma magia* Luz do Dia *centralizada em você. A luz persiste apenas durante o efeito de imobilização dos mortos-vivos. Essa habilidade tem NC 10º e a CD de resistência é 14 ou 13 + seu modificador de Car, o que for maior.*

Curar Ferimentos Leves (SM): *três vezes por dia, se você tiver pelo menos o 10º nível, você pode usar* Curar ferimentos leves *como a magia (NC 5º) tocando no Símbolo Sagrado a criatura a ser curada e pronunciando uma palavra de comando. Essa habilidade pode causar dano a criaturas mortas-vivas. A CD de resistência é 11 ou 11 + seu modificador de Car, o que for maior.*

Expulsão Aprimorada (Sob): *Quando você atingir o 11º nível, se tiver realizado o ritual menor de legado, poderá usar o Símbolo Sagrado para expulsar mortos-vivos, como se seu nível de clérigo efetivo fosse quatro níveis mais alto do que realmente é. O Símbolo Sagrado não concede a você a capacidade de expulsar mortos-vivos, se você ainda não a possui.*

Luz do dia (SM): *Quando você atingir o 12º nível, poderá fazer com que o Símbolo Sagrado libere* Luz do Dia *como a magia, com um comando sem limite (NC 10º).*

Proteção Contra a Morte (SM): *Quando você atingir o 14º nível, poderá conceder* Proteção Contra a Morte *a uma criatura que tocar com o Símbolo Sagrado uma vez por dia (NC 11º).*

Quebrar Encantamento (SM): *no 16º nível, uma vez por dia ao emitir a palavra de comando e os gestos com o Símbolo Sagrado, você pode cancelar encantamentos, transmutações e maldições, como na magia* Cancelar Encantamentos *(NC 11º).*

Aprimoramento de Sabedoria (Sob): *Quando você alcança o 17º nível e realiza o ritual de legado maior, o Símbolo Sagrado concede a você um bônus de aprimoramento de +6 à sua pontuação de Sabedoria enquanto você o usa.*

Cura em Massa (SM): *Quando você atingir o 20º nível, poderá usar a* Cura em Massa *como a magia, três vezes por dia com um comando (NC 20º). Essa habilidade pode causar dano a criaturas mortas-vivas. A CD de resistência é 23 ou 19 + seu modificador de Car, o que for maior.*

Símbolo Sagrado Ravenkind

	———Custos Pessoais———			
Nível	Penal. em Ataque	Penal. em Fort	Perda de PVs	Habilidades
5º	--	--	--	Portador da Luz
6º	-1	--	--	Detectar de Mortos-Vivos
7º	--	-1	--	--
8 º	--	--	2	--
9º	--	--	2	*Imobilizar Mortos-Vivos*
10º	--	-2	--	*Curar Ferimentos Leves*
11º	--	--	2	Expulsão Aprimorada
12º	--	--	--	*Luz do dia*
13º	-2	--	--	--
14º	--	--	2	*Proteção Contra a Morte*
15º	--	-3	--	--
16º	--	--	2	*Quebrar Encantamento*
17º	--	--	--	Aprimoramento de Sabedoria
18º	-3	--	--	--
19º	--	--	--	--
20º	--	-4	--	*Curar em Massa*

ESPADA SOLAR

A Espada Solar é uma espada bastarda cuja lâmina é formada em cristal de aço, enquanto o punho e a guarda são forjados em platina.

Estatísticas de jogo não-legado: *espada bastarda +1; Custo 3.000 po. Quando empunhada por um personagem bom, a lâmina pode ser empunhada como se fosse uma espada curta em relação ao peso e facilidade de uso. (Em outras palavras, a arma parece para todos os espectadores uma espada bastarda e causa dano como espada bastarda, mas um indivíduo proficiente na espada bastarda ou em espada curta pode usar a Espada Solar com a mesma proficiência.)*

Presságio: A lâmina brilha com uma luz azul tênue; se a menos que 9m de mortos-vivos sua luz se amplia para um safira brilhante.

