

Advanced
Dungeons & Dragons

Ravenloft

Domínios - do - Medo

William W. Connors & Steve Miller





EXPLICAÇÃO SOBRE USO DA LOMBADA DO LIVRO.
Ao lado está a arte para ser colocada na lombada do livro. Como não sei o tipo de papel, gramatura, impressão, etc... O tamanho final do livro após ser impresso pode variar.

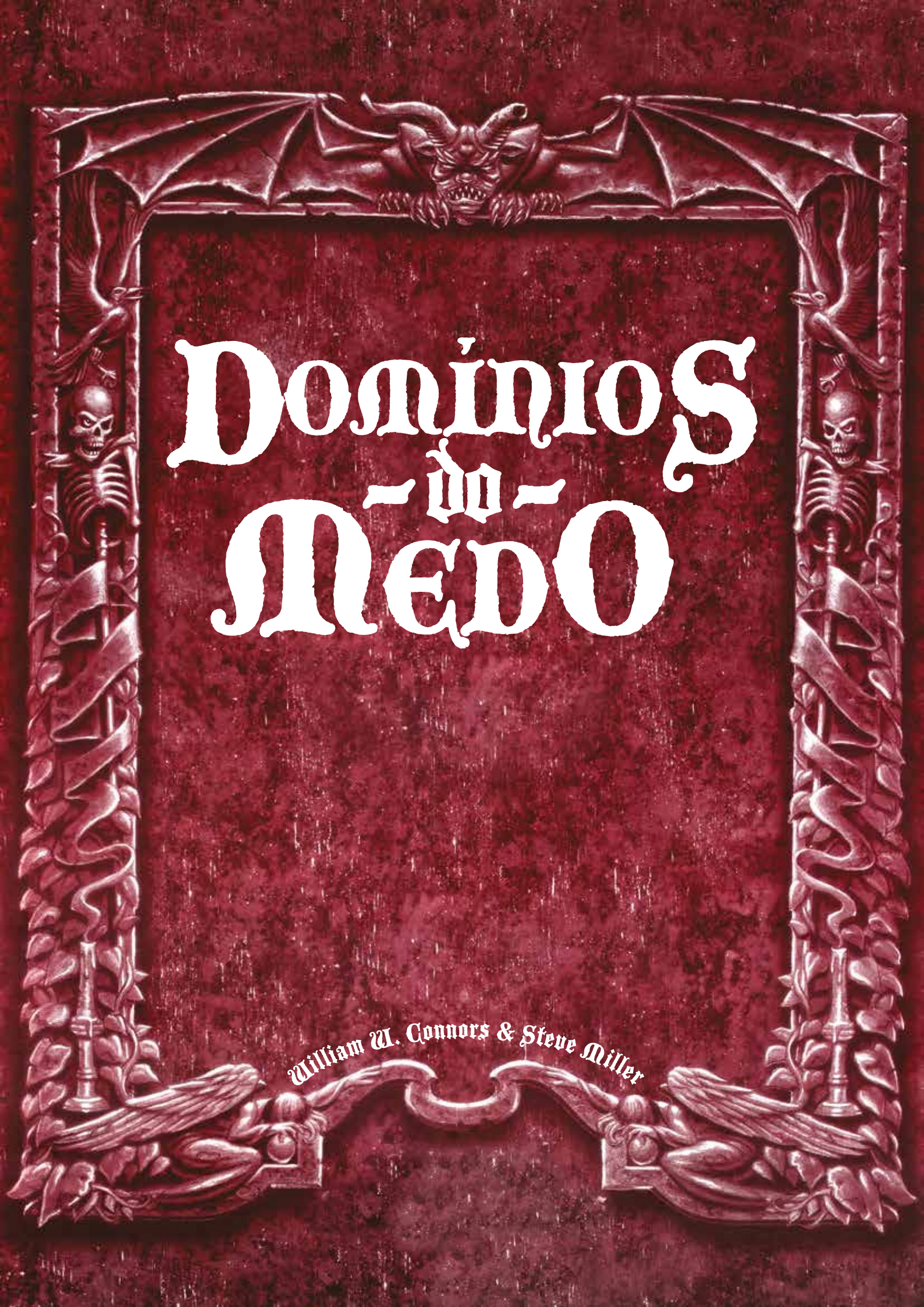
No caso, deve-se que pedir a pessoa que irá confeccionar o livro, que não redimensione a arte, mas que corte nas laterais até que o logo do D&D e o título na lombada fique centralizado.

Diagramado por Paulo César

Quaisquer erros, sugestões, por favor entrar em contato pelo e-mail:
rpgerros@hotmail.com.

Visite <https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/> para mais material.

Versão desta edição:
AD&D 2E – Ravenloft (Domínios do Medo) 1.0



DOMÍNIOS - do - MEDO

William W. Connors & Steve Miller

Dedicatórias

Para James e Amy Wyatt.

— Às vezes os novos amigos são os melhores.

— William W. Connors .

Este livro é dedicado ao meu amigo Christian Rojas.
As Palavras não são capazes de expressar a minha perda.

— Cindi Rice

Créditos

Projeto: William W. Connors & Steve Miller

Projeto do Cenário da Primeira Edição: Andria Hayday & Bruce Nesmith

Editores: Miranda Horner & Cindi Rice

Arte da Capa: David Martin & Henry Higginbotham

Arte Interior: Mark Nelson, Arnie Swekel, Val Mayrik,

Scott Johnson, Peter White & Paul Carrick

Tipografia: Angelika Lokots

Cartografia: Rob Lazzaretti

Projeto Gráfico: Matt Adelsperger

Diretor de Criação: Thomas M. Reid

Diretor de Arte: S. Daniele

Revisores: Steven Brown, Michele Carter, David Eckelberry,
Duane Maxwell, Kim Mohan, Bill Olmesdahl, Jon Pickens, John D. Rateilff,
Keith Francis Strohm, Sue Weinlein Cook, Skip Willians e David Wise.

Agradecimentos Especiais

Steve Brown, Doug Carter, Scott Douglas (e seus assecclas da RPGA NetWork), David Gross,
Harold Johnson, Steve Kurtz, Angelika Lokotz, Colin McComb, Dawn Murin, John Rateilff,
Thomas M. Reid, Lisa Smedman, Skip Willians, Jeremy Winstanley, Steve Winter,
David Wise, James Wyatt, slade e muitos outros.

U.S. CANADA
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, INC.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+32-14-44-30-44

Sumário

Introdução.....	6
------------------------	----------

Capítulo Um: O Semiplano do Pavor 7

A Natureza do Semiplano	8
Entradas.....	8
... e Saídas	8
A Borda Etérea	9
Doutrinas das Trevas	9
Os Poderes Sombrios	11
Senso Comum	11
Sábios e Estudiosos	11
Definindo os Poderes Sombrios	12
Os Lordes dos Domínios	12
Magnitudes do Mal	12
Além da Redenção	13
A História de Ravenloft	14
Os Tempos Passados	14
Tempos de Mudanças	14
<i>O Memorial de Strahd</i> ..	15-17
Cronologia de Ravenloft	16
Geografia	18
Reinos de Horror	19
Evolução dos Domínios	19
Níveis Culturais	20
Definições	20

Capítulo Dois: Domínios do Núcleo 23

Uma Visão Geral do Núcleo.	24
A Política no Núcleo.	24
Os Domínios em Detalhes ...	25
A Parte Norte do Núcleo	28
Lamórdia	28
<i>Adão</i>	29
<i>Victor Mordenheim</i>	30
Dementlieu.	31
<i>Dominic D'Honaire</i>	32
Necrópolis	33
Falkóvnia	35
<i>Vlad Drakov</i>	36
Keening	37
<i>Tristessa</i>	38
Tepest	38
<i>As Três Bruxas</i>	39
A Parte Sul do Núcleo	41
Mordent	41
<i>Lorde Wilfred Godefroy</i> ...	44
Valachan	44
<i>Barão Urik von Kharkov</i> ...	45
Richemulot	46
<i>Jacqueline Renier</i>	47
Verbrek	48
<i>Alfred Timothy</i>	48
Sithicus	49
<i>Lorde Soth</i>	51
Invidía	52
<i>Gabrielle Aderre</i>	53
<i>Malocchio Aderre</i>	54
Borca	55
<i>Ivana Boritsi</i>	56
<i>Ivan Dilisnya</i>	57
Baróvia	58
<i>Conde Strahd von Zarovich</i> .	61
Kartakass	63
<i>Harkon Lukas</i>	64

Forlorn	65
<i>Tristen ApBlanc</i>	66
Hazlan	67
<i>Hazlik</i>	68
Nova Vassa	69
<i>Sir Tristen Hiregaard/</i> <i>Malken</i>	70
O Mar Ocidental	73
O Mar das Mágoas	73
<i>Capitão Pieter van Riese</i>	74
Markóvia	75
<i>Frantisek Markov</i>	76
O Mar Oriental	78
O Mar Noturno	78
<i>Meredoth</i>	79
Vechor	80
<i>Easan, o Louco</i>	81

Capítulo Três: Ilhas do Terror 83

A Natureza das Ilhas	84
Bluetspur	84
<i>Cérebro-Deus Illithid</i>	85
G'Henna	85
<i>Yagno Petrovna</i>	86
I'Cath	88
<i>Tsien Chiang</i>	89
Kalidnay	90
<i>Thakok-An</i>	91
Nosos	92
<i>Malus Sceleris</i>	92
Odiare	93
<i>Maligno</i>	94
Souragne	95
<i>Anton Misroi</i>	97
Vorostokov	98
<i>Gregor Zolnik</i>	99

Capítulo Quatro: Aglomerados e Bolsões 101

Aglomerados	102
Os Desertos Âmbar	102
Har'Akir	102
<i>Anhktepót</i>	103
Pharázia	104
<i>Diamabel</i>	105
Sebua	107
<i>Tiyet</i>	108
Cumes Ardentes	110
Cavitius	111
<i>Vecna</i>	112
Tovag	114
<i>Kas o Destruidor</i>	115
Zherisia	117
Paridon	117
Sodo	118
Timor	118
<i>A Rainha</i>	119
Bolsões	121
Davion	121
<i>Davion o Louco</i>	122
A Casa do Lamento	123
A Terra dos Pesadelos	125
Scaena	127
<i>Lemot Sediam Juste</i>	128

Capítulo Cinco: Sociedades Secretas 131

Uso em Jogos	132
Objetivos Principais	132
Células	132
Sociedades Secretas Benignas ..	132
Os Guardiões da Pluma Negra ..	132
A Mão Verde	133
O Círculo	133
Sociedades Secretas Neutras ..	134
A Igreja de Ezra	134
Os Vistani	135
O Circo	135
Sociedades Secretas Malignas ..	137
A Kargatane	137
A Fraternidade das Sombras ..	138
A Ordem Profana do Túmulo ..	138

Capítulo Seis: Medo, Horror e Loucura 139

Definições	140
O que é o Medo?	140
O que é horror?	140
O que é Loucura?	140
Nota sobre Medo e Horror	140
Testes de Medo	141
Quando Fazer um	
Teste de Medo	141
Como Fazer um	
Teste de Medo	142
Os Efeitos de uma Falha ...	142
Recuperando-se de Medo ...	144
Interpretando o	
Teste de Medo	144
Testes de Horror	145
Quando Fazer um	
Teste de Horror	145
Como Fazer um	
Teste de Horror	145
Efeitos de um Falha	146
Teste de Loucura	149
Quando Fazer um	
Teste de Loucura	149
Como Fazer um	
Teste de Loucura	150
Os Efeitos de uma Falha ...	150
Recuperando-se da Loucura ..	156
Interpretando o	
Teste de Loucura	156

Capítulo Sete: Testes de Poder 157

O que é um Teste de Poder? ..	158
Quando Fazer um	
Teste de Poder?	158
Como Fazer um	
Teste de Poder?	158
Como Determinar a	
Chance de Falha	158
Considerações Especiais ...	160
Interpretando o Teste de Poder ..	161
Os Efeitos da Falha	161
O Caminho para a Destruição ..	161
Descendo para as Trevas ...	162
Mudanças	163

Sumário

Redenção.....	164	Maldições Feitas por		Ladrões.....	268
Trilhas do Terror.....	166	Personagens Jogadores....	218	Ciganos.....	271
Capítulo Oito:				Psionicistas.....	273
A Trilha do Sacerdote.....	167	Capítulo Treze:		Personagens Multiclasse	
Ausência de Poder.....	168	Dogmas do Terror.....	219	e de Classe Dupla.....	278
Magia Cooperativa.....	168	Fantasia de Horror.....	220	Apêndice Quatro: Tendência dos	
Magia da Fé.....	168	A Tradição Gótica.....	220	Personagens.....	281
Magias de missão.....	168	O Papel da Fantasia.....	221	As Nove Tendências.....	281
Convocação.....	168	Cenários e Campanhas.....	221	Mudando de Tendência.....	281
Guerra.....	168	Criando um Cenário em		Apêndice Cinco: Perícias dos	
Magias Divinas Alteradas....	169	RAVENLOFT.....	222	Personagens.....	282
Novas Magias Divinas.....	176	Criando uma Cena em		Perícias com Armas.....	282
		RAVENLOFT.....	224	Pontos de Perícias.....	282
		Criando uma Campanha em		Ataques múltiplos.....	282
		RAVENLOFT.....	224	Especialização em Armas..	282
				Armas Naturais.....	282
				Níveis Culturais.....	283
				Perícias Comuns.....	283
				Utilizando os Pontos	
				de Perícia.....	283
Capítulo Nove:		Apêndice		Índice.....	285-287
O Caminho do Mago.....	179	Inimigos das Trevas.....	225	Tabelas	
Sobre Magia e Mágicos.....	180	Os Seis Valores de Habilidades	226	Tabela 1: Níveis Culturais.....	20
Conjuração e Convocação..	180	Características Secundárias.	226	Tabela 2: Fases de Nuitari.....	49
Necromancia.....	180	Avaliações Gerais.....	226	Tabela 3: Efeitos da	
Elementalistas.....	180	Valores Muito Baixos.....	226	Aura de Vecna.....	113
Metamágicos.....	180	Força.....	226	Tabela 4: Modificadores de	
Magia Selvagem.....	180	Destreza.....	227	Teste de Medo.....	142
Magias Arcanas Alteradas....	180	Constituição.....	227	Tabela 5: Falhas no	
Novas Magias Arcanas.....	188	Inteligência.....	228	Testes de Medo.....	142
		Sabedoria.....	229	Tabela 6: Modificadores do	
		Carisma.....	229	Teste de Horror.....	146
				Tabela 7: Falhas nos	
				Testes de Horror.....	146
Capítulo Dez:		Apêndice Dois:		Tabela 8: Modificadores de	
Labirintos da Mente.....	195	Raças dos Personagens.....	230	Teste de Loucura.....	150
Errata e esclarecimentos.....	196	Valores Mínimos de Habilidade	230	Tabela 9: Falhas no	
Psiquismo e os Mortos-Vivos..	196	Limites Raciais de Habilidade.	230	Testes de Loucura....	150
Ciências e Devoções Alteradas	196	Anões.....	230	Tabela 10: Mudanças de Tendência	
Clarisciência.....	197	Elfos.....	232	Esquizofrênicas.....	152
Psicocinese.....	199	Gnomos.....	234	Tabela 11: Idade e Sexo	
Psicometabolismo.....	200	Meio-Elfos.....	236	do Alter Ego.....	153
Psicotransporte.....	201	Halflings.....	238	Tabela 13: História do Alter Ego..	154
Telepatia.....	202	Meio Vistani.....	240	Tabela 12: Personalidade do	
Metapsionicismo.....	203	Humanos.....	243	Alter Ego.....	154
				Tabela 14: Classe do Alter Ego..	155
Capítulo Onze:		Apêndice Três: Classes de		Tabela 15: Ajustes de Recuperação	
Forjado nas Trevas.....	205	Personagens.....	244	de Loucura.....	156
Conversões e Considerações..	206	Observações Gerais.....	244	Tabela 16: Testes de Poder	
Viagem Interplanar.....	206	Homens de Armas.....	244	Recomendados.....	159
Convocação.....	206	Arcanos.....	244	Tabela 17: Degraus da	
Adivinhação.....	206	Sacerdotes.....	244	Corrupção.....	162
Testes de Poder.....	206	Ladinos.....	245	Tabela 18: Mudanças Pequenas..	165
Frequência de		Psionistas.....	245	Tabela 19: Mudanças Moderadas	165
Magia e Tesouros.....	206	Valores de Habilidade		Tabela 20: Mudanças	
Armas Inteligentes.....	206	Mínima para as Classes....	245	Importantes.....	165
Itens Mágicos Alterados.....	207	Limitações Raciais para		Tabela 21: Trilha do Vampiro...	166
		as Classes.....	245	Tabela 22: Magias Divinas	
		Homens de Armas.....	246	Alteradas.....	170
		Guerreiros.....	248	Tabela 23: Penalidades para	
		Rangers.....	249	remover maldição/	
		Vingadores.....	252	provocar maldição....	171
		Arcanos.....	253		
		Magos.....	255		
		Arcanos Especialistas.....	255		
		Elementalistas.....	257		
		Arcanistas.....	259		
		Sacerdotes.....	260		
		Clérigo.....	263		
		Anacoreta.....	265		
		Ladinos.....	266		
Capítulo Doze:					
O Mal Sussurrado.....	211				
Tipos de Maldição.....	212				
Maldições Mágicas.....	212				
Maldições Auto Induzidas....	212				
Maldições Vingadoras.....	212				
Criando uma Maldição.....	213				
O Fraseado da Maldição....	214				
Invocando a Maldição.....	214				
Construindo uma Maldição					
sob Medida.....	215				
Efeitos Constantes e Ativados	216				
Cláusulas de Evasão.....	216				
Intensidade da Maldição....	217				
Teste de Poder por Amaldiçoar	217				
Resolvendo uma Maldição....	218				