História

A Espada Solar é uma lâmina única que antes se opunha a Strahd - seu poder era o poder da Luz, e Strahd a temia, embora seu paradeiro já tenha se perdido do conhecimento geral. (Conhecimento [história] CD 15)

A Espada Solar é uma lâmina única que possui poderes acessíveis através de um ritual de ligação especial. Uma vez que os poderes foram despertados, apenas o usuário ligado à lâmina poderia recorrer às habilidades inerentes à arma, habilidades mais adequadas para destruir mortos-vivos. (Conhecimento [história] ou Obter informações CD 18; Ritual de ligação da Espada Solar)

Temendo o poder da lâmina, Strahd empregou um poderoso mago para destruir a Espada Solar. A primeira parte do processo exigiu que o punho e a lâmina fossem separados e depois destruídos simultaneamente. Quando a lâmina foi separada do punho, ela assumiu a aparência de uma espada longa normal. No entanto, antes que o punho e a lâmina fossem destruídos, a assistente do mago, Gabriela, roubou a lâmina e fugiu da Baróvia. (Conhecimento [história] ou Obter informações CD 20; Voo do Julgamento)

O nobre plano de Gabriela teve sucesso, pois salvou a lâmina solta da destruição; no entanto, ela não conseguiu fugir da Baróvia antes que alguma ameaça sem nome sob os ramos escuros reivindicasse sua vida. Embora o corpo de Gabriela tenha sido encontrado mais tarde na floresta, mas não o punho ou a lâmina da Espada Solar. (Conhecimento [religião] ou conhecimento de Bardo CD 31; Julgamento de Morte)

Espada Solar

	———Custos Pessoais———		
Nível	Penal. em Perícia	Perda de PVs	Habilidades
5º	--	--	*Espada Bastarda +2*
6º	--	2	Alinhamento Bom
7º	-1	--	Prateada
8 º	--	2	--
9º	--	2	Fogo do Dia
10º	--	--	Perdição dos Mortos Vivos
11º	--	2	*Espada Bastarda +3*
12º	--	2	--
13º	-2	--	*Espada Bastarda +4*
14º	--	2	--
15º	--	--	*Proteção Contra a Morte*
16º	--	2	Fogo do Dia, Aprimorado
17º	-3	2	*Espada Bastarda +5, Afiada*
18º	--	--	--
19º	--	2	*Banir Mortos-Vivos*
20º	--	2	*Morte aos Mortos*

Rituais de Legado

São necessários três rituais para desbloquear todas as habilidades da Espada Solar.

Ritual de ligação da Espada Solar: Você deve passar 8 horas orando a uma divindade boa (ou a qualquer deus do sol) enquanto segura a Espada Solar. Custo: 2.000 po. Talento Concedido: Legado Menor (Espada Solar).

Voo do Julgamento: você deve derrotar um mal, não pela força direta das armas, mas por inteligência, habilidade ou outras estratégias. Quando isso for feito, você deve repetir o ritual de vínculo, com ofertas mais preciosas. Custo: 13.500 po. Talento Concedido: Legado Menor (Espada Solar).

Julgamento de Morte: Você deve derrotar um morto-vivo cujo Nível de Desafio seja pelo menos 2 pontos maior que o seu nível, embora não precise fazê-lo sozinho. Quando isso for feito, você deve repetir o ritual de vínculo, com ofertas mais preciosas. Custo: 38.000 po. Talento Concedido: Legado Maior (Espada Solar).

Requisitos do Usuário

Qualquer criatura de tendência boa que possa usar uma espada estaria interessada em usar a Espada Solar.