Sumário

Tabela 24: Magias Adicionais Afetadas por Foco... 172	Tabela 61: Efeitos da Idade em Halflings 238	Tabela 93: Poder da Fé (Anacoreta). 266
Tabela 25: Magias Arcanas Alteradas. 181	Tabela 62: Linhagens dos Halflings 238	Tabela 94: Testes de Resistência dos Ladinos. 267
Tabela 26: Familiares Benignos ou Neutros 181	Tabela 63: Infravisão dos Halflings 239	Tabela 95: Testes de Medo, Horror e Loucura para Ladinos 267
Tabela 27: Familiares Malignos. . 181	Tabela 64: Sentidos dos Robustos. 239	Tabela 96: Nível de Experiência dos Ladinos. 267
Tabela 28: Penalidades para Remover Maldição/Provocar Maldição... 183	Tabela 65: Ajustes nos Testes de Medo, Horror e Loucura 239	Tabela 97: Valores Básicos para Talentos de Ladrões . 268
Tabela 29: Poderes Especiais de Recipiente Arcano... 184	Tabela 66: Características Físicas de Meio Vistani 240	Tabela 98: Ajustes Raciais nos Talentos dos Ladrões. 268
Tabela 30: Efeitos de Imitar Mortal 191	Tabela 67: Efeitos da Idade em Meio Vistani. 240	Tabela 99: Ajustes de Destreza em Talentos de Ladrões . 269
Tabela 31: Efeitos de Chuva do Terror 191	Tabela 68: Linhagens dos Meio Vistani. 241	Tabela 100: Ajustes de Armadura em Talentos de Ladrões 269
Tabela 32: Poderes Psíquicos Alterados. 197	Tabela 69: Características Físicas dos Humanos 243	Tabela 101: Ajustes para Qualidade de Fechadura 270
Tabela 33: Modificação de Alteração de Aura 204	Tabela 70: Efeitos da Idade nos Humanos. 243	Tabela 102: Modificadores de Escalada para Ladrões 270
Tabela 34: Modificadores de Retrospecto. 204	Tabela 71: Valores Mínimos das Habilidades 245	Tabela 103: Multiplicador de Dano para o Ataque pelas Costas. 271
Tabela 35: Itens Mágicos Alterados. 208	Tabela 72: Limitações Raciais para as Classes 245	Tabela 104: Progressão de Magias de Ciganos 272
Tabela 36: Efeitos do Frasco das Maldições 208	Tabela 73: Número de Ataques por Rodada dos Homens de Armas. . 246	Tabela 105: Resistência de Psionicistas 274
Tabela 37: Testes de Poder por Amaldiçoar 218	Tabela 74: Testes de Resistência dos Homens de Armas. . 246	Tabela 106: Testes de Medo, Horror e Loucura para Psíquicos. 274
Tabela 38: Chance de Sucesso de uma Maldição 218	Tabela 75: Testes de Medo, Horror e Loucura para Homens de Armas. . 247	Tabela 107: Níveis de Experiência de Psionicistas. 275
Tabela 39: Descrição dos Valores de Habilidade 226	Tabela 76: Níveis de Experiência dos Homens de Armas. . 247	Tabela 108: Disciplinas, Poderes e Modos Psíquicos ... 276
Tabela 40: Força 227	Tabela 77: Bônus de Bravura e Inspiração 248	Tabela 109: Recuperando PPP em Ravenloft. 277
Tabela 41: Destreza 227	Tabela 78: Magias de Ranger ... 250	Tabela 110: Combinações Multiclasse Permitidas 278
Tabela 42: Constituição 228	Tabela 79: Habilidades Especiais de Ranger 250	Tabela 111: Pontos de Perícia com Armas 282
Tabela 43: Inteligência 228	Tabela 80: Ajustes para as Habilidades Especiais de Ranger 250	Tabela 112: Ataques de Especialista por Rodada Outras . 282
Tabela 44: Sabedoria 229	Tabela 81: Seguidores de Ranger 251	Tabela 113: Pontos de Perícia Comum. 283
Tabela 45: Carisma. 229	Tabela 82: Testes de Resistência dos Arcanos 253	Tabela 114: Perícias Comuns ... 284
Tabela 46: Exigências para Raças 230	Tabela 83: Testes de Medo, Horror e Loucura para Arcanos. 253	
Tabela 47: Limites Raciais de Habilidades 230	Tabela 84: Níveis de Experiência dos Arcanos 254	
Tabela 48: Características Físicas dos Anões 230	Tabela 85: Progressão de Magias Arcanas. 254	
Tabela 49: Efeitos da Idade nos Anões 230	Tabela 86: Exigências para Arcanos Especialistas 256	
Tabela 50: Bônus devido a Constituição para Testes de Resistência 231	Tabela 87: Testes de Resistência de Sacerdotes 261	
Tabela 51: Perícia Mineração dos Anões 232	Tabela 88: Testes de Medo, Horror e Loucura para Sacerdotes 261	
Tabela 52: Características Físicas dos Elfos 232	Tabela 89: Níveis de Experiência de Sacerdotes 262	
Tabela 53: Efeitos da Idade sobre os Elfos 232	Tabela 90: Progressão de Magias Divinas 262	
Tabela 54: Portas Ocultas/Secretas. . 234	Tabela 91: Poder da Fé (Clérigos) 264	
Tabela 55: Características Físicas dos Gnomos 234	Tabela 92: Esferas Anacoretas . 265	
Tabela 56: Efeitos da Idade nos Gnomos 234		
Tabela 57: Perícia em Túneis dos Gnomos 236		
Tabela 58: Características Físicas do Meio-elfos. 236		
Tabela 59: Efeitos da Idade sobre os Meio-Elfos 236		
Tabela 60: Características Físicas de Halflings 238		

Mapas

O Núcleo 10
Greta Sombria 10
Legenda para todos os mapas ... 25
Parte Norte do Núcleo 26
Parte Sul do Núcleo 42
Mar das Mágoas 72
Mar Noturno. 77
Bluetspur 84
G'Henna 85
I'Cath 88
Kalidnay 90
Souragne 96
Vorostokov 98
Desertos Âmbar 103
Cumes Ardentes. 111
Terra dos Pesadelos 126



Introdução

Se você der uma olhada nos créditos, verá que Steve e eu estamos relacionados como criadores deste produto. Se a verdade vir à tona (o que está para acontecer neste exato momento), os créditos para este livro não podem ser divididos com tanta facilidade.

Tracy Hickman escreveu o módulo original RAVENLOFT, para ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, e é a partir dessa fonte que foi tirada a ideia para toda uma linha de jogos, que funcionaria como um cruzamento de horror gótico e fantasia medieval. Em 1989, Andria Hayday e Bruce Nesmith receberam a missão de transformar aquela simples aventura de trinta e duas páginas em um mundo de jogo completo. Nos meses seguintes, eles criaram as Brumas, os Domínios e tudo mais o que RAVENLOFT é.

Durante o trabalho, outros emergiram das sombras e se juntaram o time de RAVENLOFT (conhecido como a Kargat). Os mais influentes dentre eles (ou pelo menos em termos de número de palavras) seriam David Wise, Lisa Smedman e eu mesmo. Cada um de nós fez o melhor que pode para produzir um trabalho que, esperávamos, mantivesse o alto nível de qualidade demonstrado pela versão original *Realms of Terror*.

Ainda assim, o cenário de campanha de RAVENLOFT é um mundo compartilhado. Ao longo dos anos incontáveis autores, escritores, artistas e editores deram sua contribuição para essa linha de produtos. Com cada nova perspectiva, surgiram novas ideias e novos pesadelos; criamos tramas, métodos e personagens novos. Alguns nós já publicamos e outros estão guardados por enquanto.

Durante os últimos anos temos colocado “sangue novo” no time de RAVENLOFT; para começar temos Cindi Rice e Miranda Horner, os editores deste livro, e Steve Miller, meu co-autor. É humilhante descobrir quanto ele sabe mais do que eu a respeito de RAVENLOFT! Sem ele este livro não seria nem sombra do que ele é.

A publicação deste livro dá início a uma nova era para o Semiplano do Pavor. Embora a maioria das revisões dos jogos são feitas para corrigir falhas, nós sempre estivemos contentes com as regras existentes. Portanto, este livro trata mais de expansões do que de revisões. *Domínios do Medo* é, de longe, o mais ambicioso projeto jamais tentado pela Kargat. Ele não só apresenta o cenário de RAVENLOFT e as criaturas (boas e más) que vivem lá, como também traz regras para personagens nascidas na Terra das Brumas.

Nós temos vários planos interessantes para o Semiplano do Pavor. Vamos dizer apenas que estão por vir tempos negros em RAVENLOFT — tão negros que seus habitantes, até mesmo os Vistani, passarão a se referir à Grande Conjuração e à Colheita Macabra como “os bons tempos”

Aproveitem,



De acordo com alguns padrões, eu não sou muito bom mestrando uma aventura de AD&D. Muitos jogadores vêm a mesa de jogo esperando, pelo menos, um combate-com-alta-contagem-de-corpos por sessão de jogo. Por alguma razão, no entanto, parece que eu nunca sou capaz nem de chegar perto deles. Nos vinte meses da minha atual campanha, houve o enorme total de cinco combates dignos de nota. Uma razão para isso é que eu acho os combates entediantes. Eu me interesso muito mais por narrações, desenvolvimento de personagens e interpretação. É por isso que o cenário de RAVENLOFT me atraiu tanto, primeiro como Mestre e depois como editor e autor de livros para a TSR Inc. O cenário de RAVENLOFT, se usado em sua total extensão, é todo sobre personagens. Dos personagens dos jogadores aos lordes negros, no Semiplano do Pavor todos possuem uma história, e quando essas histórias se misturam com as dos outros personagens, temos inevitavelmente tragédia, horror e drama.

Se eu tinha visto um ponto fraco no cenário de RAVENLOFT quando ele me foi apresentado em seus primeiros quatro anos de existência, é que ele se parecia muito com A Vila do seriado de televisão *O Prisioneiro*. Frequentemente — a não ser que o Mestre faça certos aperfeiçoamentos que o cenário não foi realmente feito para comportar — as campanhas giram invariavelmente em torno da ideia de escapar de Ravenloft e voltar para seu mundo natal. E por isso que a inclusão de personagens nativos para jogadores é tão importante. Quando vim trabalhar para a TSR em 1994, eu comecei a agitar para fazer de RAVENLOFT uma terra natal, não apenas uma prisão. Os pesos pesados envolvidos com a linha de produtos concordaram comigo e, agora, você tem o resultado disso em suas mãos.

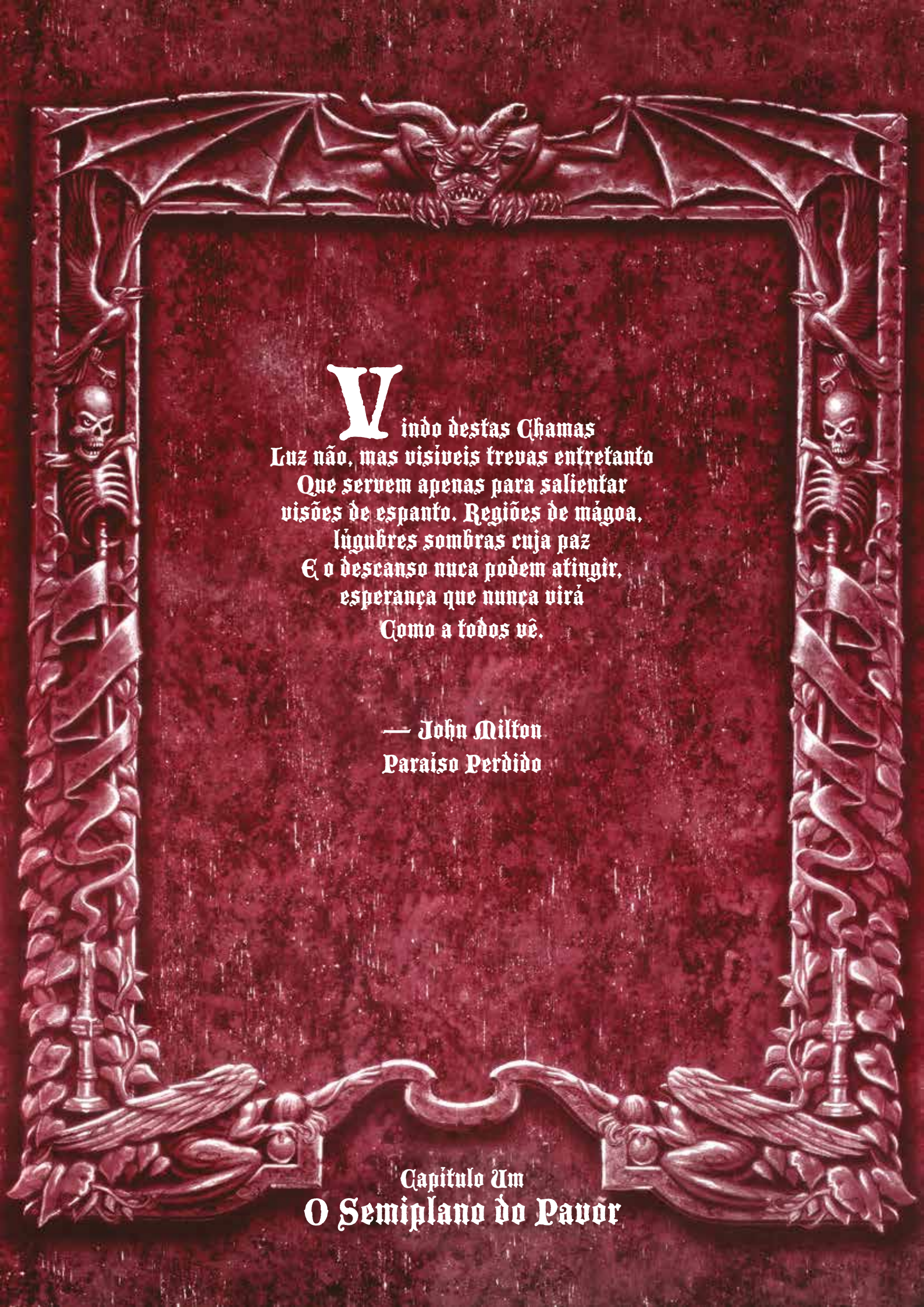
Graças a Bill Connors e Harold Johnson, que eram os agentes controladores da Kargat quando comecei a escrever recados toscos sobre o que eu achava que estava “errado” na abordagem da TSR para o cenário de RAVENLOFT, eles podiam ter me mandado ficar na minha, mas optaram por não fazê-lo. Na verdade, Bill se tornou a principal força por trás daquilo que, nós esperamos, irá abrir novos horizontes para os jogadores de RAVENLOFT no mundo todo.

Os agradecimentos vão também para Andria Hayday, Bruce Nesmith e Tracy Hickman por terem aberto as trilhas que eu segui. Posso dizer que, sem seus esforços, eu não estaria escrevendo essas palavras — ou outras quaisquer para a TSR, Inc.

Preciso mencionar também meus colegas jogadores na lista de discussão de RAVENLOFT na Internet. Seus comentários e opiniões foram valiosíssimos enquanto estava trabalhando neste livro.

Por último, quero agradecer Cindi Rice por sua atenção nos detalhes e sua insistência para que mantivéssemos os altos padrões de qualidade. Bill e eu podemos estar no topo da lista, mas sem ela, este livro não seria o que é.





Vindo destas Chamas
Luz não, mas visíveis trevas entretanto
Que servem apenas para salientar
visões de espanto. Regiões de mágoa,
lúgubres sombras cuja paz
E o descanso nunca podem atingir,
esperança que nunca virá
Como a todos vê.

— John Milton
Paraíso Perdido

Capítulo Um
O Semiplano do Pavor



O Semiplano do Pavor



avenloft não é um mundo no sentido tradicional. Na verdade ele é um semiplano — um universo suspenso nos vapores do Plano Etéreo. Esta seção começa com um estudo da estrutura do Semiplano do Pavor.

A Natureza do Semiplano



que exatamente um semiplano é e como ele surge é um assunto controverso e muito debatido, mesmo entre aqueles que viajam rotineiramente entre os planos de existência. Em termos mais simples, entretanto, ele é um universo autocontido em um bolsão dimensional suspenso no Plano Etéreo. O Semiplano por sua vez, é dividido em domínios independentes, cada um deles regido pelo seu respectivo lorde.

Como todos os semiplanos, Ravenloft possui suas próprias leis naturais e físicas. Evidentemente, elas estão sujeitas a alterações de acordo com os caprichos dos poderes sombrios que parecem controlar o Semiplano. Na maioria dos casos, entretanto, essas leis são consistentes e confiáveis.

Entradas...

Talvez o aspecto mais importante do Semiplano do Pavor seja o fato dele ser um universo fechado. Mais ou menos como a dionéia ou alguma outra planta carnívora, ele permite que os desatentos entrem enquanto torna a saída quase impossível.

Magias...

Os caminhos que levam à Terra das Brumas são muitos e variados. Itens mágicos e magias relativamente comuns como a magia divina *mudança de planos* ou um *amuleto dos planos de existência*, permitem que uma pessoa entre no Semiplano do Pavor. Evidentemente, o motivo exato pelo qual essa pessoa iria viajar propositalmente para esse lugar assombrado está além da compreensão.

Portais

Diz-se que alguns portais, temporários e permanentes, levam à Terra das Brumas. Ocasionalmente, quando as estrelas estão alinhadas ou certos eventos ocorrem, passagens temporárias se abrem no Reino do Terror. Outros lugares — antigos santuários dedicados a deuses malignos esquecidos e coisas do gênero — têm fama de possuir portais ocultos capazes de transportar instantaneamente os incautos para Ravenloft. Verdadeiras ou não, essas especulações parecem plausíveis e merecem cautela por parte dos aventureiros.

As Brumas

A maioria dos viajantes que acaba indo parar em Ravenloft não estava procurando ativamente o Semiplano. Eles são trazidos pelos insidiosos filamentos das Brumas. O que as Brumas são exatamente e como elas funcionam ninguém sabe. E é por causa disso que o povo de Ravenloft se refere às Brumas da mesma forma que as crianças falam sobre um bicho-papão. Em Ravenloft, qualquer coisa desconhecida e ameaçadora é geralmente atribuída às Brumas, exista ou não uma relação verdadeira.

Quando a maioria das pessoas pensa nas Brumas, ela imagina nuvens envolventes de vapores brancos que rolam pelo chão e consomem os malfeitores. Esta crença tem um

certo mérito, pois as Brumas de Ravenloft parecem ser os agentes dos poderes sombrios.

Por outro lado, as Brumas muitas vezes viajam para vários lugares sem nenhuma causa aparente, e até mesmo sequestram indivíduos sem nenhuma razão óbvia. Quando isso acontece, as Brumas têm propensão a afetar tanto aqueles que são bons ou neutros como aqueles de índole má. Uns acham que esses são eventos aleatórios — imprevisíveis e impossíveis de serem impedidos. Outros dizem que existe um propósito sinistro-escondido por trás destes sequestros aparentemente sem sentido. A verdade, com certeza, continuará desconhecida até que a verdadeira natureza dos poderes sombrios seja revelada.

Por alguma razão, as Brumas nunca vão até os Planos Internos e Externos. Por que isso acontece, ninguém sabe dizer exatamente. Alguns insistem em dizer que os poderes desses planos são tão impressionantes que eles conseguem manter as Brumas afastadas, mas isso parece muito improvável. Se uma magia de *portal* consegue penetrar nas fronteiras desses reinos fantásticos, parece impossível que as Brumas não consigam fazê-lo se assim o quisessem.

... e Saídas

Apesar de existirem várias maneiras de se chegar ao Semiplano do Pavor, são muito poucas as rotas para fora desse atoleiro maligno. De fato, muita gente pensa que escapar de verdade de Ravenloft é impossível. Eles dizem que aqueles que conseguiram sair do Semiplano serão trazidos de volta um dia, pois as Brumas nunca esquecem seus escolhidos. Entretanto, se uma fuga de Ravenloft é temporária ou permanente pouco importa nesse momento.

Magias

É virtualmente impossível escapar dos Reinos do Terror por meio de magias ou itens mágicos. A magia divina *Mudança de Plano*, por exemplo, é incapaz de atravessar as fronteiras do Semiplano. Até mesmo magias tão poderosas quanto *desejo* são desperdiçadas quando utilizadas em uma tentativa de escapar de Ravenloft. Itens mágicos, como o *amuleto dos planos de existência*, são igualmente subjugados pelo estranho poder da terra. Existem rumores de que um aparato místico conhecido como *orbe da travessia*, é capaz de atravessar o véu imposto pelas Brumas, mas tanto a existência desse objeto quanto suas reais habilidades ainda não foram provadas.

Detalhes completos sobre o uso de magias no Semiplano do Pavor podem ser encontrados nos Capítulos Oito e Nove.

Portais

Apesar de não haver portais permanentes para fora de Ravenloft, existem portões temporários para o Plano Material Primário. Via de regra, entretanto, esses portais têm de ser ativados por algum evento natural ou sobrenatural. Entre os exemplos destes eventos incluem-se fenômenos astronômicos (como eclipses e conjunções), a conclusão de certos rituais arcanos e o cumprimento de profecias macabras.

Quando e se um portal para o Plano Material Primário pode ser encontrado, raramente será possível controlá-lo ou dirigi-lo. De fato, é tão arriscado usar esses portais fugidios quanto ignorá-los. Quando se entra em um desses portais, nunca se sabe onde se sairá. Evidentemente, mais que um aventureiro já percebeu que praticamente qualquer lugar é melhor que o Semiplano do Pavor.





As Brumas

Da mesma forma que podem trazer pessoas para Ravenloft, as Brumas são capazes de transportá-las para fora. Embora este não seja um evento comum, sabe-se que isso acontece de tempos em tempos. Este é, de longe, o menos comum e menos confiável meio de escapar de Semiplano do Pavor, um herói que decide simplesmente sentar e esperar que as Brumas o devolvam para seu mundo, provavelmente ficará velho e grisalho antes de voltar para casa. Se isso chegar a acontecer um dia.

Os Lordes

Não é incomum que um dos diabólicos lordes do Semiplano prometerem para estranhos que os transportarão para suas terras natais em troca de algum serviço. Na verdade, esta proeza está além da capacidade até mesmo do mais poderoso lorde de Ravenloft.