Requisitos do Portador da Espada Solar

Bônus Base de Ataque +2
Qualquer tendência boa

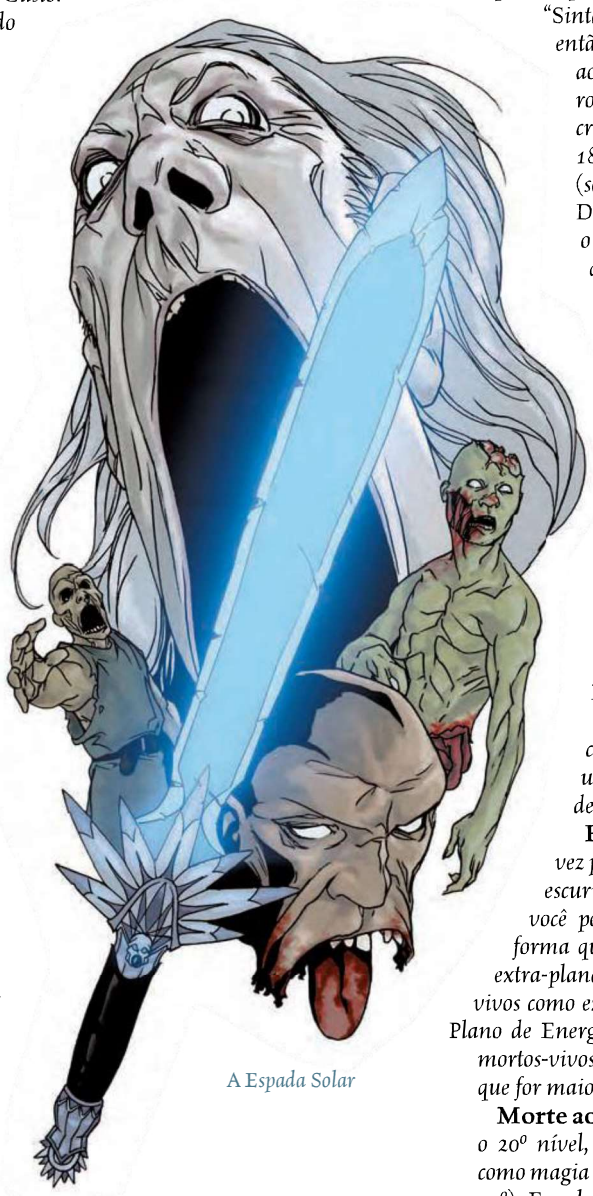
Habilidades de Itens do Legado

Todos os itens a seguir são habilidades do Item de Legado Espada Solar.

Custos Pessoais: A partir do 6º nível, um personagem que tenha realizado o ritual de legado menor para a Espada Solar deve pagar alguns custos pessoais, na forma de penalidades permanentes nos seus testes de perícias e pontos de vida. Esses custos são mostrados na tabela da página 218. A perda de pontos de vida mostrada é cumulativa. As penalidades nos testes de perícia não são cumulativas.

Se um personagem atingir o 12º nível e não realizar o ritual de legado menor, ele não pagará o custo pessoal pelo 12º nível ou por quaisquer níveis subsequentes até que ele realize o ritual de legado menor. Claro, ele também não ganha nenhuma das habilidades concedidas pela Espada Solar para o 11º nível e superior. O mesmo se aplica quando o personagem atinge o 17º nível.

Alinhamento Bom (Sob): No 6º nível, a Espada Solar desperta para a bondade; qualquer criatura maligna que tente manejá-la ganha um nível negativo. O nível negativo permanece enquanto a espada estiver na mão e desaparece quando a espada é solta.



A Espada Solar

Prateada (Sob): Contra criaturas do plano de energia negativa ou mortos-vivos, a Espada-solar é tratada como se fosse de Prata.

Fogo do Dia (Sob): No 9º nível, uma vez por dia, você pode balançar a Espada Solar vigorosamente acima de sua cabeça enquanto pronuncia as palavras de comando "Sinta o fogo do dia!" O Espada Solar então começa a brilhar num raio de 3m ao seu redor e se expande 1,5m por rodada por 10 rodadas depois, para criar um globo de luz com um raio de 18m igual à luz solar natural (semelhante a um efeito da Luz do Dia). Quando você para de balançar, o brilho diminui até um brilho fraco que persiste por mais um minuto antes de desaparecer completamente.

Perdição dos Mortos Vivos (Sob): Contra criaturas do Plano de Energia Negativa ou criaturas mortas-vivas, a espada causa o dobro do dano (e ×3 num sucesso decisivo em vez do ×2 normal)

Proteção Contra a Morte (SM): Quando você atingir o 14º nível, poderá conceder Proteção contra a morte a uma criatura que toque na Espada Solar uma vez por dia (NC 11º).

Fogo do Dia Aprimorado (Sob): como Fogo do dia, exceto que você pode usar a habilidade um número ilimitado de vezes por dia.

Banir Mortos-Vivos (SM): Uma vez por dia, quando você grita: "Volte para a escuridão" enquanto segura a Espada Solar, você pode afetar os mortos-vivos da mesma forma que a magia Banimento afeta criaturas extra-planares. Esse efeito trata todos os mortos-vivos como extra-planares, cujo plano de origem é o Plano de Energia Negativa. A CD de resistência dos mortos-vivos é 20 ou 17 + seu modificador de Car, o que for maior.