A Borda Etérea

Apenas uma dimensão alternativa pode ser alcançada com certo grau de certeza ou frequência pelos habitantes de Ravenloft. Conhecida como Borda Etérea, esta região enevoada é uma espécie de membrana dimensional que separa o Plano Etéreo do resto do multiverso. A maioria dos fantasmas e outras criaturas incorpóreas existem, pelo menos parcialmente, na Borda Etérea.

Em outros lugares, aqueles que entram na Borda Etérea podem, a partir daí, entrar tanto no Plano Etéreo quanto em outros planos de existência. Aqueles que começam sua jornada em Ravenloft, no entanto, não conseguem se desvencilhar tão facilmente das Brumas. Quando optam por abandonar a Borda Etérea, esses viajantes sempre acabam voltando ao Semiplano do Pavor.



Doutrinas das Trevas

Para o homem comum, a vida em Ravenloft não é diferente daquela que se leva em Oerth, Toril ou nos desertos queimados pelo sol de Athas. Pessoas nascem, envelhecem e morrem. Aprendem uma profissão, se especializam nela e usam-na para ganhar a vida. O dia amanhece, assim como vem o entardecer e o anoitecer. Histórias sobre coisas ruins e criaturas maléficas existem em abundância, mas em geral não passam de contos de fadas e superstições. É raro o homem comum dar-se conta dos horrores que o cercam no Semiplano do Pavor.

Os aventureiros, no entanto, têm uma visão um pouco mais sofisticada do mundo. Da mesma forma que a maioria dos estudiosos e dos sábios, eles estão familiarizados com os caminhos da magia e da natureza, especialmente aqueles que vieram de outros mundos para o Semiplano, e sabem que nada é como deveria ser nas espirais das Brumas.

Os pontos a seguir são regras absolutas que qualquer Mestre pode usar quando estiver criando uma aventura ou conduzindo uma campanha em Ravenloft. Se uma aventura se adapta a essas doutrinas, ela já está no caminho certo para se ajustar ao estilo gótico do Semiplano do Pavor.

Advinhação

Advinhação mágica ou psiônica não é confiável em Ravenloft. As influências deturpadoras desta terra fazem

com que seja difícil discernir coisas que magos em outras terras consideram óbvias.

Bem e Mal: O exemplo mais frequentemente encontrado destas mudanças envolve a percepção das tendências. Normalmente, magias como *detectar maldade* e *revelar tendência* são capazes de separar os puros de coração daqueles que seguem o caminho das trevas. Para psiocistas, o mesmo pode ser dito da habilidade de ler a aura.

Em Ravenloft, porém, esses conceitos não são tão evidentes. O uso de qualquer uma dessas magias pode revelar apenas se uma criatura é leal ou caótica, mas não se ela é boa ou maligna.

Os Mestres devem estar cientes de que os jogadores têm uma inclinação para ver que o que é caótico como maligno e julgar aqueles que são leais como bons. Este, evidentemente, não é o caso. Algumas das criaturas mais demoníacas de Ravenloft têm uma tendência leal e má (vil).

Mortos-Vivos: Na maioria dos mundos, a presença abominável e corruptora dos mortos-vivos é fácil de ser percebida. Além de magias como *detectar mortos-vivos*, qualquer item mágico ou poder psiônico que permite a alguém vislumbrar um lampejo dos pensamentos dessas criaturas, normalmente revela que nada é como deveria ser. Em Ravenloft, entretanto, esse assunto não é resolvido com tanta facilidade.

As tentativas de se detectar mortos-vivos nem sempre são bem sucedidas; se a criatura passa em um teste de Resistência contra a magia, a magia não consegue detectar nada de anormal. Além disso, essas magias são frequentemente bloqueadas por barreiras físicas que não impediriam seu funcionamento em outros mundos.

Magias projetadas para penetrar na mente de mortos-vivos com vontade própria revelam apenas o que a criatura deseja que o mago saiba. Deste modo, um vampiro que está espreitando o grupo de aventureiros poderia fazê-los acreditar que ele realmente pretende ajudá-los, ao invés de estar planejando se deliciar com o sangue.

Profecias e Presságios: Magias com o objetivo de prever o futuro ou revelar o resultado de ações presentes não são muito confiáveis em Ravenloft. Todas essas magias indicam apenas o curso provável dos eventos e, em muitos casos, podem ser afetadas ou controladas pelos caprichos do lorde do domínio.

Esta restrição não afeta os augúrios dos Vistani. Esses ciganos das Brumas possuem magias muito mais confiáveis a sua disposição que os heróis. Evidentemente, assumindo que os ciganos estão sendo honestos com os aventureiros. Em mais de uma ocasião, um Vistani ofendido ofereceu informações falsas ou enganosas, que levaram a uma trilha de sofrimento da qual não há volta.

Necromancia

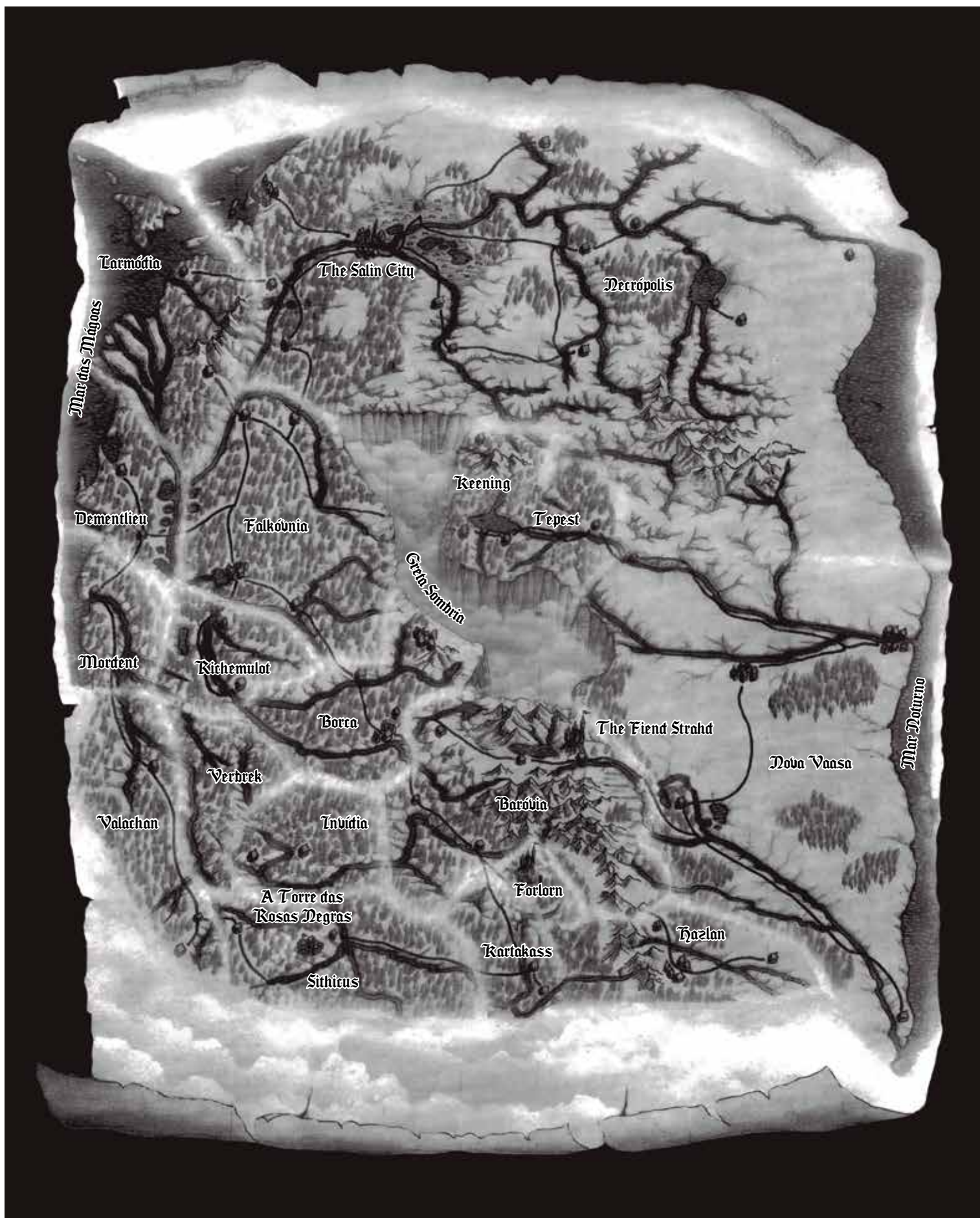
Da mesma forma que a Advinhação é alterada pela Terra das Brumas, os poderes negros da necromancia também são corrompidos. Enquanto o primeiro tem a sua eficácia reduzida, o segundo se torna mais poderoso. Como um passar de olhos nas descrições de magias alteradas nos Capítulos Oito e Nove pode indicar, o poder dos mortos e mortos-vivos em Ravenloft é maior.

No entanto, esse poder tem um preço. O uso da necromancia é muito perigoso no Semiplano do Pavor. Não só o simples fato de lançar uma dessas magias — qualquer uma delas — obriga o mago a fazer um Teste de Poder, mas também a chance de falhar nesse teste é maior (conforme descrito no Capítulo Sete).





O Semiplano do Pavor





Transporte mágico

As magias que permitem às pessoas viajarem pelo espaço ou através de dimensões têm sua efetividade reduzida em Ravenloft. Nenhuma magia, nem mesmo *desejo*, é capaz de transportar alguém através das fronteiras fechadas de um domínio ou para fora do Semiplano. A única exceção é o espantoso *orbe da travessia*, o artefato místico construído pela bruxa da noite Styrix.

O Poder dos Lordes de Domínio

Em linhas simples: o lorde de qualquer domínio é tão poderoso que uma confrontação direta resultará quase que certamente em morte... ou coisa pior. Toda vez que um personagem tenta usar uma magia, poder psiônico ou uma habilidade semelhante para anular uma das habilidades especiais do lorde do domínio, o lorde triunfará. Exemplo: se o lorde do domínio invoca uma tempestade, nenhum poder dos personagens, não importa o quão intenso, conseguirá afastar o vendaval ou diminuir sua potência de alguma forma.

O único meio de derrotar um lorde de domínio, mesmo um dos menores, é descobrir suas fraquezas e usá-las contra ele. Estas criaturas são quase onipotentes, mas não são oniscientes.

Teste de Poder e Corrupção

De tempos em tempos, um outrora valente herói pode ser seduzido e consumido pelas trevas que permeiam Ravenloft. Esse fato é expresso pelos Testes de Poder (que são descritos no Capítulo Sete).

É importante salientar, entretanto, que os Poderes Sombrios nunca tentam levar ninguém pelo caminho do mal. Apenas aqueles que trilham esse sinistro caminho voluntariamente, são reconhecidos pela terra. Aqueles que fazem o que é correto e nobre nunca precisarão temer o abraço dos poderes sombrios. Evidentemente, esta garantia não se aplica aos casos de corrupção por outras criaturas. Até mesmo o mais piedoso dos monges pode cair vítima dos caprichos de um vampiro e se tornar uma criatura da noite.

Os Poderes Sombrios

Não se deve esquecer que Ravenloft não é um reino natural; é um construto. Da mesma forma que um golem de carne não passa de um simulacro do homem, a partir do qual é montado. Ravenloft é uma cópia imperfeita dos mundos que existem no Plano Material Primário.

No caso do golem, a mente pervertida do seu criador define seu reflexo imperfeito. Somente sua determinação sinistra e devoção maníaca é que dá forma e vida à criatura. A mesma coisa vale, de uma certa forma, para o Semiplano do Pavor. Toda Ravenloft é um reflexo macabro dos misteriosos poderes sombrios que mantêm esses Reinos do Terror.

Senso Comum

Os cidadãos comuns de Ravenloft não estão realmente interessados na existência dos poderes sombrios. Para essa gente, os poderes sombrios são sinônimos do espectro universal que eles chamam de “As Brumas”.

Tudo que se relaciona com o infortúnio ou com o mal é atribuído às influências das Brumas. Se alguém morre de uma forma misteriosa, é por causa das Brumas. Se um trabalhador corta acidentalmente seu dedo fora, é porque as brumas não gostam dele. Todas as coisas sinistras e assustadoras são manifestações desses vapores nefandos.

Devido a essa crença, pode ser difícil para um grupo de aventureiros conseguir qualquer informação útil a respeito da natureza do Semiplano de algum cidadão comum. Além de serem extraordinariamente xenófobos, os nativos de Ravenloft têm geralmente pouca curiosidade pela (ou conhecimento) da verdadeira natureza de seu mundo.

Sábios e Estudiosos

Aqueles que estudaram os poderes sombrios e seus feitos chegaram a algumas conclusões a seu respeito. Apesar de ainda não terem sido comprovadas, essas conclusões são aceitas como dogmas nas discussões e debates sobre os mestres do Semiplano.

Sedução: Os poderes sombrios não desviam as pessoas de seu caminho. Embora muitas histórias falem das Brumas ou dos poderes sombrios oferecendo grandes recompensas para pessoas inocentes em troca de serviços malignos, elas parecem ser completamente fictícias.

Para que uma pessoa chame a atenção dos poderes sombrios, ela precisa primeiro fazer alguma coisa maligna. Em termos de jogo, isso quer dizer que essa pessoa deve ter feito pelo menos um teste de poder, como ele é descrito no Capítulo Sete.

Pactos: Assim como há muitas histórias de pessoas que foram desviadas de seu caminho pelos poderes sombrios, existem também relatos sobre pessoas que fizeram acordos com essas criaturas misteriosas. A maioria dessas histórias envolve um herói (ou vilão) abrindo mão de sua pureza em troca de algum poder ou desejo terrível.

Por mais intrigantes que essas histórias possam ser, elas não passam disso — histórias. Não existem evidências que apoiem essas alegações, levando aqueles que têm conhecimento da tessitura do Semiplano a acreditar que os poderes sombrios nunca fazem pactos com os mortais.

Existem ainda aqueles que salientarão que a vinda de Strahd von Zarovich para Ravenloft parece violar esse dogma. Entretanto, o próprio Grande Vampiro admite ter feito acordo com alguma entidade tremendamente maligna à qual ele se refere apenas como “Morte”. Esta criatura não está necessariamente associada com os poderes sombrios.

Comunhão: Apesar dos inumeráveis relatos em contrário, parece ser impossível para qualquer um conversar diretamente com os poderes sombrios. Não se sabe de certo se isso é uma realidade física — devida talvez ao fato de a mente humana não conseguir compreender esses estranhos seres — ou o simples resultado da relutância dessas forças em manter um diálogo com criaturas mortais.

Mais uma vez, o caso de Strahd von Zarovich parece contradizer esta doutrina. Afinal de contas, se o Lorde de Baróvia de fato fez um trato com os poderes sombrios, ele deve ter certamente falado com eles. Isso parece sustentar a crença de que o vampiro fez com que sua transformação não fosse inteiramente real. Evidentemente, a possibilidade de Strahd estar relatando suas experiências permanece como uma possibilidade perturbadora.





Definindo os Poderes Sombrios

Seria possível, então, aprender os segredos dos poderes sombrios através de um estudo cuidadoso do lugar macabro que eles criaram? Pode-se achar que sim, mas provar a validade das conclusões produzidas por estes estudos pode ser difícil ou até mesmo impossível.

A natureza precisa dos poderes sombrios é discutida por sábios e estudiosos em todo o continente. Os sábios vêm discutindo o assunto desde os primeiros dias de existência de Ravenloft. Ninguém parece saber a resposta para essa questão. Mais importante ainda, é impossível saber se uma determinada resposta está certa ou errada. Os habitantes mais instruídos do Semiplano obtiveram evidências conflitantes, que confirmam qualquer número de respostas possíveis. Considere os seguintes argumentos:

Os Poderes Sombrios são Malignos: Certamente, existem evidências que confirmam essa crença. Afinal de contas, os poderes sombrios realizaram um grande esforço para criar uma vasta região a fim de concentrar o mal do multiverso. Ele poderia ser alguma espécie de centro de recrutamento no qual um incrível exército de malevolência será algum dia liberado? Essa conclusão é uma das mais assustadoras a que se pode chegar.

Os Poderes Sombrios são Benignos: Um número igual de estudiosos propõe a suposição de que os poderes sombrios são, na verdade, criaturas do bem, não do mal. Afinal de contas, eles aprisionaram alguns dos piores seres do multiverso. Na verdade, essas criaturas não estão apenas aprisionadas, elas serão eternamente atormentados. Uma força que pune malfetores dessa forma pode não ser considerada “benigna”?

Os Poderes Sombrios são Poucos: Alguns estudiosos acreditam que seja incorreto usar o plural ao se referir aos mestres de Ravenloft. Sua asserção é que apenas uma entidade, seja ela benigna ou maligna, comanda todo o Semiplano.

Essa teoria é particularmente popular entre aqueles que acreditam que Ravenloft foi criado com algum objetivo especial. Neste caso, fica mais fácil para eles acreditar que uma única entidade está trabalhando “por trás do pano”, na coordenação desses eventos.

Os Poderes Sombrios são Muitos: Igualmente — ou até mais — popular, entretanto, é a crença que os poderes sombrios são numerosos. De acordo com essa teoria, nenhuma entidade conseguiria realizar sozinha tudo o que os poderes sombrios fizeram.

Evidentemente, o número exato de poderes sombrios continua sendo assunto de discussão. Alguns dizem que são três, o número de um coven de bruxas, enquanto outros insistem que eles são uma legião. Até hoje, no entanto, ninguém forneceu nenhuma evidência que comprove suas afirmações.

Os Poderes Sombrios são Imaginários: Na raiz de todos os debates sobre os poderes sombrios está a questão se eles existem ou não. Muitos dizem que eles não passam de uma manifestação do lado mais obscuro da imaginação.

Só para confirmar, nenhuma prova física de sua existência jamais apareceu. Apesar de várias pessoas alegarem terem visto os poderes sombrios, nenhum desses relatos é passível de verificação ou até mesmo confiável.

Os Poderes Sombrios são Reais: Evidentemente, se os poderes sombrios não existem, fica difícil explicar a criação do Semiplano do Pavor. A maioria dos estudiosos de Ravenloft concorda que os poderes sombrios, sejam lá o que forem, existem.

Os Lordes dos Domínios



Algumas pessoas confundem os poderes sombrios com os assim chamados Lordes Negros. Em termos de semântica, isto é fácil de compreender. Aqueles que possuem uma compreensão básica da natureza de Ravenloft, entretanto, nunca cometem este erro. Os lordes dos domínios espalhados por Ravenloft são mais corretamente chamados de “lordes do domínio”, apesar do termo “lorde negro” ser normalmente aceito. Você encontrará as descrições dos lordes dos domínios, com seus respectivos domínios, nos Capítulos Dois, Três e Quatro.

Lordes dos domínios são seres extremamente poderosos e não devem ser encontrados muitas vezes. Os lordes dos domínios devem ser o assunto de histórias e rumores, não o alvo de caçadores de monstros. Embora não se saiba se os lordes dos domínios são realmente imortais, eles provaram ser extremamente longevos. Muitos nem aparentam ter envelhecido desde sua chegada ao Semiplano.

Magnitudes do Mal

Da mesma maneira que os gêmeos mais parecidos entre si não são idênticos, os lordes de Ravenloft também são únicos. Devido às variações inerentes dessas criaturas, foram estabelecidas algumas categorias para defini-las. Ao rever estas informações, o leitor deve ter em mente que não existe nenhuma cadeia de comando ligando essas criaturas nefandas. Não apenas pelo fato de nenhum lorde poder sair de seu domínio, mas também porque nenhuma dessas criaturas aceitaria uma posição servil.

Semilordes

Os semilordes são os senhores dos domínios Bolsões de Ravenloft (conforme a descrição existente na seção “Geografia” deste capítulo). Embora sejam os menos importantes dentre os senhores de Ravenloft, eles não são — em hipótese alguma — menos malignos que seus colegas mais poderosos.

Além de possuírem os menores domínios, os semilordes têm a menor quantidade de poderes. Entre os exemplos de semilordes incluem-se o Amante Fantasma; Davion, o Louco e Lemot Sediam Juste.

Lordes

Apesar do termo “lorde” ser utilizado com frequência para descrever qualquer um dos regentes dos domínios de Ravenloft, ele só se aplica realmente aos governantes das várias Ilhas do Terror. Essas criaturas vis são mais poderosas que os semilordes e menos que os overlords que regem os Aglomerados esparsos de Ravenloft.

Entre os exemplos de lorde das ilhas incluem-se o Cérebro-Deus Illithid de Bluetspur e Yagno Petrovna de G'henna.

Overlordes

De tempos em tempos, um grupo de ilhas se junta e forma um Aglomerado. Uma discussão mais completa desse assunto pode ser encontrada na seção “Geografia” deste capítulo. Os lordes desses domínios, os quais são chamados de overlords, estão entre as criaturas mais poderosas que alguém pode encontrar no Semiplano do Pavor.





Entre os exemplos de overlords incluem-se o terrível Anhktepót, senhor de Har'Akir e Kas, o Destruidor, regente de Tovag. As aventuras envolvendo overlords deveriam ser desafiadoras para aventureiros de alto nível e mortais para heróis de níveis mais baixos.

Lordes Negros

Os lordes mais poderosos de Ravenloft são aqueles que comandam os domínios do Núcleo, o maior grupo de domínios no Semiplano do Pavor. Conhecidos como lordes negros, esses seres poderosos são capazes de esmagar até mesmo aventureiros de níveis altos sem fazer muito esforço.

Uma aventura envolvendo um lorde negro deveria ser fatal para qualquer grupo de aventureiros — até mesmo os mais poderosos — que não use o cérebro tão bem quanto os músculos. Entre os exemplos de lordes negros incluem-se Strahd von Zarovich, Harkon Lukas e Lorde Soth.

Além da Redenção

Mestres e jogadores devem sempre se lembrar que os lordes dos muitos domínios de Ravenloft são completamente malignos. Isso não quer dizer, no entanto, que eles não sejam figuras trágicas, apenas que já passou há muito o tempo em que eles podiam ter sido salvos de seus destinos sombrios. O Semiplano do Pavor não aceita nenhuma criatura que tenha qualquer esperança de redenção. Se ainda existir nem que seja uma pequena fagulha de verdade ou bondade em uma pessoa, ela não terá seu próprio domínio.

Personagens de Jogadores Transformados em Lordes

Tendo em vista a informação do parágrafo anterior, deve ser óbvio que nenhum personagem de jogador poderia se tornar um lorde de domínio. Muito antes de um aventureiro descer nas profundezas da maldade da qual os lordes nascem, ele terá perdido o controle de seu personagem e o verá ser transformado em um personagem do Mestre.

Lembre-se, RAVENLOFT é um jogo sobre heróis enfrentando forças malévolas. Os que se submetem, aliam ou voluntariamente abraçam o mal não são heróis.

Prisioneiros das Brumas

Também não se deve esquecer que os lordes dos muitos domínios de Ravenloft não estão lá por sua livre e espontânea vontade. Com certeza, eles escolheram realizar os atos malignos que os levaram a seus estados atuais, mas eles nunca barganharam com os poderes sombrios. Os lordes dos domínios são tão prisioneiros do Semiplano como qualquer aventureiro.

Apesar de alguns deles aceitarem seu destino, outros fariam qualquer coisa para escapar dos grilhões de brumas que os mantém presos no Semiplano do Pavor.

Imagens especuladas

Os lordes dos domínios estão intimamente ligados à tessitura de Ravenloft. O lorde de cada terra é o próprio coração da província. O terreno, os nativos, os monstros, os efeitos da magia e até mesmo os inimigos são todos reflexos do ser que os comanda.

Quando um novo lorde entra de posse de seu domínio, ele normalmente parecer-lhe-á familiar. Ou seja, será como um espelho da região que ele chama de lar. O domínio recém-

criado é, às vezes, uma caricatura de sua antiga moradia, mas que sempre se parecerá com ela.

Além de suas características naturais, o novo domínio será moldado pelo espírito de seu lorde e pela natureza de seus feitos malignos. Os edifícios podem ser inclinados ou deformados, lembrando seu lorde corcunda, ou os rios podem ser tingidos de vermelho por depósitos de argila, tornando-os semelhantes ao sangue, do qual o lorde vampiro se alimenta.

Justiça Poética

Apesar dos lordes dos domínios possuírem realmente muito poder, cada um deles vive sob o peso de uma terrível maldição. Eles podem ter sido “recompensados” por seus feitos malignos — os quais variam desde o assassinato da própria família até a destruição de nações inteiras — com seus domínios, mas isso não os consola. O destino de um lorde de domínio é, na verdade, muito pior do que o de seus vassallos ou dos aventureiros que exploram seu domínio. Os lordes dos domínios não são apenas prisioneiros em suas terras, mas a eles é negado o que eles mais desejam. A natureza exata da maldição varia, mas ela será sempre de tal maneira que o lorde do domínio voluntariamente daria tudo de bom grado para se livrar dela.

Strahd von Zarovich, por exemplo, deseja possuir Tatyana, a mulher que se atirou do parapeito de seu castelo há muitos séculos. Ele nunca poderá tê-la, mas é constantemente atormentado por sua imagem — ou por mulheres que se parecem com ela. O maior desejo de Strahd nunca será satisfeito, e esse desejo é sua maior fraqueza. A simples visão de uma mulher que lembre sua amada Tatyana é tão perturbadora que irá distraí-lo de assuntos mais importantes.

A chave para a compreensão das maldições que afetam os lordes dos domínios pode ser encontrada em suas histórias. Cada maldição é extraída do passado sombrio do lorde do domínio. Ela não reflete apenas os feitos que trouxeram os lordes a suas prisões, ela o tortura de uma maneira que nenhum outro castigo conseguiria. Os lordes dos domínios planejaram suas próprias maldições muito antes dos poderes sombrios sequer notarem sua existência.

Exemplos de maldições parecidas podem ser encontradas em toda literatura. Para aqueles que pretendem criar seus próprios domínios e, desta forma, seus próprios lordes amaldiçoados, aconselhamos ler trabalhos como *Um Conto Natalino* de Charles Dickens (lembra das correntes e cofres que Marley usava?) e *A Divina Comédia* de Dante (em particular o Inferno).

Crueldade e Manipulação

Os lordes dos domínios são criaturas egocêntricas interessadas apenas em satisfazer seus próprios desejos corrompidos. Apenas para ilustrar, se um lorde em particular tem um assistente leal e confiável ou até mesmo uma noiva amada, eles serão postos imediatamente de lado se isso for vantajoso para o lorde.

Os aventureiros devem se lembrar deste fato quando lidarem com essas criaturas. Se um lorde de domínio fizer um trato com os heróis, ele só o estará fazendo porque vê alguma vantagem para si no negócio. Qualquer presente dado por esses demônios é uma espada de dois gumes que seria, no final das contas, mais uma maldição que uma bênção. Nenhum bem pode advir de pactos com essas criaturas malévolas.





A História de Ravenloft



verdadeira história de Ravenloft começa em um mundo distante cujo nome não é pronunciado nem mesmo pelo mais corajoso dos homens.

Alguns dizem que suas origens foram esquecidas por todo mundo menos uma pessoa. O que pode ser verdade.

Este mundo sombrio possuía reinos semelhantes aos encontrados em Oerth, Faerun, Krynn ou qualquer uma das outras esferas que circundam as estrelas incandescentes do Plano Material Primário. Nossa jornada ao passado começa no coração de um desses lugares. Ele se chamava Baróvia, e foi a pedreira de onde a pedra fundamental de Ravenloft foi talhada.

Antes de começarmos nossa jornada, devemos estabelecer certos critérios pelos quais ela pode ser avaliada. Afinal de contas, uma jornada não é estimada pelo seu princípio ou seu fim, mas pelo que transcorre no meio dela. A maneira como definirmos esse período transitório é importante.

Há muito tempo é tradição entre os sábios em Ravenloft, utilizar o calendário Baroviano para registrar os eventos no Semiplano do Pavor. Isso é feito por muitas razões, entre elas costume e praticidade. O fato é que ele é aceito como padrão em Baróvia, Necrópolis e até mesmo entre os errantes Vistani. Por isso, vamos adotar a mesma prática.

Os Tempos Passados

Poucos registros — se é que existem — detalham a vida do príncipe-guerreiro Strahd von Zarovich. Sabe-se (pois ele próprio o admite) que ele e sua família foram forçados a abandonar seus lares ancestrais por um inimigo que ele chama de Tergs. Exatamente quem é esse povo ou quais teriam sido suas motivações nunca saberemos ao certo. É suficiente dizer que são descritos como bárbaros saqueadores por Strahd, e parece não haver nenhuma razão para duvidar dessas informações.

Após décadas de guerra, Strahd e suas legiões conduziram os Tergs de volta para as passagens nas montanhas, de onde eles tinham saído. Finalmente, o inimigo havia sido derrotado e as terras ancestrais da família Von Zarovich foram retomadas. Ao entrar no vale de Baróvia à frente de um exército exausto e desgastado, o grande príncipe reivindicou o direito de reger as terras que foram retomadas dos Tergs. Alguns sábios veem esse evento como sendo apenas a troca de um tirano por outro. Outros sábios, no entanto, veem Strahd como um herói libertador que reivindica nada mais que a justa recompensa por anos de esforço.

Enquanto seus vassallos consertavam o Castelo Ravenloft, Strahd enviou uma mensagem aos esparsos sobreviventes de seu clã. Ele convidava a todos a se juntarem a ele para estabelecer uma linhagem que reinaria sobre Baróvia durante os próximos séculos. Por ordem sua, uma coroa da mais pura prata foi criada para registrar a ocasião e se tornar o símbolo do poder naquelas terras verdejantes. Strahd não sabia que, três quartos de milênio depois, ele ainda estaria usando a mesma coroa embaciada.

Apesar de toda vitalidade e entusiasmo que demonstrava externamente, o Lorde de Baróvia era uma sombra do homem que havia sido antes. Os anos de guerra o haviam deixado mental, emocional e fisicamente exaurido. Embora sua saúde fosse boa o suficiente, seu espírito havia entrado em um período sombrio, definidor que só poderia terminar

com a passagem final da alma e o repouso do corpo. Strahd aceitou seu destino. Com os Tergs derrotados e suas terras ancestrais retomadas, sua tarefa estava concluída. A morte logo chegaria para o guerreiro envelhecido. Ele não a temia nem procurava escapar de seu abraço.

Com a chegada de seu irmão Sergei, no entanto, a vida de Strahd mudou repentinamente. Sergei era quase duas décadas mais jovem que Strahd e estava entre os homens mais bonitos de Baróvia. De certa maneira, ele fazia o príncipe-guerreiro se recordar dele mesmo, no período antes dele empunhar a espada e o escudo. Ele sequer precisava olhar para Sergei para ver todo o esplendor de uma vida que ele próprio poderia ter conhecido. Strahd, evidentemente, desprezava seu irmão por causa disso.

Durante sua jornada em direção ao vale, Sergei conheceu uma jovem de nome Tatyana. Ela era tão linda e cheia de vida quanto Sergei e não foi surpresa para ninguém quando eles anunciaram seus planos de casamento. Strahd, entretanto, recebeu a notícia como uma derrota maior do que qualquer uma das que ele havia sofrido na guerra. O senhor de Baróvia estava profundamente apaixonado por aquela simples aldeã. Ele via nela uma chance de recapturar todas as coisas que acreditava perdidas para ele. Com certeza, ela estava encantada pelo homem errado.

Os trágicos eventos que se seguiram são melhor relatados pela pena de quem esteve lá. Veja *O Memorial de Strahd* na página seguinte.

De acordo com o calendário Baroviano, foi no ano de 351 que as Brumas surgiram para clamar Strahd, o Castelo Ravenloft e toda a Baróvia. Ninguém sabe ao certo como o Semiplano foi formado, apesar de existirem várias teorias.

Talvez seja mais prudente não pensar muito nesse mistério.

Tempos de Mudanças

Ao longo da história sinistra de Ravenloft, existem diversos pontos nos quais aconteceram grandes mudanças, que alteraram a estrutura do próprio Semiplano. Os mais importantes são os seguintes:

Formação: 550 — 449

O primeiro século de existência de Ravenloft começou segundo muitos sábios no ano de 350, apesar da formação do Semiplano do Pavor não ter acontecido antes 351. Esta é uma questão tanto de conveniência como um reconhecimento do fato que os eventos que trouxeram as Brumas à Baróvia São anteriores à formação do continente.

O Primeiro Século, como é constantemente chamado, foi uma época de microcosmo. O único domínio possuído pelas Brumas era Baróvia e o único lorde era Strahd von Zarovich. Este período é descrito com detalhes no romance *I, Strahd*.

Não existe nenhuma evidência da presença de Vistani em Baróvia nesta época, embora certamente existissem ciganos. Esta é uma nota importante de se salientar, pois vários sábios erroneamente se referem aos ciganos que vivem em Baróvia nessa época como sendo Vistani.

Chegadas: 450 — 549

Durante esse período, o domínio de Baróvia se tornou o lar de uma nova raça de pessoas, os misteriosos Vistani. Seu líder, Madame Eva, não demorou muito para perceber o poder do vampiro Strahd e forjou uma aliança com ele.





Exatamente de onde esse povo veio não se sabe, mas eles têm poderes que nenhuma outra criatura em Ravenloft seria capaz de imaginar.

Além dos Vistani, outras criaturas dignas de nota chegaram à Ravenloft durante este período. As mais importantes delas são Jander Sunstar e o lich Azalin.

É durante este período que Strahd encara seu primeiro grande desafio em Ravenloft. Um grupo de aventureiros que havia sido trazido pelas Brumas de alguma terra distante, entrou no Castelo Ravenloft com a intenção de destruir o vampiro que ali vivia. Não existe nenhum registro hoje em dia contando exatamente como esses tolos heróis pereceram.

Expansão: 550 — 649

Apesar do segundo domínio de Ravenloft (Forlorn) ter se Formado em 547, não foi até o Terceiro Século que o Semiplano do Pavor começou realmente a crescer. Durante essas dez décadas, cerca de uma dúzia de novos domínios apareceu. Exatamente o que causou essa expansão repentina não se sabe.

Séculos de isolamento deixaram os cidadãos de Baróvia altamente xenófobos. Os moradores dos novos domínios possuíam crenças, costumes e linguagens diferentes. Da mesma forma que os barovianos, eles também sentiam relutância em confiar em seus novos vizinhos. As tradições de isolacionismo e desconfiança estabelecidas durante esse século não se enfraqueceram durante os anos, décadas e séculos que se seguiram.

Campanha do Homem Morto: 650 — 754

Esse período é lembrado pelas guerras entre Falkóvnia e seu domínio vizinho Darkon. Não sabendo que o lorde de Darkon possuía grande poder sobre os mortos (e mortos-vivos), Vlad Drakov enviou incontáveis exércitos para a morte num esforço para aumentar as fronteiras de seu domínio. Parece certo que Dravok não compreendia totalmente a natureza de sua prisão nessa época. As Brumas só reconhecem suas próprias fronteiras, não as que são criadas pelos homens ou seus exércitos.

A Grande Conjunção: 755 — 740

Em 735, o vidente Vistani Hyskosa profetizou a destruição do Semiplano do Pavor. Em uma visão terrível e assustadora, ele previu uma série de seis sinais que viriam a acontecer e destruiriam a Terra das Brumas.

Reconhecendo essa chance de escapar das Brumas e seu longo cativeiro, o lorde lich Azalin ficou fascinado pelas palavras de Hyskosa. Devido a sua interferência, entretanto, o quinto e o sexto sinal da Conjunção aconteceram fora da ordem. Graças a esse erro, o caos se espalhou pelo Semiplano. Quando as Brumas se afastaram e a terra foi reparada, a geografia do Semiplano havia sido alterada drasticamente. Muitos dos lordes dos domínios ainda estão descobrindo os novos poderes e habilidades que lhe foram legados durante essa Conjunção.

‘Eu sou o Antigo, eu sou a Nação. Minhas origens estão perdidas nas trevas do passado. Eu era o guerreiro. Eu era bom e justo. Eu ribombava pela terra como a fúria de um deus justo, mas os anos de guerra e os anos de matança corroeram na minha alma como o vento desgasta a pedra até sobrar apenas areia. Toda benevolência se esvaiu de minha vida; toda minha juventude e vigor foram embora e tudo que me restava era a morte.

Meus exércitos se estabeleceram no vale de Baróvia e estabeleceram o poder sobre esse povo em nome de um deus justo, mas sem nada que lembrasse a graça e a justiça de um deus. Eu convoquei minha família, há muito tempo longe de seu antigo trono, e os trouxe para residir no Castelo Ravenloft. Eles chegaram com meu irmão mais novo, Sergei. Ele era bebo e juvenil. E eu o odiava por isso.

Sergei havia encontrado entre as famílias do vale um desses espíritos cujo brilho se destaca de todos os outros: uma rara beleza, a qual foi chamada de “perfeição”, “júbilo” e “preciosidade”. Seu nome era Tatyana e eu desejava que ela fosse minha. Eu a amava do fundo de meu coração. Eu a amava por sua juventude. Eu a amava por sua alegria.

Mas ela me rejeitava! “Old One” era o meu nome para ela — assim como “Elder” e “irmão”. Seu coração era de Sergei. Eles estavam apaixonados. A data do casamento já estava marcada.

Com palavras ela me chamava de “irmão”, mas quando eu olhava em seus olhos, eles refletiam outro nome: “morte”. A morte que vinha com o envelhecimento era o que ela via em mim. Ela amava sua juventude e a desfrutava, mas eu havia desperdiçado a minha. A morte que ela via afastou-a de mim, então eu comecei a odiar a morte, a minha morte. Meu ódio era muito forte; eu não seria chamado de “morte” tão cedo.

E assim fiz um pacto com a própria Morte, um pacto de sangue. Ho dia do casamento, matei meu irmão, Sergei. O pacto foi selado com seu sangue. Encontrei Tatyana soluçando nos jardins a leste da Capela. Ela fugiu de mim! Não me deixou explicar, enquanto uma fúria enorme crescia dentro de mim. Ela tinha que entender o pacto que eu havia feito por ela. Ela correu, eu a persegui. Por fim, em desespero, ela se atirou dos muros de Ravenloft e eu assisti tudo que havia desejado em minha vida escapar de minhas mãos para sempre.

Era uma queda de mais de trezentos metros, mergulhando nas brumas. Nenhum vestígio dela jamais foi encontrado. Nem mesmo eu sei qual foi seu destino.

Flechas vindas dos guardas do castelo atravessaram minha alma, mas não morri. Nem vivo estava. Eu havia me tomado um morto-vivo, para sempre.

Tenho estudado muito desde então. “Vampyr” é meu novo nome. Ainda desejo juventude e vida, e amaldiçoo aqueles que vivem e negam meus desejos. Até mesmo o sol é contra mim. E é ao sole a luz que mais temo. Além disso, pouco mais pode me ferir agora. Nem mesmo uma estaca em meu coração seria capaz de me matar, ela apenas impossibilitaria meus movimentos.

Tenho procurado por Tatyana muitas vezes. Quando sinto que ela está em minhas mãos, ela escapa. Ela me provoca! Ela me insulta! O que mais será necessário para eu conseguir subjugar seu amor a mim!

— Conde Strahd von Zarovich, Senhor de Baróvia
O Memorial de Strahd





Esta cronologia resume rapidamente a história do Semiplano do Pavor. Nos Capítulos Dois, Três e Quatro, você encontrará mais detalhes sobre os domínios e personagens mencionados nesta cronologia.