Morte aos Mortos (SM): Quando você atingir o 20º nível, poderá usar os Destruir Mortos-vivos como magia uma vez por dia com um comando (NC 20º). Essa habilidade pode causar dano a criaturas mortas-vivas. A CD do teste de resistência é 20 ou 17 + seu modificador de Car, o que for maior.

LAJE DE SACRIFÍCIO

A Laje de Sacrifício é um local mágico único, imbuído dos séculos de adoração ao sangue, culminando com uma divindade da morte ancestral. Para os antigos, sangue era vida e morte. Assim, a laje possui o poder de conceder nova vida aos sacrificados em sua face, com essa nova vida, um vigor temporário e uma rápida capacidade de cura. A Laje do Sacrifício fica embaixo do Castelo Ravenloft, no pilar da fundação sobre a qual o castelo foi construído mais tarde. Os construtores do castelo não tinham conhecimento do templo antigo abaixo dele.

Conhecimento: A Laje de Sacrifício é um local mágico imbuído do poder da vida e da morte. (Conhecimento [arcano] CD 30 ou Conhecimento [história] CD 30)

As criaturas sacrificadas na laje retornam à vida com um vigor temporário e uma capacidade de cura incomparável aos mortais. (Conhecimento [arcano] CD 33 ou Conhecimento [natureza] CD 33)

É possível que o motivo pelo qual o pacto de Strahd com a morte o tenha transformado em vampiro tenha sido em parte devido à influência da A Laje de Sacrifício nas proximidades. (Conhecimento [arcano] CD 25 ou Conhecimento [religião] CD 25)

Descrição: A laje está localizada numa caverna subterrânea parcialmente invadida por formigas gigantes. A laje é ladeada por um megálito e um ídolo de pedra esculpida e parcialmente animada (eidolon trapaceiro). A Laje de Sacrifício é um pedaço de granito preto cúbico de 3m de aresta, parcialmente enterrado na rocha circundante (criando uma plataforma semelhante a uma flor 1m acima do chão normal). Pictogramas percorrem a borda visível da laje. Se traduzido magicamente (nenhum ser vivo usa o "alfabeto" dos pictogramas), eles leem: "Derrama sua vida ao Deus do Sangue. O Deus do sangue retribui o sacrifício total."

Pré-requisito: Para ser afetado pela Laje do Sacrifício, uma criatura viva deve ficar deitada ou morta sobre a laje.

Ativação e Efeito do Local: A Laje do Sacrifício concede sua habilidade especial a uma criatura a cada período de 24 horas. Essa criatura deve morrer sobre o altar.

Ativação e Efeito da Habilidade Especial (SM): Uma criatura que morre na laje retorna à vida na rodada seguinte sem perda de nível, sem perda de Constituição, sem perda de magias e com seus pontos de vida completos. Além disso, a criatura possui uma saúde não-natural, na forma de Cura Acelerada 5 por 24 horas.

Uma criatura pode ganhar essa habilidade apenas uma vez. Se uma criatura tentar ativar o efeito uma segunda vez, ela não volta à vida no altar, mas simplesmente morre.

Se várias criaturas tentarem obter o efeito simultaneamente, apenas uma delas é afetada; o resto estará simplesmente morta.

A laje concede seu benefício a um total de três criaturas diferentes a cada ano.

Aura: *forte necromancia.*

Valor da Habilidade: *4.000 po.*

CARTAS AO JOGADORES

CARTA A

Saudações a ti de poder e coragem:

Eu, um humilde servo da Vila da Baróvia, envio honra a ti. Pedimos a sua ajuda tão desesperadamente necessária em nossa comunidade.

O amor da minha vida, Ireena Kolyana, foi amaldiçoada pelas bruxas da Colina Lysaga, e até mesmo as pessoas boas da nossa cidade são incapazes de libertá-la desse encantamento. Ela definha sob a maldição das bruxas e não posso salvá-la dessa ameaça.

Há muita riqueza nesta comunidade. Ofereço tudo o que é necessário para ti e para os teus companheiros, se responderes ao meu apelo desesperado.