- 1 A Nação de Baróvia é fundada em um mundo desconhecido pelos antepassados de Strahd von Zarovich. Praticamente nada mais se sabe sobre essa época ou esse lugar.
- 299 Strahd von Zarovich nasce em Baróvia.
- 320 Os Tergs invadem a Baróvia, conquistando as terras ancestrais da família Von Zarovich.
- 321 Strahd von Zarovich lidera os exércitos de Baróvia em uma batalha contra os Tergs numa tentativa de recuperar suas terras ancestrais.
- 347 Os Tergs derrotados são expulsos de Baróvia. Strahd reivindica o trono como recompensa.
- 349 Sergei von Zarovich vai morar no Castelo Ravenloft. (*O Tomo de Strahd*)
- 351 O Semiplano do Pavor se forma quando Baróvia aparece e Strahd se torna um vampiro (*I, Strahd**)
- 352 Strahd reivindica sua autoridade como Senhor de Baróvia. (*I, Strahd**)
- 398 Strahd caça e castiga o traidor Leo Dilisnya. (*I, Strahd**)
- 400 Primeira aparição de Tatyana. (*I, Strahd**)
- 452 O vampiro Jander Sunstar é tragado para Ravenloft. (*Vampire of the Mists**)
- 470 A Vistani Madame Eva forja uma aliança com Strahd von Zarovich.
- 528 Heróis poderosos invadem o Castelo Ravenloft, enfrentam Strahd e são mortos. (*House of Strahd†*)
- 542 Azalin, o Lich, aparece em Ravenloft (Baróvia) e é obrigado a servir Strahd. (*King of the Dead**)
- 547 O domínio de Forlorn é formado.
- 551 Os domínios de Har'Akir e Zherisia são formados.
- 564 O domínio de Sebua é formado.
- 570 O domínio de Kalidnay é formado.
- 575 Os domínios de Arak e Lamórdia são formados.
- 579 O domínio de Mordent é formado.
- 579 Azalin abandona Strahd e Darkon é formado. (*King of the Dead**)
- 581 O domínio de Bluetspur é formado.
- 583 O monstro Adam sequestra Elise. (*Adam's Wraith†*)
- 588 O domínio de Keening é formado.
- 590 O domínio de Pharazia é formado.
- 593 O domínio de Gundarak é formado.
- 600 O domínio de Vechor é formado.
- 603 O domínio de Invidia é formado.
- 610 Harkon Lukas chega a Ravenloft.
- 613 A maldade de Harkon Lukas é acolhida pressurosamente ao mesmo tempo que o domínio de Kartakass é formado.
- 620 O domínio de Timor é formado.
- 622 O Castelo Tristenoira é ampliado por Tristen ApBlanc, em Forlorn.
- 625 O domínio de Valachan é formado.
- 630 O Mar das Mágoas aparece a oeste do Núcleo.
- 635 Os domínios de Graben e Souragne são formados.





Cronologia de Ravenloft

- 639 Lyssa von Zarovich se torna uma vampira.
- 643 Ann Campbell roga uma maldição em Burton Westcote.
- 646 Avonleigh é tragado para Ravenloft.
- 682 O domínio de Nova Vaasa é formado.
- 683 A Terra dos Pesadelos é formada e Lamórdia junta-se ao Núcleo.
- 684 O domínio de Borca é formado.
- 689 Vlad Drakov entra em Ravenloft.
- 690 O domínio de Falkóvnia é formado.
- 691 O domínio de Tepest é formado.
- 694 O domínio de Richemulot é formado.
- 698 O domínio de Markóvia é formado.
- 700 Os exércitos de Falkóvnia atacam Darkon mas são rechaçados por legiões de mortos-vivos.
- 702 O domínio de G'Henna é formado.
- 704 Os exércitos de Falkóvnia atacam Darkon e são novamente repelidos por legiões de mortos-vivos.
- 707 O domínio de Dementlieu é formado.
- 708 O domínio de Arkandale é formado.
- 711 Pela terceira vez, os exércitos de Falkóvnia invadem Darkon e são derrotados.
- 711 Ivana Boritsi envenena sua mãe e se torna o lorde negro de Borca.
- 714 O domínio de Hazlan é formado.
- 715 O domínio de Dorvínia é formado.
- 720 Lorde Soth chega a Ravenloft. (*Knight of the Black Rose**)
- 720 O domínio de Sithicus é formado.
- 722 Os exércitos de Drakov tentam uma quarta invasão a Darkon e, novamente, são derrotados por legiões de mortos-vivos.
- 722 O flautista de Hamelyn tenta eliminar os ratos de Ste. Ronges e morre. (*"Nocturne", Tales of Ravenloft**)
- 726 Jaqueline Renier se torna o lorde negro de Richemulot.
- 729 Gabrielle Aderre assassina Bakholis e se torna o lorde negro de Invidia.
- 730 O domínio de Verbek é formado.
- 731 O domínio de Vorostokov é formado.
- 732 O domínio de Nosos é formado.
- 732 O domínio de l'Cath é formado.
- 734 Rudolph van Richten jura perseguir e destruir o mal (*"The Crucible of Dr. Rudolph van Richten", Tales of Ravenloft**)
- 735 O vidente Vistani Hyskosa escreve a sua Profecia Terrível, que prevê a Grande Conjunção.
- 735 Aurek e Dmitri Nuikin viajam para Richemulot e enfrentam Jaqueline Renier. (*Scholar of Decay**)
- 735 O filho de Leith se sacrifica para destruir o Tecido Colecionador. (*Tapestry of Dark Souls**)
- 736 A primeira parte da profecia de Hyskosa se realiza. (*Feast of Goblins†*)
- 736 Duque Gundar é morto e Gundarak é absorvido pelos domínios vizinhos.
- 737 A segunda parte da profecia de Hyskosa se realiza. (*Ship of Horrors†*)
- 737 Harkon Lukas tenta se reconciliar com seu filho ilegítimo, Casimir. (*Heart of Midnight**)
- 738 O domínio de Odiare se forma.
- 738 A terceira parte da profecia de Hyskosa se realiza. (*Touch of Death†*)
- 739 A quarta parte da profecia de Hyskosa se realiza. (*Night of the Walking Dead†*)
- 739 O Mestre Supremo Illithid conspira com Lyssa von Zarovich para se tornar lorde de Bluetspur. (*Thoughts of Darkness†*)
- 740 Na pressa de causar a Grande Conjunção, Azalin faz com que as duas últimas partes da Profecia Terrível de Hyskosa aconteçam fora da sequência. Dessa forma, a Grande Conjunção fracassa e o Semiplano do Pavor não é dispersado, embora tenha sua geografia alterada. (*From the Shadows e Roots of Evil†*)
- 740 Saragossa, Sri Raji e as Terras Selvagens se juntam formando o Aglomerado das Terras Tropicais.
- 741 A tumba de Schemet é perturbada. (*The Awakening†*)
- 742 Roja tenta usurpar o comando de Zherisia e falha. (*Hour of the Knife†*)
- 743 O Barão Westcote é finalmente libertado de sua maldição. (*Howls in the Night†*)
- 744 Aventureiros despertam Lorde Soth de seu transe encantado. (*When the Black Roses Bloom†*)
- 744 Paridon e Timor juntam-se e formam o Aglomerado de Zherisia.
- 745 Malistroi, o nalfeshnee tenta tomar o controle de G'Henna. (*Circle of Darkness†*)
- 746 Har'Akir, Pharazia e Sebua juntam-se formando o Aglomerado dos Desertos Âmbar.
- 747 Revela-se que Malocchio, filho de Gabrielle Aderre, será o próximo Dukkar. (*The Evil Eye†*)
- 747 Avonleigh, Nidália e a Mansão Shadowborn juntam-se formando o Aglomerado Shadowborn.
- 748 Sylus Andropov é libertado da Corte dos Pesadelos. (*Nightmare Lands: The Loathsome Deep†*)
- 748 O Terror Noturno é derrotado. (*Nightmare Lands: The Rose of Midnight†*)
- 749 A Colheita Macabra começa quando Azalin planeja escapar de Ravenloft. No primeiro teste do processo que Azalin espera usar para transformá-lo em um demilich, um de seus agentes é transformado na terrível criatura que se autodenomina Morte. (*Death Unchained† e Death Ascendant†*)
- 749 O homem animal Akanga lidera uma rebelião em Markóvia. (*Neither Man Nor Besat†*)
- 750 Rudolph van Richten morre numa batalha final com Madame Radanavich. (*Bleak House†*)
- 750 A Colheita Macabra culmina com o desaparecimento de Azalin e o reino de Darkon é transformado em Necrópolis. A criatura que chama a si mesma de Morte reivindica o comando do novo domínio. (*Requiem†*)
- 750 Vecna e Kas, o Destruidor, são tragados para Ravenloft e o Aglomerado dos Cumes Ardentes é formado.
- 750 O Mar Noturno e suas ilhas aparece a leste do Núcleo.

* Indica um romance da linha Ravenloft.

† Indica uma aventura da linha Ravenloft.





O Semiplano do Pavor

O aspecto mais fascinante do “novo” Ravenloft foi a Grêta Sombrio. Parecendo-se muito com uma grande fenda rasgada no coração do Núcleo, o Penhasco é uma área de trevas e brumas. Exatamente o que é e que horrores ele pode conter, ainda não se sabe. É interessante notar que os Vistani não falam a respeito do lugar e sempre fazem um sinal de proteção quando ele é mencionado em sua presença.

A Colheita Macabra: 740 — 750

Sem se abalar por sua tentativa fracassada de escapar do Semiplano do Pavor, Azalin deu início a um novo plano. Usando um dispositivo macabro, o lorde lich planejava se tornar um demilich. Ele tinha certeza que uma criatura tão poderosa, conseguiria escapar das Brumas. Durante quase uma década, o plano de Azalin foi se desenvolvendo. A Máquina Infernal que ele usaria para se elevar ao status de demilich foi construída e as almas que a fariam funcionar foram colhidas.

No final, entretanto, o plano de Azalin parece ter falhado. No momento crítico da ascensão, um poderoso grupo de aventureiros destruiu a máquina e, aparentemente, o próprio lorde lich.

A destruição da Máquina Infernal causou repercussões que foram sentidas por toda Darkon. Milhares de pessoas foram instantaneamente mortas. A cidade de Il Aluk transformou-se em uma cidade arruinada de mortos, de onde o domínio retirou seu novo nome: Necrópolis.

Seguindo as pegadas deste desastre, uma criatura terrível subiu ao poder no domínio de Necrópolis. Chamando a si próprio de Morte, ela parece encarnar exatamente esse conceito. Embora seja certo que o poder de Morte é grande, as Brumas não o reconheceram como o lorde do domínio.

De fato, até o presente momento nenhum lorde negro parece governar Necrópolis.

Enquanto tudo isso se passava em Il Aluk, outra tragédia se abateu sobre o Semiplano do Pavor. Depois de décadas combatendo o Mal, o estimado Dr. Rudolph van Richten morreu nas mãos da cruel Madame Radanavich. O fato do grande caçador de vampiros ter arrastado Radanavich consigo para o túmulo é um pobre consolo pelo falecimento desse grande herói.

Recentemente, o Aglomerado Cumes Ardentes se formou nas Brumas, trazendo aquele que é, provavelmente, o mais poderoso de todos os lordes de domínio: Vecna. Simultaneamente, um novo mar apareceu no lado leste do Núcleo. O Mar Noturno trouxe consigo novas ilhas a serem exploradas (ainda que algumas delas sejam antigas Ilhas do Terror) e novos horrores a serem temidos.

O Presente: 751

Assume-se que as campanhas ambientadas em Ravenloft criadas com a ajuda deste livro começam no ano de 751. Esta é uma época de confusão e mistério no Semiplano do Pavor. Os estudiosos debatem a ascensão de Morte na terra de Necrópolis. Muitos se perguntam se o lorde lich Azalin realmente pereceu na destruição de Il Aluk, temendo que ele possa voltar para atormentar os cidadãos de Necrópolis como ele fazia com os de Darkon.

A morte de van Richten é outro assunto digno de preocupação. Alguns acreditam que sua morte marca o início de uma era realmente maligna na Terra das Brumas. Sem este grande campeão para inspirá-los, novos heróis surgirão para enfrentar os males que espreitam à noite?

Outra fonte de muita confusão e medo é a misteriosa Grêta Sombrio. Malevolente e enigmático, esse conturbado poço de trevas não oferece nada além da maldade. Ninguém sabe que horrores se escondem em seus recônditos sombrios e até quando seus muros irão contê-los. O fato do Penhasco apavorar também os Vistani só confirma o medo de todos.

Muitos dizem que os ciganos das Brumas têm algum propósito macabro em tudo que eles fazem. Se isso é verdade ou não, ninguém sabe. De qualquer modo, bem ou mal, os Vistani estão ligados à terra como nenhuma outra raça.

Geografia

Na maioria dos cenários de campanha, os aspectos do mundo físico não são muito diferentes daqueles de nossa própria Terra, apesar de existirem elementos fantásticos a serem considerados. O mundo mágico de Krynn, por exemplo, tem sido tremendamente alterado pelos enormes dragões que o governam. Apesar dessas mudanças, entretanto, o mundo ainda é mais ou menos parecido com a Terra. Os rios correm das montanhas para os mares, o horizonte distante limita a linha da visão e montanhas se formam quando placas tectônicas colidem umas com as outras. Estas e muitas outras leis absolutas governam a geografia de Krynn, Faerun, Oerth e a maioria dos outros mundo conhecidos.

O Semiplano do Pavor, por outro lado, não está sujeito a estas relações. A Terra das Brumas é um lugar artificial criado com um propósito desconhecido. Ninguém sabe quem, ou o quê, dita a realidade em Ravenloft.

O Semiplano do Pavor compreende várias regiões. A mais evidente delas são as Brumas. É desses redemoinhos





nevoentos que os poderes sombrios retiram as prisões que confinam os vários lordes dos domínios. Nesta seção, examinaremos essas prisões e as propriedades macabras que são comuns a todas elas. Os domínios serão descritos um a um nos Capítulos Dois, Três e Quatro.

Reinos de Horror

Os domínios de Ravenloft se dividem em quatro categorias genéricas: Bolsões, Ilhas do Terror, Aglomerados e o Núcleo. Os Bolsões são simplesmente domínios dentro de outros domínios enquanto as Ilhas do Terror são domínios separados, completamente cercados pelas Brumas. Os aglomerados normalmente contêm dois a quatro domínios e também flutuam livremente nas Brumas. O núcleo é um continente com cerca de vinte domínios e dois mares. Ele é, de longe, a maior massa de terra no Semiplano.

Os Bolsões

Os Bolsões são as menores dentre as terríveis prisões de Ravenloft. Quando uma criatura é recompensada com um domínio próprio, esse domínio é quase sempre um Bolsão. Embora não existam regras que estabeleçam os limites físicos de tais lugares, os Bolsões possuem várias características similares.

Um Bolsão se situa dentro das fronteiras de outro domínio, maior (embora, as ilhas do Mar das Mágoas e do Mar Noturno não sigam essa regra. Estas ilhas, com seus respectivos lordes negros, funcionam como domínios do Núcleo). Além disso, um Bolsão será sempre regido por um semi-lorde. Criaturas mais poderosas comandam regiões maiores como as Ilhas e os domínios do Núcleo. Entre os exemplos de Bolsões fixos incluem-se Davion e A Casa do Lamento.

Muitos Bolsões são de natureza efêmera. Eles aparecem de tempos em tempos, e duram o suficiente para atormentar um punhado de exploradores, desaparecendo em seguida. Se o semilorde que comanda o domínio é morto, o Bolsão entra em colapso e se desintegra. Os que estão presos no domínio, junto com o semilorde, geralmente retornam à região onde estavam antes de serem tragados pelo Bolsão.

Alguns Bolsões não estão sequer presos fisicamente a uma localização geográfica. Estes domínios móveis são chamados de domínios Flutuantes. Os domínios Flutuantes estão sempre dentro das fronteiras de outro domínio, mas não seguem necessariamente as leis desse domínio. Exemplos de domínios Flutuantes são Scaena, e a Terra dos Pesadelos.

As Ilhas

Apesar de serem maiores que os Bolsões, as Ilhas do Terror ainda são cercadas por todos os lados de Brumas. As Ilhas são também muito mais estáveis que os Bolsões, durando com frequência anos ou décadas antes de se dissolver ou se tornar parte de um Aglomerado.

O reino em uma Ilha é geralmente composto de uma parte central, que pode ter sido um Bolsão, e as regiões geográficas ao redor. Na maioria dos casos, as Ilhas são pequenas, mas algumas são consideravelmente grandes. A Ilha de Sri Raji, antes de se tornar parte do Aglomerado das Terras Tropicais era quase tão grande quanto os domínios do núcleo.

Entre os exemplos de Ilhas incluem-se Bluetspur, Souragne e Vorostokov.

Os Aglomerados

Como consequência da Grande Conjunção, várias mudanças misteriosas varreram o Semiplano do Pavor. Talvez nenhuma seja tão fascinante quanto o aparecimento dos Aglomerados. Um Aglomerado é uma reunião de domínios que, por si próprios seriam provavelmente classificados como Ilhas do Terror. Como uma espécie de confirmação, a maioria dos Aglomerados atualmente conhecida foi forjada a partir de fragmentos que haviam sido Ilhas.

No momento, existem cinco Aglomerados conhecidos, e talvez muitos outros a serem descobertos e explorados. Os Aglomerados conhecidos são Shadowborn, das Terras Tropicais, os Desertos Âmbar, os Cumes Ardentes e Zherisia.

O Núcleo

Os domínios do Núcleo são os mais sombrios dentre os sombrios. Na verdade, quando alguém fala a respeito do Semiplano do Pavor, está quase sempre se referindo ao Núcleo. A grande maioria dos domínios do Núcleo tem um clima moderado e uma geografia irregular, com florestas em vários pontos.

Alguns estudiosos, diante da formação recente dos Aglomerados, insistem que o próprio Núcleo seria um gigantesco Aglomerado. No entanto, o fato dessa região ser dominada pelos lordes negros, os prisioneiros mais poderosos das Brumas, indica que o Núcleo é muito mais sinistro que os Aglomerados e as Ilhas do Terror. Mais evidências de que o Núcleo é único podem ser encontradas no fato de que ele parece se concentrar em torno do domínio de Baróvia, lar de Strahd von Zarovich e o primeiro reino a surgir das Brumas.

Evolução dos Domínios

Ocasionalmente, quando prova sua natureza maligna, um lorde de domínio pode ter seus poderes aumentados. Por outro lado, sabe-se de lordes de domínio que tiveram seus poderes diminuídos. Quando qualquer uma dessas circunstâncias acontece, o domínio também é transformado.

Um exemplo perfeito dessa evolução pode ser encontrado em Daclaud Heinfroth (Dr. Dominiani). Depois da morte de Gundar, antigo lorde negro de Gundarak, Dr. Dominiani assumiu o controle do domínio. No entanto, depois da Grande Conjunção, ele não foi transformado no lorde negro de Gundarak. Em vez disso, ele foi recompensado com sua própria Ilha do Terror. O desprezível Dr. Dominiani viu-se transformado em um lorde, mestre de Dormínia. Nessa ocasião, seu poder se estendia apenas até os limites de seu santuário. Com a continuação de seu “trabalho”, ele acabou se tornando um lorde negro; e seu domínio situado em uma ilha do Mar das Mágoas, se tornou um dos domínios do Núcleo. É interessante notar que seu domínio nunca foi um Bolsão ou parte de algum Aglomerado. Portanto, é óbvio que não existe nenhuma progressão rígida de um tipo de lorde a outro.

A mais recente evolução dos domínios foi a formação dos Aglomerados, que começou durante a Grande Conjunção. Muitas das Ilhas do Terror se juntaram para formar esses





O Semiplano do Pavor

Aglomerados. Exatamente que forças unem duas ou mais Ilhas, ainda não se sabe. Até o momento, parece que todos os Aglomerados são compostos de reinos que têm geografia e clima semelhantes. A exceção a essa regra, contudo, parece ser o Aglomerado Shadowborn, que foi unido pela maldição que pesa sobre a linhagem da família Shadowborn.

Níveis Culturais

Os vários domínios de Ravenloft têm muita coisa em comum. Todos são refúgios do mais puro mal, nos quais os amaldiçoados estão condenados a sofrer eternamente em seus tronos. São terras de mistérios e superstições onde os desatentos quase, sempre têm vida curta.