Venha rápido, pois o tempo dela está próximo! Tudo o que tenho será teu!

Kolyan Indirovich,
Burgomestre da Baróvia

CARTA B

Baróvia. Os vermes rastejam sob nossas casas e ruas, se deleitam com a carne de nossos mortos. No alto do castelo, o antigo senhor não é mais o mesmo, um novo senhor não está pronto, sem forma. Tudo é vazio e vaidade.

Ireena, Ireena, Ireena! Por muito tempo eu te mantive ao meu lado, por muito tempo vou mantê-la perto do meu coração! Salve minha Ireena!

Eu sou o burgomestre. O mestre! Kolyan sou eu! Em breve os vermes se banquetearão comigo.

Venha! Não demore!

CARTA C

Saudações a ti de poder e coragem:

Eu, um humilde servo da Vila da Baróvia, envio honra a ti. Pedimos a sua ajuda tão desesperadamente necessária em nossa comunidade.

O amor da minha vida, Ireena Kolyana, foi acometida por um mal mortal que nem mesmo as pessoas boas de nossa cidade podem protegê-la. Ela definha com sua ferida e não posso salvá-la dessa ameaça. Mas temo que a única cura esteja dentro das temidas muralhas do castelo, onde ninguém entra sem arriscar sua vida.

Há muita riqueza nesta comunidade. Ofereço tudo o que é necessário para ti e para os teus companheiros, se responderes ao meu apelo desesperado.

Venha rápido, pois a hora dela está próxima! Tudo o que tenho será teu!

Kolyan Indirovich,
Burgomestre da Baróvia

CARTA D

Saudações a ti de poder e coragem:

Eu, um humilde servo da Vila da Baróvia, envio honra a ti. Pedimos a sua ajuda tão desesperadamente necessária em nossa comunidade.

As legiões do inferno estão em nossos portões! Os mortos ressuscitam de suas sepulturas e procuram nos arrastar com eles! Não satisfeitos em nos matar em nossas casas, eles espalham a corrupção de sua maldição horrível, para que aqueles que matam se juntem aos seus números!

Há muita riqueza nesta comunidade. Ofereço tudo o que é necessário para ti e para os teus companheiros, se responderes ao meu apelo desesperado.

Venha rápido, pois o nosso tempo está próximo! Tudo o que tenho será teu!

Kolyan Indirovich,
Burgomestre da Baróvia

CARTA E

Saudações a ti de poder e coragem:

Eu, um humilde servo da Vila da Baróvia, envio honra a ti. Pedimos a sua ajuda tão desesperadamente necessária em nossa comunidade.

Nossa vila está situada na floresta de Svalich, uma floresta antiga que há muito tempo fica quieta com o peso das idades nos ombros. Mas as noites recentes trouxeram os uivos dos lobos aos nossos ouvidos, e a noite da última lua cheia trouxe muito pior da floresta. Lobos enormes atacaram com selvageria não natural, matando muitos de nós e deixando muitos mais feridos.

O amor da minha vida, Ireena Kolyana, foi uma dos feridos, e eu temo por ela. Sua lesão rejeita nossos remédios de cura, e ela definha.

Há muita riqueza nesta comunidade. Ofereço tudo o que é necessário para ti e para os teus companheiros, se responderes ao meu apelo desesperado.

Venha depressa, pois temo o nascer da próxima lua cheia! Tudo o que tenho será teu!

Kolyan Indirovich,
Burgomestre da Baróvia

CARTA F

Saudações a ti de poder e coragem:

Eu, um humilde servo da Vila da Baróvia, envio honra a ti. Pedimos a sua ajuda tão desesperadamente necessária em nossa comunidade.

O amor da minha vida, Ireena Kolyana, foi atingida por um mal tão mortal que nem mesmo as pessoas boas de nossa cidade podem protegê-la. Ela definha de sua ferida e eu não posso salvá-la dessa ameaça.

Há muita riqueza nesta comunidade. Ofereço tudo o que é necessário para ti e para os teus companheiros, se responderes ao meu apelo desesperado.

Venha rápido, pois o tempo dela está próximo! Tudo o que tenho será teu!

Kolyan Indirovich,
Burgomestre da Baróvia

CARTA G

Saudações a ti de poder e coragem:

Eu, o burgomestre da Baróvia, envio-lhe honra - com desespero.