Apesar disso, existe também uma grande diversidade entre os reinos. Na maioria dos casos, a natureza de um domínio é ditada pelo lugar de onde ele foi retirado. Sithicus, por exemplo, foi arrancado e arrastado para as Brumas da terra distante de Ansalon, no planeta Krynn. Por causa disso, Sithicus reflete a cultura e a tecnologia daquele lugar. Darkon, originalmente criado para o lich Azalin, foi forjado como uma imagem de seu mundo natal Oerth.

Os domínios estão todos em níveis diferentes de avanço tecnológico. Em alguns domínios, como Dimentlieu, os nativos conhecem e usam armas de fogo. Em outros, como Har'Akir, a arma mais avançada que se consegue encontrar é uma espada de bronze. Para ajudar a definir os tipos de itens que um grupo de aventureiros pode adquirir ou tem de enfrentar, foi especificado um nível cultural para cada domínio. É importante notar que estas especificações servem apenas como diretrizes para auxiliar o Mestre a criar e conduzir suas aventuras.

Definições

Os domínios de Ravenloft estão classificados de acordo com um sistema de níveis culturais. A tabela a seguir indica os nove níveis culturais e suas correlações aproximadas com o progresso da civilização ocidental de nosso próprio mundo.

Tabela 1:
Níveis Culturais

Nível Cultural	Período Histórico Aproximado
Idade da Pedra	10.000 — 5.000 A.C.
Idade do Bronze	5.000 — 2.500 A.C.
Idade do Ferro	2.500 — 1 A.C.
Era Clássica	1 — 500 D.C.
Idade das Trevas	500 — 800 D.C.
Primórdios da Era Medieval	800 — 1.200 D.C.
Era Medieval	1.200 — 1.400 D.C.
Era Cavaleiresca	1.400 — 1550 D.C.
Renascença	1550 — 1700 D.C.

Idade da Pedra

No ponto mais baixo da escala cultural estão os domínios da Idade da Pedra. Eles são poucos e esparsos. Quando são encontrados, a maioria deles é composta de Ilhas do Terror ou Bolsões.

Os aventureiros que estiverem explorando um domínio da Idade da Pedra, descobrirão, como o próprio nome implica, que não existe nenhuma tecnologia de trabalho com metal. As armas de pedra e obsidiana são a regra, e os arcos são as armas mais avançadas que os heróis encontrarão. Lanças e porretes são as armas de combate corpo-a-corpo mais frequentes.





Os povos da Idade da Pedra não possuem língua escrita e raramente entendem conceitos como números ou causa e efeito, muito menos filosofia e teologia. Todo evento natural é motivo de assombro para os habitantes destes domínios, e a superstição e o misticismo governam quase todos os aspectos da vida.

De tempos em tempos, os viajantes percorrendo um domínio da Idade da Pedra encontrarão magia xamânica ou misticismo primitivo. Magia estruturada, como a dos arcanos e dos sacerdotes, se for encontrada, não será nativa desse reino.

Uma das realizações culminantes dos habitantes de um domínio da Idade da Pedra é a habilidade de fazer fogo. Às vezes isso é conseguido com pedras e palha seca, mas é mais frequente o uso de gravetos ou um pequeno arco para fogueira. A roda ainda não foi descoberta.

É possível encontrar agricultura e domesticação de animais nesses domínios, quase sempre usada somente para sustento próprio. Uma família é capaz de cultivar algumas plantas e ter um ou dois animais domesticados, mas o conceito de lavoura e criação em grande escala ainda não foi descoberto. Por esta razão, praticamente todo o comércio é feito à base de troca. Além do fato de serem lustrosas, as moedas de ouro não têm nenhum valor nos domínios da Idade da Pedra.

Apesar de todas essas falhas culturais, muitas pessoas se surpreendem ao descobrir quão avançados os domínios da Idade da Pedra podem ser em certas áreas. A arte da cerâmica, por exemplo, é com frequência, muito bem conhecida pelos artesãos destas localidades. Povoados e casas de tijolos também são comuns. Cornetas, tambores, flautas e outros instrumentos musicais simples são utilizados nas comemorações e reuniões recreativas.

Idade do Bronze

Esses domínios são um pouco mais comuns que os pertencentes à Idade da Pedra, mas também são raros. Entre os exemplos de domínios da Idade do Bronze incluem-se Har'Akir e Sebua, terras dos Desertos Âmbar.

Nesses reinos, a metalurgia começa a deixar suas marcas. Armas e ferramentas de bronze substituem as feitas de pedra e madeira. Entre as outras inovações incluem-se um início da utilização de medidas fixas e conceitos matemáticos. Ferramentas básicas como roldanas, alavancas e tornos de oleiros são evidentes em todas as comunidades.

A linguagem escrita, geralmente de natureza pictográfica e hieroglífica, é encontrada em culturas da Idade do Bronze. As placas de argila são as superfícies mais usadas para se escrever, enquanto papiro e outras formas primitivas de papel começam a ser mais utilizadas por aqueles que têm como pagar por elas.

As religiões organizadas são muito difundidas, assim como existe um código de leis determinado. O comércio torna-se comum à medida que mais e mais pessoas se especializam em um tipo específico de trabalho. Ainda não se usa uma moeda padrão, as trocas são a forma mais comum de se saldar débitos e obrigações. Ouro, prata, joias e outros objetos raros são valiosos como sinais de poder e prosperidade, enquanto moedas ainda são uma curiosa excentricidade.

Cidades e edifícios em larga escala aparecem quando os princípios da arquitetura são estabelecidos. Algumas estruturas surpreendentemente massivas como as grandes pirâmides, são construídas em domínios da Idade do Bronze. Além disso, os povos destes domínios têm calendários excelentes e uma boa compreensão de astronomia básica.

Muitas coisas que a maioria dos aventureiros considera comuns não são encontradas nesses reinos. Chaves e fechaduras, por exemplo, não foram sequer imaginadas. A forma mais avançada de armadura que se encontra geralmente nesses lugares é o corselete de couro batido, portanto todos aqueles que estiverem usando qualquer forma de cotas estará nitidamente fora de contexto.

A prática da magia, tanto arcana quanto divina, tornou-se comum na Idade do Bronze. Assim, um mago de um domínio mais avançado encontrará, pelo menos, alguma coisa em comum com os magos e sacerdotes locais.

Idade do Ferro

A cultura da Idade do Ferro evoluiu muito além de seus antecessores da Idade do Bronze. Obviamente, as habilidades metalúrgicas dessas regiões deram origem a ferramentas e armas feitas de ferro, muito mais resistentes que aquelas feitas de metais maleáveis como o bronze. Um excelente exemplo de domínio que atualmente está na Idade do Ferro é Forlorn.

Com o advento do ferro, a ciência militar sofreu um grande avanço. Conceitos como a barreira de escudos são táticas comuns, armas como catapultas aparecem nessa época. Birremes e trirremes são os transportes oceânicos mais comuns, mas as enormes quinqueremes também são construídas.

A matemática, a astronomia e outras ciências tornam-se mais avançadas. Relógios de água, relógios solares e calendários avançados permitem que se meça o tempo com uma boa precisão. O vidro já é fabricado e aparatos como irrigadores já são usados nas plantações. Manufaturas e outros ramos de negócios se beneficiam de poços, moinhos e guinchos.

Avanços na linguagem dão origem ao alfabeto, o que torna mais fácil ensinar uma grande parte da população a ler e escrever. Isso traz avanços culturais, teológicos e filosóficos, que resultam na construção de bibliotecas e teatros públicos. A prática da medicina torna-se comum também, apesar de não ser particularmente avançada, e depender muito de curas tradicionais e remédios feitos de ervas.

A circulação de moedas cunhadas em metais preciosos torna-se o método padrão de pagamento de débitos e avaliação da prosperidade econômica. Os aventureiros que estão acostumados com este tipo de comércio encontrarão um mercado ansioso por suas moedas de ouro e prata. As primeiras chaves e fechaduras são criadas para proteger objetos valiosos.

Era Clássica

Domínios Clássicos podem ser encarados como uma espécie de linha divisória. Eles separam o velho mundo das culturas primitivas das sociedades medievais mais avançadas. A arquitetura de Demise (próxima à Ilha da Agonia, no Mar das Mágoas) reflete um dos aspectos da sociedade Clássica, embora apenas Althea viva atualmente nessa ilha (para maiores detalhes veja a página 73). Outros domínios que se encontram nesse período são Sri Raji e l'Cath. Apesar do domínio desértico, pobre em metais, de Kalidnay não possuir ferro, ele também é classificado nessa categoria devido a suas outras realizações.

Um domínio Clássico é marcado por avanços na ciência e na cultura, mais do que qualquer outra área. Literatura, filosofia e teologia sofrem um grande avanço nas culturas Clássicas. A invenção do papel permite que os pergaminhos





O Semiplano do Pavor

sejam substituídos por livros, que são mais duradouros. Os estudiosos juntam vastas coleções de conhecimento para promover o avanço da ciência. O aço é largamente utilizado, trazendo uma grande melhora para as armas e armaduras.

Avanços na arquitetura e edificação difundem o uso do arco arquitetônico. Estradas de alta qualidade facilitam as viagens e o comércio. Entre as ferramentas mais utilizadas estão rodas dentadas, alavancas, polias, parafusos e cunhas. Sistemas de aquedutos fornecem água para regiões áridas e regiões urbanas.

Entre os avanços militares nesses domínios incluem-se exércitos grandes e organizados, compostos de pequenas unidades padronizadas e a introdução de uma cavalaria pesada, bem protegida. Cidades fortificadas começam a surgir, à medida que os avanços da engenharia permitem a construção de muros e portões mais fortes.

Os matemáticos nesses reinos têm um conhecimento profundo de álgebra e geometria. Os magos começam suas experiências com alquimia e surgem as bases para um sistema estruturado de magia.

Idade das Trevas

No rastro do período Clássico vem uma era de progresso lento, geralmente denominado de Idade das Trevas. Muitos estudiosos acreditam que esse período seja uma reação natural ao longo período de crescimento cultural e filosófico marcado pelo período Clássico. O gélido domínio de Vorostokov é um excelente exemplo de cultura da Idade das Trevas.

Avanços na ciência e na matemática são perceptíveis nas culturas da Idade das Trevas, principalmente em monastérios e outros lugares devotados ao estudo e à educação. Geometria, trigonometria e álgebra são muito avançadas nessas regiões. O astrolábio foi aperfeiçoado pelos “cientistas” dessas culturas e, em conjunto com mapas detalhados, permite viagens marítimas e navegação qualificada.

O rodízio de culturas e técnicas agrícolas mais avançadas permitem o estabelecimento de grandes fazendas. Elas fornecem grandes quantidades de grãos para moinhos “mecânicos” movidos a água ou vento, e são capazes de sustentar um grande número de pessoas.

É nessa cultura que aparecem pela primeira vez a besta, a brunea e a loriga segmentada. Estas armaduras tornam as tropas mais resistentes às armas dos inimigos e a besta é incrivelmente eficaz para perfurar até mesmo as armaduras mais pesadas.

Primórdios da Era Medieval

Domínios que estão nos primórdios da Era Medieval, como Tepest e Pharázia, são comuns.

A arquitetura desse período destaca o arco gótico, que é muito mais resistente que seus predecessores arredondados. Grandes catedrais começam a surgir quando o cimbre (um tipo de meio-domo que é usado para apoiar arcos maiores) se torna mais comum. As construções mais frequentes são do estilo românico.

A navegação se torna mais confiável com o advento da bússola. Navios dotados de leme substituem as antigas galeras e os avanços na medição da passagem do tempo permitem a criação de relógios de água.

Castelos no estilo normando são predominantes. As tropas usam arcos e bestas poderosas e vestem cotas de malhas. Torres fortificadas são construídas em áreas ameaçadas.

Era Medieval

O nível cultural mais comum nos jogos de AD&D, a Era Medieval é também o estágio de desenvolvimento encontrado com mais frequência nos domínios de Ravenloft. Baróvia, Necrópolis, Falkóvnia e muitos outros domínios incluídos nessa categoria.

Grandes castelos e fortalezas no estilo sarraceno são construídos nessas regiões, assim como as armas de cerco necessárias para colocar essas construções abaixo. Cavaleiros usando armaduras de placas e cotas de boa qualidade montando cavalos protegidos com pesadas cotas de malha.

Os edifícios têm janelas com vidro, soprado ou plano. As casas e outras estruturas menores são construídas com uma armação de madeira e tijolos. Igrejas de ripas pontilham nas áreas rurais e grandes catedrais góticas começam a aparecer nas cidades.

Era Cavaleiresca

Para aqueles que se interessam por questões militares, os domínios Cavaleirescos podem ser reconhecidos pelo uso da pólvora. Richemulot, Invidía e Borca são exemplos de reinos cavaleirescos.

O uso da pólvora nessas regiões fica restrito a grandes bombardas, pouco confiáveis. Essas armas não são fundidas como os antigos canhões, são feitas de madeira e faixas de metal presas com argolas de ferro. O arcabuz é utilizado, embora ele esteja muito longe de ser comum e seja tão perigoso para o usuário quanto o é para o alvo.

As armaduras de batalha ainda são usadas, embora o aparecimento das armas de fogo marque o início do declínio desse tipo de defesa. As armas pesadas de combate corpo-a-corpo dão lugar a armas mais leves como o florete e o sabre, que exigem para serem usadas mais finesse e menos força bruta.

Grandes relógios mecânicos, confiáveis, começam a aparecer. Mecanismos semelhantes permitem a criação de aparelhos movidos a corda ou por molas. Bússolas com agulhas magnetizadas montadas sobre rosas-dos-ventos começam a aparecer nos navios. Os mapas se tornam ainda mais refinados com a introdução de portulanos, livros que descrevem portos marinhos. O comércio marítimo traz luxos de lugares distantes.

Renascentça

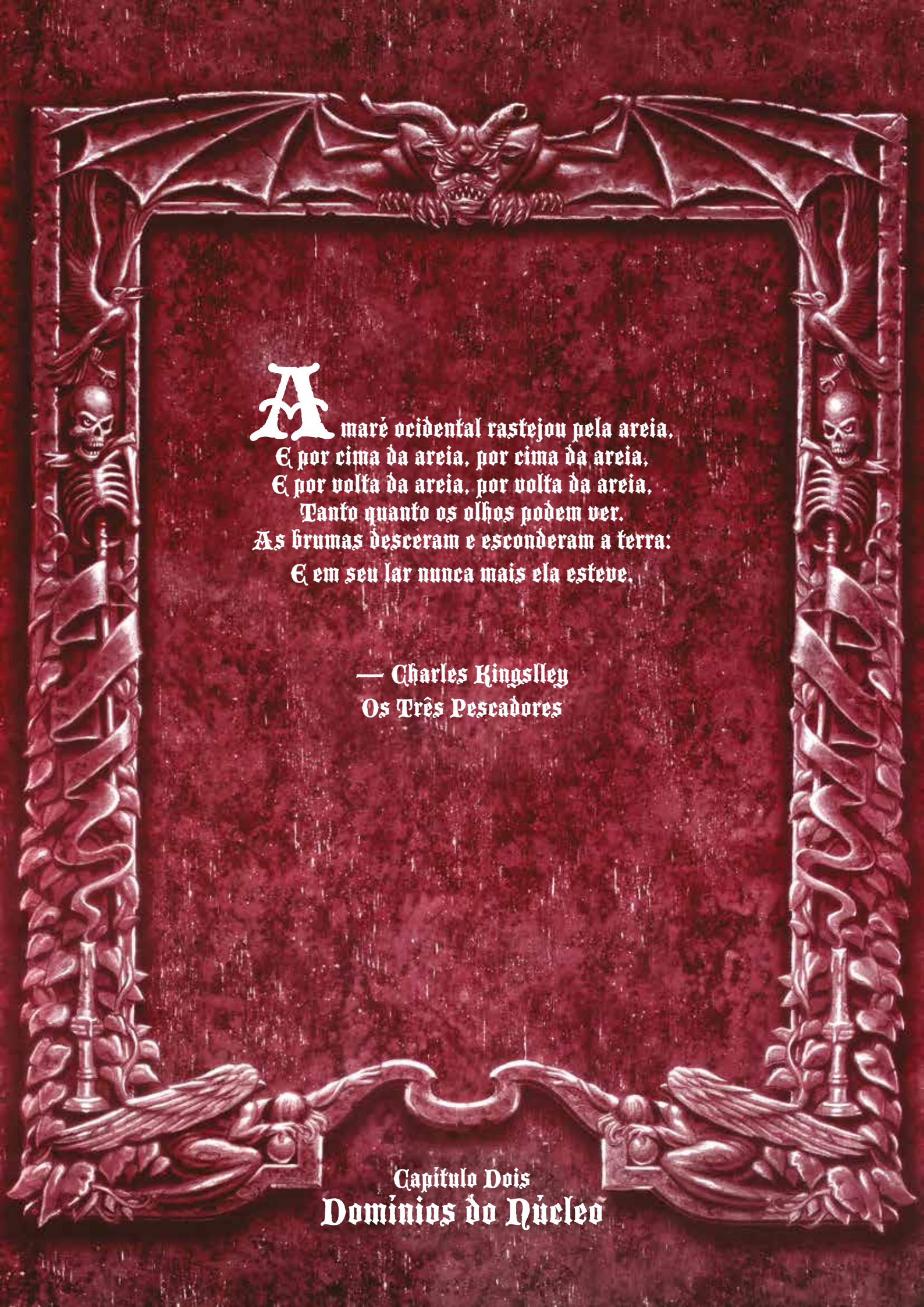
Os mais avançados dos domínios de Ravenloft são aqueles que têm cultura renascentista. Eles são caracterizados por avanços que beiram os limites dos jogos de AD&D. Entre os exemplos desses domínios incluem-se Demetlieu, Lamórdia e Nosos.

As armaduras são incomuns nas culturas renascentistas, pois as armas de fogo dominam as operações militares. Novas técnicas de manufatura de armas permitem a fabricação de fecho de mecha. A esgrima substitui as espadas pesadas e as técnicas mais brutais de combate corpo-a-corpo. As caravelas e outras embarcações maiores possibilitam grandes viagens marítimas e o reparo permite que essa nave carregue canhões de ferro fundido.

Mecanismos sofisticados de relojoaria permitem a construção de relógios de bolso e outras pequenas engenhocas. Nos reinos mais avançados é possível construir até mesmo minas explosivas com espoletas de tempo.

E raro grandes castelos nesses domínios, a não ser como um símbolo de poder econômico. Da mesma forma que a pólvora fez as armaduras ficarem obsoletas, ela também tornou os castelos indefensáveis.





A maré ocidental rastejou pela areia,
E por cima da areia, por cima da areia,
E por volta da areia, por volta da areia,
Tanto quanto os olhos podem ver.
As brumas desceram e esconderam a terra:
E em seu lar nunca mais ela esteve.

— Charles Kingsley
Os Três Pescadores

Capítulo Dois
Domínios do Núcleo



Dominios do Núcleo



s próximos capítulos focalizam a maioria dos domínios conhecidos no Semiplano do Pavor. Foi dada ênfase aos domínios que podem ser terras natais de personagens jogadores nativos.

Uma Visão Geral do Núcleo



o Núcleo continua mais ou menos com estava antes de Grande Conjunção. Entretanto, algumas mudanças importantes aconteceram: as Brumas que cobrem a parte sul do Mar das Mágoas abriram-se e revelaram mais uma parte desse nefando mar, além de um segundo corpo de água — o Mar Noturno — que apareceu a leste de Nova Vaasa e Necrópolis. As Brumas ainda cercam o continente inteiro e o que se encontra além delas é desconhecido.

Os Montes Balinoks dividem o Núcleo de norte a sul, estão interrompidos no centro pela herança mais curiosa da Grande Conjunção, a Grêta Sombria. Os cumes espetaculares dessas montanhas alcançam altitudes de até três mil metros. As terras a oeste dos Balinoks, espremidas entre as montanhas e a Fronteira das Brumas, são cobertas de florestas densas. A leste, Nova Vaasa é em sua maior parte árida ou coberta de pradarias. Apenas uma estrada importante atravessa os Balinoks: a Velha Estrada Slavich, em Baróvia. O Caminho de Timori costumava ligar o leste e o oeste do Núcleo através do domínio de Tepest, mas a Grêta Sombria fechou permanentemente essa passagem. Outras passagens através dos Balinoks são possíveis, mas traiçoeiras.

Três grandes rios atravessam as terras a norte e a oeste dos Balinoks: o Vuchar, o Musarde e o Arden. O Vuchar corre de leste para oeste atravessando as planícies da parte norte de Necrópolis. Estranhamente, parte do rio flui do Mar Noturno, mas ele também parece derivar de uma fonte desconhecida além das Brumas. O Rio Musarde flui de seus afluentes em Forlorn e Hazlan, no meio de um vale viçoso. O Musarde e o Arden são as principais artérias do comércio do Núcleo.

O rio Arden sai de Valachan, traçando seu caminho através de Sithicus e Verbrek antes de voltar a passar em Valachan e depois em Mordent. Antes da Grande Conjunção, o povo acreditava que o Arden fluía diretamente das Brumas, apesar dos Vistani insistirem que sua fonte ficava em Valachan.

A Política no Núcleo

Antes dos últimos cinco anos, a situação política e econômica do Núcleo era relativamente estável. Deixando de lado as invasões periódicas de Darkon pelos exércitos de Falkóvnia, não existe nenhum outro grande conflito ou animosidade política entre os domínios.

Dementlieu, Mordent, Richemulot e Borca têm sido parceiros comerciais e aliados durante décadas, formando pactos de defesa mútua contra a ameaça militar de Falkóvnia. O fato desses domínios falarem dialetos da mesma língua, faz com que eles sejam aliados naturais.

Baróvia, Invidía e Kartakass têm acordos comerciais semelhantes, embora seus pactos sejam um pouco mais vagos. A maior parte do comércio entre esses domínios é feita através do Musarde e seus afluentes.

Falkóvnia, apesar de suas posturas militaristas e isolacionistas, assume o papel de “produtora de cereais” do Núcleo. O domínio possui searas imensas, suas colheitas são transportadas para enclaves mercantis falkovnianos em outros domínios e lá vendidas.





Em outros tempos, Darkon era o fator principal no cenário mercantil do Núcleo. Assim com Falkóvnia, essa nação era a fornecedora de grãos para outros domínios e a cidade de Baía de Martira tinha os melhores ancoradouros e estaleiros de Darkon. Desde o desaparecimento de Azalin, o futuro é incerto. A dissolução de Darkon e a criação de Necrópolis — que é como os cidadãos do Núcleo chamam a terra que já foi Darkon — é um dos vários eventos que está causando a deterioração das relações pacíficas e do intercâmbio comercial.

Uma escalada de caos político começou vinte anos atrás, quando a feiticeira meio-vistani Gabrielle Aderre assassinou Lorde Bakholis de Invidía. Sem seu punho de ferro mantendo os comerciantes na linha, a nação começou a se desintegrar rapidamente, enquanto os nobres brigavam para ver quem iria comandá-la.

Em outra ocasião, catorze anos atrás, Duque Gundar de Gundarak foi assassinado. O território de Gundarak foi reivindicado por Strahd de Baróvia, com exceção da parte mais a oeste da nação e o antigo centro de poder de Gundar (o Castelo Hunadora), que hoje em dia faz parte de Invidía. Os antigos Gundarakitas são agora uma minoria oprimida em Baróvia e uma fonte de problemas constante para os burgomestres que cuidam dos assuntos rotineiros das comunidades para o Conde Strahd.

Há uma década, a Grande Conjunção causou um grande tumulto no continente. As nações de Markóvia e G'Henna desapareceram completamente. Como G'Henna importava uma grande quantidade de grãos, tanto de Darkon como de Falkóvnia, seu desaparecimento foi um grande golpe na economia desses domínios. Além disso, o povo de Tepest, culpando os abomináveis efeitos da magia pela destruição de seus vizinhos, começou uma cruzada contra qualquer pessoa que fosse suspeita de ter alguma relação com o “povo das fadas”. Essa cruzada continua até hoje, transformando Tepest num lugar perigoso tanto para não-humanos quanto para pessoas que utilizam magia de qualquer tipo.

Seis anos atrás, surgiram novos problemas em Invidía novamente: um violento déspota conhecido como Malocchio Aderre ganhou proeminência. Durante os últimos anos, ele vem transformando Invidía em uma nação coesa através do terror e da força física. Ele sente um ódio imenso pelos Vistani e os assassinos que servem a ele como exército atacam todas as caravanas Vistani que encontram. Mais ainda, seus servos começaram a perseguir os Vistani em Baróvia, Borca e Sithicus, às vezes se embrenhando no interior desses domínios.

Ivan Dilisnya, comandante da milícia de Borca, enviou mensagens de alerta a Malocchio Aderre avisando que a próxima invasão de Borca resultará em uma retaliação armada. É bem provável que os aliados de Borca também se envolvam de alguma forma nesse conflito. Paralelamente, circulam boatos de que os Vistani de Sithicus estariam sob a proteção pessoal de Lorde Soth. Se os soldados Invidianos despertaram sua ira, pode ser que ele esteja reunindo seus exércitos neste exato momento.

Por último, um ano atrás, uma grande explosão matou toda a população de Il Aluk. O Rei Azalin desapareceu e alguns dos habitantes mais poderosos tomaram posse de partes de Necrópolis como se fossem seus territórios pessoais. Vlad Drakov tentou tirar proveito da instabilidade do domínio vizinho, atacando-o dois meses depois da destruição de Il Aluk. Entretanto, ele foi novamente repellido por legiões de mortos-vivos.

A produção de grãos é pequena, provocando racionamento de alimentos em Lamórdia e Dementlieu. E

parece também que Lorde Drakov poderia estar preparando outra tentativa de invasão.

À medida que a tensão entre os líderes dos domínios do Núcleo cresce e a guerra desponta no horizonte, os cidadãos começam a perceber que sua triste existência pode se tornar bem pior.

Os Domínios em Detalhes

As páginas a seguir descrevem cada domínio do Núcleo. A primeira e a segunda seção deste capítulo detalham (de oeste para leste) os domínios ao Norte e ao Sul do Núcleo, respectivamente. A terceira seção descreve o Mar Ocidental e a última seção deste capítulo traz detalhes sobre o Mar Oriental. A descrição de cada domínio contém mapas de informações básicas sobre as cidades, a capital, a geografia, o comércio, a população, encontros e o lorde do domínio.

Cidades e Vilas: Toda vez que a população de uma cidade é mencionada, o número de habitantes inclui apenas aqueles que vivem dentro de seus limites. Como regra geral, um número igual de pessoas mora na área ao redor da cidade. Vilas com menos que mil habitantes podem não aparecer nos mapas.

Estradas: Os mapas mostram apenas as principais estradas, as que são mais utilizadas para viagens ou como rotas de comércio. A maioria das estradas não é pavimentada, mas a população local tenta mantê-las em bom estado de conservação. Vários caminhos improvisados e diversas estradas acidentadas e poeirentas também cruzam os domínios, levando a pequenos vilarejos e povoados. Os mapas não incluem essas vias menores.

Encontros Acidentais: Nenhum encontro deve acontecer por acaso em uma aventura de Ravenloft. O horror exige uma sequência cuidadosamente organizada de eventos, enquanto combater monstros aleatórios é meramente uma distração. Por outro lado, o Mestre pode querer colocar alguns encontros incidentais com criaturas nativas para criar o clima.

A descrição dos domínios contém sugestões de quais criaturas podem ser usadas nesses encontros incidentais. Criaturas diferentes das sugeridas também podem ser utilizadas, mas devem ser escolhidas de acordo com o contexto da história e não por suas habilidades em combate.

As Fronteiras: as fronteiras dos domínios representam limites tanto físicos como políticos. Normalmente, as fronteiras são abertas e invisíveis para o viajante comum. Dependendo do humor do lorde, entretanto, elas podem ser fechadas e impedir fugas. O método desse fechamento muda de domínio para domínio. Em alguns, as Brumas surgem e, aqueles que tentam deixar o domínio, simplesmente se veem de volta no domínio. Em outros, brotam da terra, muros de crânios ou barreiras de fogo impenetráveis. As pessoas comuns conhecem esses fenômenos estranhos e evitam se estabelecer próximo às fronteiras do domínio.







Dominios do Núcleo

A Parte Norte do Núcleo



Esta seção contém informações a respeito de Lamórdia, Dementlieu, Necrópolis, Falkóvnia, Keening e Tepest.

Lamórdia

A Terra: Lamórdia é um domínio litorâneo na parte noroeste do Núcleo. Um vento frio, sopra sem cessar de noroeste, atingindo Lamórdia com toda sua fúria. No inverno o gelo bloqueia os portos, enquanto grandes placas de gelo se empilham nas costas rochosas. É comum estar caindo uma forte tempestade de granizo em Lamórdia, enquanto em Necrópolis cai uma pequena chuva e os céus de Dementlieu estão claros e limpos. No final da primavera, as estradas de Lamórdia transformam-se em rios de lama pegajosa. No verão, quente e curto, nuvens de mosquitos vagam pelo domínio, atacando os alces e cervos. A cordilheira coberta de florestas conhecida como “A Besta Adormecida” se estende ao longo da fronteira oriental do domínio protegendo Falkóvnia da maioria das tempestades lamordianas.

Lamórdia se estende até o Mar das Mágoas, e diversas ilhas na extremidade norte do domínio estão incluídas entre as terras controladas por Adão, o lorde negro. A Ilha da Agonia, a maior entre elas, é seu esconderijo preferido.

Durante os períodos de maré baixa no verão, um passadiço lamacento une as ilhas ao continente. Nessa época, é possível atravessar o passadiço, mas o avanço é lento e um homem adulto pode afundar até a cintura, na lama, se não for cuidadoso. As aves marinhas são uma preocupação a mais para o viajante, pois fazem voos rasantes, molestando e, às vezes, até atacando-os. Quando a maré está alta, a água cobre o passadiço, mas no inverno, placas de gelo formam um caminho que une as ilhas ao continente. Ainda assim, para se cruzar o gelo com segurança, é preciso usar cordas e picaretas.

Lamórdia possui duas grandes cidades: Ludendorf e Neufurchtenburg, cada uma delas com um pouco menos de mil pessoas. Da mesma forma que em outros domínios, os viajantes encontrarão pequenas choupanas fora das cidades, mas as condições severas do clima na região atraem muito poucos imigrantes.

Os lamordianos têm muito medo da Ilha da Agonia. Alguns afirmam que nela vivem monstros devoradores de gente. Outros a chamam de “domicílio do diabo”. Ninguém, nem mesmo os jovens intrépidos, iriam voluntariamente para a ilha.

Nível Cultural: Renascença.

O Povo: Os lamordianos são altos e têm pele clara, olhos azuis ou verdes, cabelos que vão do louro claro ao castanho escuro. Eles preferem roupas escuras, de lã. Esse povo intrépido e independente aprendeu a suportar os invernos rigorosos com boa disposição. Pode acontecer de uma nevasca prendê-los em casa, mas a neve em si não é nenhum inconveniente. Eles viajam em esquis, trenós ou raquetes de neve.

A língua de Lamórdia é diferente de qualquer outra língua falada no Núcleo. Ela é suficientemente semelhante à língua falada em Dementlieu para que essa última seja facilmente aprendida, mas é praticamente impossível para um lamordiano nato, que foi criado em Lamórdia, falar o Balok — a língua de Baróvia — sem um sotaque carregado.

Vários caçadores de peles vivem em áreas isoladas dos domínios, assim como alguns mineiros, e alguns pastores que durante o inverno levam seus rebanhos para o lado oposto da Besta Adormecida de onde sopra o vento.

Entretanto, a maioria dos lamordianos são artesãos. Eles passam os meses de inverno entalhando móveis e fabricando instrumentos musicais. Assim que a neve derrete e as estradas voltam a ser transitáveis, e o resultado de seu trabalho exportado para outros lugares. As mercadorias geram um lucro excelente, do qual um terço vai para o Barão von Aubrecker.

A dieta lamordiana é rica em proteínas e gordura. Uma espécie de churiço feito com sangue de ovelha é o prato favorito da região, e o queijo de cabra é a base da dieta no dia-a-dia.

Personagens Nativos: Não existem personagens clérigos nativos de Lamórdia. A maioria dos lamordianos acredita em um ou dois pontos de vista. Ou que os deuses criaram a vida e depois se retiraram do mundo, ou que os deuses são manifestações de mentes supersticiosas, cheias de esperança que procuram uma fonte externa para resolver seus problemas. Lamordianos sempre procuram explicações práticas. Apesar do domínio possuir igrejas e um clero diminuto, nenhum desses sacerdotes sabe qualquer magia. Até mesmo eles assumem que os deuses não têm nenhum interesse pelos assuntos mundanos da humanidade. Ao invés disso, acreditam que seu dever é preparar os espíritos de seus paroquianos para o pós-vida.

Todas as outras classes permitidas em Ravenloft podem ser encontradas em Lamórdia. Os Lamordianos nativos recebem gratuitamente uma perícia comum relacionada com artesanato, da lista Geral. Os Homens-de-Armas e os ladinos podem usar pontos de perícia com armas para comprar perícias com armas de fogo.

Personalidades Notáveis: O trágico Dr. Victor Mordenheim trabalha incessantemente em seu castelo, enquanto as propriedades de sua família ficam completamente renegadas ao abandono. Aqueles que conseguiram se aproximar do doutor descobriram que sua esposa foi terrivelmente mutilada anos atrás, quando uma de suas experiências saiu de seu controle. Agora ele procura sem descanso uma forma de curá-la.

O Barão von Aubrecker e os nativos de Lamórdia acreditam que a história de sua terra se inicia no começo dos tempos, mas até o Dr. Mordenheim e sua criação Adão se tornarem parte do Semiplano do Pavor, Lamórdia não existia.

Schloss Mordenheim, a residência de Victor Mordenheim, fica a norte de Ludendorf, na costa. A construção fica no alto de um penhasco no qual existem várias cavernas pequenas. Na primavera e no verão, as ondas quebram de encontro aos rochedos no sopé do penhasco. Os aldeões evitam o local porque a mansão tem fama de ser mal assombrada e porque o doutor tem fama de fazer experiências estranhas e permitir que feras deformadas escapem acidentalmente de seu laboratório. Aqueles que moram nas proximidades toleram o doutor, mas não gostam dele.

A Lei: O Barão von Aubrecker, um aristocrata cuja família governa Lamórdia por tanto tempo quanto a memória é capaz de se lembrar, mantém o centro de sua autoridade em um castelo encarapitado na Besta Adormecida, alguns quilômetros ao sul de Ludendorf. Ele governa um levedo, coletando impostos dos prefeitos de Ludendorf e Neufurchtenburg, permitindo que eles governem suas cidades da maneira que eles acham melhor.

Von Aubrecker mantém um exército insignificante composto de guerreiros montados de 1º nível, equipados com mosquetes e espadas de lâmina larga, próximo à fronteira falkvoniana. Os monstros são escassos em Lamórdia e o povo é pacífico e cumpridor da lei, tanto que Ludendorf e Neufurchtenburg precisam apenas de uma





pequena força policial. Toda vez que acontece algum crime particularmente violento ou hediondo, o povo faz justiça com suas próprias mãos.

Encontros: Poucos monstros rondam Lamórdia. Os predadores mais comuns são lobos e ursos, mas eles vivem nas partes mais altas da Besta Adormecida. Os encontros mais perigosos são com golens de carne — resultado das experiências do Dr. Mordenheim. Os personagens que escaparam tem 25% de chance de um encontro durante o dia e a mesma chance durante a noite.

Leituras Adicionais: O Dr. Mordenheim aparece na antologia de aventuras *Book of Crypts*, e os heróis podem se defrontar com o resultado da experiência mais bem sucedida do doutor e lorde monstruoso de Lamórdia na aventura *Adam's Wraith*. A história de Mordenheim é contada no livro *Mordenheim*.

Lorde Negro de Lamórdia

O Lorde Negro de Lamórdia é o resultado da tentativa mais bem sucedida do Dr. Mordenheim até o momento de criar vida. O monstro, denominado Adão, divide sua terra e sua maldição com o doutor, apesar de Adão ser, na verdade, o lorde do domínio

Adão

Golem de Carne, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	10	For	20
Movimentação	15	Des	17
Nível/Dados de Vida	12	Cons	20
Pontos de vida	55	Int	16
TACO	09	Sab	12
Nº de Ataques	2	Car	02
Dano/ataque	2d8		
Ataques Especiais	Nenhum		
Defesas Especiais	Arma mágica +1 ou melhor para ser atingido		

Resistência contra Magia 25%

O monstro Adão é uma colcha de retalhos feita com partes de corpos vindas de diferentes cadáveres humanos — todas as partes são perfeitas, mas o conjunto é grotesco. Enormes cicatrizes saltadas cruzam seu corpo e seu rosto. Essa criatura enorme e tremendamente poderosa tem quase dois metros e meio de altura.

A pele pálida, acinzentada de Adão é muito fina para esconder a massa de músculos e artérias que existe debaixo dela. Seu cabelo é negro e liso e pende solto até os ombros, e próximo à boca e aos olhos, sua pele é azulada e enrugada. Lábios negros, finos e retos, emolduram dentes perfeitos e brancos como pérolas. Seus olhos azuis e pequenos, parecem soltos dentro das órbitas, com pálpebras que mal os cobrem.

História: Dr. Victor Mordenheim construiu Adão usando partes de diversos homens mortos e depois lhe deu vida. No início, a criatura agia infantilmente, mas Mordenheim tinha inadvertidamente impregnando-o com um espírito maligno. À medida que envelhecia, Adão foi se tornando cada vez mais cruel. Por fim, os Poderes Sombrios tragaram Lamórdia para o Semiplano do Pavor quando Adão assassinou Elise, a esposa do doutor, sequestrou sua filha adotiva Eva e fugiu para dentro das Brumas. Naquela noite, ele se tornou o verdadeiro lorde de Lamórdia e a terra o recebeu de braços abertos.

Estado Atual: Como o ser mais poderoso de seu domínio, Adão tem controle completo de suas fronteiras. Ele não é o líder político de Lamórdia, e chega até mesmo a ser considerado nada mais que uma história contada para assustar crianças malcriadas. Adão vive como um eremita,



Adão

normalmente escondendo-se em uma caverna na Ilha da Agonia. Ele é imune ao frio e precisa de pouca comida e água para sobreviver. Por isso, ele pode viver tão selvagem e livremente como um animal. Entretanto, ele não quer ser um animal; quer ser um ser humano. Adão é amargo e frustrado e por vezes, suas emoções contidas dão lugar a ações violentas e más.

Adão odeia o Dr. Mordenheim mas não é capaz de ferir seu criador. A terra criou uma ligação física e espiritual entre os dois. O monstro sente toda dor física que o doutor sente, que por sua vez compartilha a infundável angústia do monstro.

Fechando as Fronteiras: Quando Adão deseja selar seu domínio, uma nevasca arremessa de volta aqueles que tentam escapar. Tem-se notícias de tempestades gélidas como essas que aconteceram até mesmo no ápice do verão lamordiano.

Combate: Como o verdadeiro lorde de Lamórdia, Adão recebeu da terra vários poderes. Ele é imune ao frio natural e à eletricidade, sofrendo apenas metade do dano causados por ataques mágicos desse tipo. As outras magias que causam dano o afetam normalmente. Ele é capaz de absorver magias que não causam dano imediato usando sua energia para regenerar pontos de vida (1 ponto de vida para cada nível da magia). Adão também é imune a armas normais e ataques físicos. Somente armas mágicas são capazes de feri-lo.

O monstro não se parece com um golem de carne comum nem com um gigante desajeitado com parafusos no pescoço. Ele é extremamente ágil, rápido e inteligente, e usa o terreno como um aliado. Ele também sabe bater em retirada quando existe perigo, permitindo que a terra e as sombras o escondam. O tempo não é um problema para Adão, ele pode sempre voltar outro dia.