Minha filha adotiva, a justa Ireena, foi mordida nessas noites por uma criatura que chama sua raça de "vampiro". Durante quatro séculos ou mais, ele drenou esta terra do sangue vital de seu povo. Agora, minha querida Ireena sofre de uma ferida profana causada por este animal vil. No entanto, também temo que a criatura tenha um plano mais astuto em mente. Ele se tornou poderoso demais para ser combatido por mais tempo.

Então, eu lhes digo: desista de nós e rodeie esta terra com os símbolos da santidade. Que os santos invoquem seu poder para que o diabo em nossa terra possa estar contido dentro dos muros da chorosa Baróvia. Deixe nossas tristezas em nossos túmulos e salve o mundo deste nosso destino maligno.

Há muita riqueza aprisionada nesta comunidade. Volte para receber sua recompensa depois que todos partirmos para uma vida melhor.

Kolyan Indirovich,
Burgomestre da Baróvia

DRENAR ENERGIA APRIMORADO [MONSTRO]

"Improved Energy Drain" (Libris Mortis pág. 27)
Você extrai energia extra de suas vítimas drenadas.

Pré-requisito: Car 15, capacidade sobrenatural Drenar Energia.

Benefício: Sempre que você concede um nível negativo a uma criatura, você recebe +1 de bônus em testes de perícia, testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência por 1 hora.

DRENO DO CADÁVER [METAMÁGICO]

"Fell Drain" (Libris Mortis pág. 27)
Inimigos vivos que sofram dano por suas magias também sofrem um nível negativo.

Benefícios: Você pode alterar uma magia que causa dano a inimigos, para que qualquer criatura viva que sofra dano sofra também um nível negativo. Se o alvo tiver tantos Níveis Negativos quanto seus DV, ele morre. Supondo que o alvo sobreviva, o nível negativo desaparece (sem exigir um teste de Fortitude) após um número de horas igual ao seu nível de conjurador (máximo 15 horas). Uma magia com Dreno do Cadáver ocupa um espaço de magia dois níveis acima do nível real.

Ajuste de Nível: +2.

DRENAR MAGIA [MONSTRO]

"Spell Drain" (Libris Mortis pág. 30)
Você pode lançar qualquer magia que você drenar da mente de uma criatura.

Pré-requisito: Drenar Energia Aprimorado, Car 15, nível de conjurador 5º, capacidade sobrenatural Drenar Energia.

Benefício: Se você atribuir um nível negativo a uma criatura conjuradora, e essa criatura perder uma magia preparada, você ganha a capacidade de lançar aquela magia uma vez (como se você o tivesse preparado). Trate o efeito da magia como se tivesse sido lançado pelo personagem que o preparou (incluindo nível de conjurador, CD de resistência e assim por diante). Você não precisa ter a pontuação de habilidade necessária para lançar a magia (por exemplo, você não precisa ter uma Inteligência de 13 ou superior para lançar uma bola de fogo drenada da mente de um mago).

A magia permanece em sua mente por até 1 hora. Você pode ter um número máximo de magias roubadas igual ao seu bônus de Carisma (mínimo 1); qualquer magia que você ganharia acima desse número é simplesmente perdido.

ENERVECER MAGIA [METAMÁGICO]

"Enervate Spell" (Libris Mortis pág. 26)
Suas magias canalizam energia negativa para causar dano extra a criaturas vivas, mas são menos eficazes contra oponentes não vivos.

Pré-Requisitos: Tendência não boa, não poder usar Expulsar Mortos-vivos.

Benefícios: Suas magias são infundidas com energia negativa. Uma magia enervada causa 50% a mais de dano a criaturas vivas, mas causa 50% menos dano a construtos, mortos-vivos e objetos. Uma magia enervada ocupa um espaço de uma magia dois níveis acima do nível real.

Especial: Um personagem que tenha a capacidade de canalizar energia positiva para Expulsar mortos-vivos não pode selecionar esse talento.

Ajuste de Nível: +2.

MESTRE DA MORTE [MOSTRO]

"Deathmaster" (Libris Mortis pág. 25)
Os inimigos têm especialmente medo de seus acertos críticos.

Pré-requisito: Presença assustadora, Car 13, BBA +1, tipo morto-vivo

Benefício: Sempre que você consegue um sucesso decisivo com um ataque corpo a corpo contra um inimigo vivo, o inimigo também é abalado por 1 minuto. Este é um efeito de medo e de ação mental.

PRESENÇA AMEDRONTADORA [GUE]

"Daunting Presence" (Libris Mortis pág. 25)

Pré-Requisitos: Car 13, BBA +1

Benefícios: Como uma ação padrão você pode forçar um inimigo entrar em pânico. O oponente tem que estar à uma distância de 9m, e ter um valor de Inteligência. Se o oponente fracassar num teste de Vontade (CD 10 + ½ nível de personagem + modificador de Car) ficará abalado por 10 minutos. Este talento não tem efeito em criaturas que já estão abaladas.

Especial: Um guerreiro pode escolher Presença Amedrontadora como um de seus talentos adicionais.

RESISTÊNCIA À ENERGIA POSITIVA [MONSTRO]

"Positive Energy Resistance" (Libris Mortis pág. 29)
Você é resistente aos danos causados por efeitos de energia positiva.

Pré-requisito: Tipo morto-vivo

Benefício: Você ganha resistência 10 contra efeitos de energia positiva, como magias de cura.

Essa habilidade não tem efeito para conjuradores que não preparam magias (como um feiticeiro, que simplesmente perde um espaço de magia para cada nível negativo concedido normalmente) ou que não têm magias preparadas (como um guerreiro ou um mago que conjurar todas as suas magias).

TOQUE DA MÁCULA [MONSTRO]

"Toque of Taint" (Heroes of Horror pág. 124)
Uma das formas de ataque que normalmente causa dano de habilidade, drenar habilidade ou drenar energia também pode adicionar corrupção ou loucura.

Pré-requisitos: Ataque natural que causa dano de habilidade (incluindo veneno), drenar habilidade ou drenar energia.

Benefício: escolha um de seus ataques naturais que cause dano de habilidade ou dreno de habilidade ou que impõe níveis negativos. Esse ataque agora aumenta a corrupção ou loucura do alvo em 1 ponto junto à habilidade de dano ou dreno. Se o seu ataque causar dano ou dreno de habilidade contra valores de habilidade física (Força, Destreza ou Constituição), agora também aumenta a pontuação de corrupção do alvo. Se o ataque causa dano ou dreno de habilidade contra valores de habilidade mental (Inteligência, Sabedoria ou Carisma), agora também aumenta a pontuação de depravação do alvo.

Se o ataque impuser níveis negativos, você pode escolher se ele aumentará corrupção ou depravação. Se o ataque escolhido impuser mais de um nível negativo, então, ele aumentará a pontuação de mácula do alvo em 2 pontos. Você pode optar por aumentar a corrupção em 2 pontos, a depravação em 2 pontos ou aumentar 1 ponto em cada.

O mestre de Ravenlot está recebendo convidados para o jantar ... e você está entre eles.

Uma forma escura emerge da sombra do castelo Ravenloft. Um relâmpago revela o semblante sarcástico do conde Strahd von Zarovich. Seus olhos ardem com eterna fome e desprezo pela vida. De uma varanda estreita, ele espia o crepúsculo chuvoso das poucas luzes tristes da vila abaixo e murmura um único nome: "Ireena ..."

A aventura de campanha Expedição ao Castelo Ravenloft atualiza o módulo Ravenloft da 1ª Edição original, mantendo o sabor Gótico e os elementos familiares, enquanto expande e reimagina alguns dos locais para criar uma experiência de aventura mais profunda e rica.

Esta aventura de campanha foi projetada para personagens do nível 6-10 e apresenta um novo formato de encontro de combate fácil de usar. Este livro também apresenta novos itens mágicos, talentos e classes de prestígio para os personagens dos jogadores.

Baseado na aventura clássica de
Tracy e Laura Hickman

Para uso com os
livros de DUNGEONS & DRAGONS
Livro do Jogador, Livro do Mestre e
Livros dos Monstros

Visit our website at
www.wizards.com/dnd

d20 system

Wizards of the Coast®



JamesLoyo

ISBN 13: 978-0-7869-3946-6
53495
9 780786 939466
Sug. Retail: U.S. 34.95 CAN 44.95
Printed in the U.S.A.
953937200