O monstro prefere táticas de guerrilha aos ataques frontais. Da mesma forma que um ladrão, ele é capaz de





Dominios do Núcleo

se Esconder nas Sombras e Mover-se em Silêncio com 80% de chance de sucesso. Ele é capaz também de Ouvir Ruídos e Escalar Muros com a mesma chance de sucesso. Quando está se movendo silenciosamente, sua Taxa de Movimentação é reduzida à metade. Se sua Resistência contra Magia anula uma magia de um oponente, ele pode fingir que a magia funcionou, usando a impostura para se posicionar de modo a fugir ou atacar. No entanto, ele tem apenas 50% de chance de saber qual magia foi lançada sobre ele.

Adão possui uma ligação muito estreita com seu criador, Dr. Mordenheim. Ele é capaz de sentir qualquer dor que o doutor venha a sentir, apesar disso não alterar suas habilidades de lutar ou se locomover.

Victor Mordenheim

Humano de nível 0, Leal e Maligno (Vil)

Categoria de Armadura	10	For	10
Movimentação	12	Des	17
Nível/Dados de Vida	0	Cons	09
Pontos de vida	55	Int	18
TACO	20	Sab	07
Nº de Ataques	1	Car	12
Dano/ataque	Depende da arma		
Ataques Especiais	Nenhum		
Defesas Especiais	Veja a seguir		
Resistência contra Magia	Nenhuma		

Mordenheim, um cientista e cirurgião, aparenta ter aproximadamente trinta e cinco anos de idade. Ele tem 1,90 metros, uma de altura e uma complexão rija, quase atlética. Suas feições finas e pronunciadas indicam uma ascendência aristocrática. Apesar de ser relativamente jovem, uma obsessão intensa pelo trabalho deixou grande parte de seu cabelo grisalho, restando apenas umas poucas mechas da cor original castanho. Uma dieta

inadequada e um estilo de vida recluso deixaram sua pele pálida. Seus olhos azuis são cansados e embaçados, e raramente piscam. Eles têm uma expressão constante de preocupação.

A tensão assola o Dr. Mordenheim, seus músculos faciais chegam às vezes a se contrair. Seus lábios nunca relaxam num sorriso. Os tendões das costas de suas mãos são estirados e saltados e a pele que cobre os nós de seus dedos é tão branca quanto os ossos que se escondem debaixo dela. Mordenheim é um homem ansioso, mas ele nunca perde a paciência, nem mesmo quando está em situações extremamente agitadas.

Mordenheim tem uma cicatriz característica e duas pequenas deformidades. Uma queda de uma árvore deixou uma cicatriz em sua testa, sobre o olho esquerdo, ainda visível. Ele não possui o lóbulo de sua orelha esquerda, devido a um outro acidente durante sua infância. Quando tinha dez anos de idade, Victor tentou fazer uma cirurgia exploratória no perdigueiro favorito de seu pai. O cão não estava completamente drogado pela tigela de vinho que o jovem Victor havia lhe dado, atacando-o no momento que sua pele foi cortada. O pai de Victor recusou-se a permitir que o pedaço pendente da orelha fosse costurado no lugar. Ao invés disso, ele instruiu o médico da família a remover o lóbulo inteiro, como uma lição para o pequeno cirurgião. Com vinte e três, enquanto usava uma serra cirúrgica, Mordenheim amputou acidentalmente a ponta de seu dedo anular esquerdo — um erro pelo qual ele se recrimina até hoje.

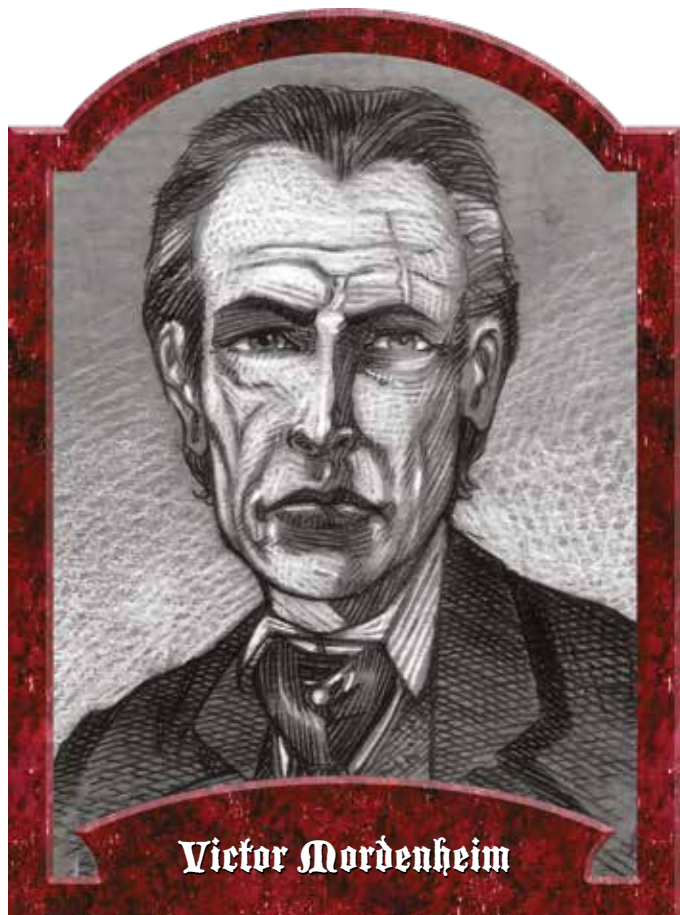
O Dr. Mordenheim usa apenas ternos de lã marrom simples, práticos, sem os babados e enfeites típicos de seu status social. Em seu laboratório, ele usa um longo avental branco que protege suas roupas do sangue e outros fluidos. Não usa nenhuma joia além do anel com o timbre de sua família e o relógio de ouro que lhe foi dado por sua esposa.

História: Mordenheim é um cirurgião e cientista talentoso que ficou obcecado com a busca de conhecimento desde a mais tenra idade. Enquanto outros garotos brincavam de faz-de-conta, Victor estudava as ciências, tanto modernas quanto arcanas. Entretanto, ele desprezava a magia, julgando-a um “desvio da Verdade”.

Aos vinte e um anos, casou-se com Elise von Brandthofen, para grande surpresa de sua família e seus poucos amigos. Se não fosse pela insistência de Elise ele nunca a teria conhecido, muito menos casado com ela. Ela era uma jovem inteligente e fora do comum que compartilhava o interesse (mas não a paixão) do doutor pela Química. Infelizmente ela era estéril e não podia lhe dar filhos.

Alguns meses depois de se casar com Elise, Victor começou sua pesquisa sobre a ressurreição — ou mais apropriadamente, sobre a criação — de vida humana. Treze anos depois, ele alcançou seu objetivo e criou um monstro. Mas, embora Mordenheim tenha descoberto virtualmente cada peça do quebra-cabeça que ele estava montando, a centelha real, o verdadeiro prodígio, não foi obra sua. Ele estava se intrometendo no trabalho dos deuses, e os deuses, por sua vez, se intrometeram no dele.

Mordenheim não cultuava nem acreditava em nenhum poder acima do homem. Ele era um ateu convicto que só acreditava naquilo que podia ser provado. Se ele reverenciava alguma coisa, era o conhecimento. Em outras épocas, pode ser que os deuses tivessem tolerado essa blasfêmia, mas Mordenheim havia se tornado uma ferida infeccionada na sensibilidade desses deuses. Seu desejo de criar vida era tão ardente, tão intensa era a sua negação da existência dos deuses, que eles decidiram realizar seu





desejo. Mas, eles infundiram em sua criação uma alma atormentada e distorcida, cheia de intenções maléficas.

Na noite em que o monstro respirou pela primeira vez, os dedos enevoados do Ravenloft começaram a tremer com a expectativa. Nos meses que se seguiram, eles se fincaram na terra ao redor do castelo de Mordenheim, até que finalmente eles se levantaram da terra e o cercaram numa espécie de vigília. Quando toda esperança de salvação para Mordenheim havia se esgotado, as Brumas se retiraram daquele mundo, levando com elas o castelo e todos os personagens do drama fatal de Mordenheim.

Victor se deleitava com sua criação e considerava “Adão” a criança que ele e sua esposa estéril nunca poderiam ter, mas Adão demonstrava uma afeição tão forte por Elise que a assustava e lhe causava repulsa. Até mesmo quando, dois anos depois da criação de Adão, Victor apresentou uma amiga para sua criação (uma órfã de sete anos de idade, que ele encontrou quase morta de fome em um beco nas docas de Ludendorf), a situação não melhorou. Adão parecia ter ciúmes das atenções que a pequena Eva (o nome que Mordenheim havia lhe dado) recebia. Sua hostilidade contra a garota era tão grande que Elise ameaçou seu marido de abandoná-lo e levar Eva se ele não parasse com suas tentativas de encorajar o “ajuste social” de Adão, usando Eva como uma ferramenta experimental.

Um homem comum teria ouvido as súplicas de sua esposa, mas Victor estava embriagado com o poder de sua descoberta. Suas tentativas de educar e sociabilizar Adão continuaram.

Numa noite, o mundo de Victor desmoronou sobre ele. Despertado por gritos, ele correu para o quarto de Eva e encontrou o corpo mutilado de sua esposa amontoado ao lado da cama. Inclinado sobre ele estava o monstruoso Adão, segurando um pedaço ensanguentado da camisola de Eva. A criança havia desaparecido. Com um grito furioso, Adão desapareceu na noite enevoada.

Elise ainda estava viva, mas em condições precárias. Estava claro que ela morreria no máximo em uma hora se medidas drásticas não fossem tomadas. Agora o Dr. Mordenheim enfrentava um novo desafio: manter a centelha da vida na mulher que ele amava.

Victor trabalhou febrilmente, tentando restaurar a saúde de Elise. Apesar de todos seus esforços, ele mal conseguia mantê-la viva. Ela continuava sendo pouco mais que um corpo destroçado, que necessitava máquinas cada vez mais complicadas para mantê-lo respirando.

Estado Atual: Para os habitantes locais, o Dr. Mordenheim é um louco diabólico que conduz experimentos profanos em um castelo próximo ao mar. Eles o temem e acreditam que ele tenha poderes que, na verdade, ele não possui. Também culpam-no por crimes que ele não cometeu. Mas é verdade, no entanto, que ele viola os túmulos e perambula pelos hospícios à procura de corpos femininos, mortos recentemente. É possível que ele tenha até mesmo arranjado uma morte ou duas “bondosas”, usando venenos que não causam dor nem deixam traços. Ainda assim, ele não rapta espécimes que ainda estão vivos. Isso, sem que a maioria da população e até mesmo o próprio Mordenheim saibam, é trabalho de sua criação, o monstro que ele denominou Adão.

Os dias de Mordenheim (e muitas de suas noites) ainda são devotados à ciência, mas agora ele não tenta reviver os mortos. Ele procura meios de revigorar os vivos. Elise — ou o que sobrou dela — ainda respira em seu laboratório. Levado pelo remorso, e o que deve ser realmente loucura, ele pretende dar a sua esposa um novo corpo, que beire a perfeição. Ela recobrou a consciência apenas duas vezes depois de seu fatídico encontro com Adão. Nesses breves

momentos ela chorou por sua filha adotiva Eva (que o monstro raptou depois de ter atacado Elise) e implorou para que Victor a libertasse de seu tormento. Seu coração ainda bate, mas contra sua vontade. Ela vive apenas graças à intervenção dos aparelhos de Mordenheim. Graças aos poderes sombrios, ele tenta reviver Elise há séculos, o que estranhamente os lamórdianos parecem não estar a par. É como se eles não notassem que Mordenheim continua aparentando menos de quarenta anos enquanto as gerações passam.

Desde a criação de Adão, Victor nunca mais conseguiu reviver um corpo sem vida ou reconstruir completamente aqueles que estão irremediavelmente mutilados. Embora tenha sido capaz de construir vários seres menores — golens de carne estúpidos e deformados — ele não foi capaz de alcançar um sucesso igual ao que obteve com Adão, nem sequer conseguiu criar a visão de beleza que ele tanto desejava para Elise. Sem a intervenção dos deuses que desdenhava, ele nunca conseguirá. Talvez uma parte dele saiba disso, mas em sua busca sem fim por partes perfeitas e sua eterna espera pelo momento perfeito, ele consegue negar a verdade: Seu trabalho é um fracasso, Elise se foi para sempre e ele é tão culpado disso quanto a monstruosidade que a mutilou.

Combate: É pouco provável que o Dr. Mordenheim comece uma luta. Ele é um cirurgião e não possui nenhuma perícia com armas. Entretanto, sua ligação com o monstro deu-lhe uma estranha habilidade defensiva. Ele não consegue morrer a menos que o monstro morra. Na verdade, ele tem o mesmo número de pontos de vida que o monstro, e seu corpo se regenerará da mesma forma a partir de qualquer pedaço de carne que restar. Enquanto isso, a dor causada por seus ferimentos será simultaneamente sentida pelo monstro. Se o corpo de Mordenheim se desintegrar completamente, seu espírito procurará por um cadáver fresco de outro homem. Em uma semana, o novo corpo alterará suas feições até se parecer com o Dr. Mordenheim.

Dementlieu

A Terra: Dementlieu é um domínio litorâneo no Mar das Mágoas. Port-a-Lucine, a maior cidade do domínio e sua capital, fica no litoral da Baía Pernault. Esta cidade fortificada com cinco mil habitantes, de ruas limpas e casas asseadas, foi construída ao redor de uma pequena fortaleza. Essa fortificação foi apreendida pelo governo, já que nenhum dono apareceu para reivindicá-la. As guildas de Port-a-Lucine fizeram recentemente tentativas de transformar a fortaleza em um escritório conjunto, mas uma onda de acidentes fez com que elas abandonassem o projeto. O templo neutro da Igreja de Ezra fica nos subúrbios de Port-a-Lucine.

Não muito longe dali encontra-se Chateaufaux, uma vila comercial na fronteira oriental, com cerca de mil e quinhentos habitantes. Em outras épocas a cidade era o lar de quase duas mil almas, mas centenas de cidadãos mudaram-se para Port-a-Lucine ou outros domínios quando o prefeito enlouqueceu.

Dementlieu é uma região plana que vai tornando progressivamente mais montanhosa à medida que se aproxima de Lamórdia. A terra é coberta de florestas e charnecas, e o solo é arenoso. A única coisa que cresce bem no solo de Dementlieu são as batatas.

Nível Cultural: Renascença.

O Povo: Superficialmente, as pessoas de Dementlieu estão entre as mais civilizadas de todo o Semi-plano. Elas produzem as melhores pinturas mostrando retratos e





Dominios do Núcleo

paisagens no Núcleo e são guiadas por uma crença nos princípios científicos. Além disso, o povo de Dementlieu faz o melhor possível para cuidar dos pobres, por isso, a maioria dos cidadãos tem alimento e abrigo. Mas, apesar da sua aparência progressista, a maioria das pessoas de boa família trata os pobres como escravos que devem ser comandados. Pobreza, doenças, crimes e até mesmo assassinatos são comuns nos níveis mais baixos da sociedade.

A burguesia de Dementlieu dita as tendências da moda para os habitantes mais elegantes do Núcleo. Atualmente, os homens do domínio usam calças de lã escuras e camisas de algodão ou de seda com casacas. Os cavalheiros usam cartolas, enquanto os homens das classes mais baixas usam boinas simples feitas de tecido comum.

A maioria das mulheres prefere vestidos longos, de cores sóbrias, botas de cano alto com botões e chapéus. As mulheres das classes baixas usam gorros escoceses simples, enquanto os chapéus das damas têm aba larga e são mais elaborados.

A língua de Dementlieu é a mesma que é falada em Mordent. Dialectos similares são falados em Richemulot e Borca, e é esta a língua que os estudantes aprendem nos melhores internatos de Ravenloft.

Personagens Nativos: Dementlieu é um reino distinto, onde resolver as diferenças usando a violência é um ato desprezado. A maioria dos personagens de jogador nativos deste domínio são ladinos. Os arcanos são poucos e esparsos e a maioria dos que são encontrados por aqui são feiticeiros ou ilusionistas (este tipo de magia é utilizada principalmente como uma forma de entretenimento). Os homens de armas e os ladinos de Dementlieu podem usar seus pontos de perícia com armas em armas de fogo se o jogador quiser. Este é também um domínio altamente instruído, de modo que todo herói nativo recebe a perícia Ler/Escrever sem ter de pagar por ela.



Personalidades Notáveis: Se um cidadão ou um visitante em Dementlieu deseja acelerar certos procedimentos com a lei ou com o governo, sabe-se que a pessoa com quem se deve falar é Dominic d'Honaire, líder do conselho deliberativo do lorde-governador. Um homem jovial com pouco mais de cinquenta anos, D'Honaire mora próximo ao palácio do lorde-governador em Port-a-Lucine e sabe tudo o que acontece. Recentemente sua esposa deu a luz a seu primeiro filho.

Outra figura importante é o Dr. Vilhelm Mikki, um dos mais famosos especialistas em desordens nervosas e doenças mentais do Núcleo. Ele dirige um sanatório localizado na tranquila zona rural de Chateaufaux.

A Lei: Dementlieu é regido pelo lorde-governador Marcel Guignol. Ele é auxiliado por uma assembleia de cinco conselheiros, que são liderados pelo já mencionado D'Honaire. O lorde-governador cria as leis e decide as questões importantes.

A guarda da cidade ajuda o lorde-governador e seus conselheiros a manter a ordem. A maioria dela é composta de guerreiros de 2º nível, equipados com armaduras de couro batido, espadas curtas e chicotes.

Encontros: Dementlieu propriamente, não possui muitos monstros, mas os cervos são comuns nas florestas. Existe uma pequena comunidade de kobolds nas colinas ao norte, perto da fronteira com a Lamórdia. Sabe-se que algumas criaturas marinhas malignas — como reavers e sea spawns (veja no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices*) — atacam os moradores da área litorânea, mas são ocorrências incomuns. Em geral, os personagens jogadores têm apenas 15% de chance de um encontro como esses, tanto durante o dia quanto à noite.

Leituras Adicionais: O suplemento para AD&D *A Mighty Fortress* é uma arca cheia de inspirações para aventuras em culturas com o mesmo nível que Dementlieu. O domínio em si aparece na antologia de aventuras *Chilling Tales*.

Lorde Negro de Dementlieu

Dominic D'Honaire

Feiticeiro Humano de 7º nível, Neutro e Maligno (Egoísta)

Categoria de Armadura	10	For	09
Movimentação	12	Des	11
Nível/Dados de Vida	07	Cons	10
Pontos de vida	18	Int	17
TACO	18	Sab	12
Nº de Ataques	1	Car	7-14
Dano/ataque	Depende da arma		
Ataques Especiais	Veja a seguir		
Defesas Especiais	Veja a seguir		
Resistência contra Magia	Nenhuma		

Dominic tem cerca de um metro e setenta de altura e é um pouco rechonchudo. Ele prende seu cabelo ruivo — que está se tornando grisalho — em um rabo-de-cavalo curto, bem arrumado e usa barba e bigode muito bem aparados. Ele é capaz de controlar seu Carisma, fazendo-o oscilar entre 7 e 14. Normalmente ele fica em torno de 11.

História: Dominic é neto do Dr. Germain d'Honaire, um mesmerista que estava em Mordent quando ele se tornou parte de Ravenloft. A mãe de Dominic morreu durante o parto.

Desde criança, Dominic é capaz de sugerir uma ideia tão sutilmente, tão habilmente, que a maioria das pessoas acreditava que a ideia era sua. Era comum ele jogar uma pessoa contra outra, às vezes causando sérios danos, mas nunca assumindo a culpa. Quanto mais caos, raiva e ódio suas intrigas geravam mais feliz Dominic ficava. Ele era uma criança simpática, cheio de namoricos com as senhoritas, que achavam esse comportamento charmoso e





inofensivo. Essas mulheres esbanjavam atenções para com o pobre garotinho órfão, sem suspeitar o quão distorcida sua pequena mente precoce era na verdade.

Quando seu avô morreu, a família decidiu mudar-se de Mordent. Essa era, na verdade, uma ideia de Dominic, embora seu pai Claude pensasse que fosse sua. Claude decidiu desafiar as Brumas de Ravenloft e ver para onde elas o levariam. Novas terras se abriram para o pequeno Dominic. Sem que sua família soubesse, ele se tornou o lorde negro de um novo domínio, Dementlieu.

Estatado Atual: Dominic é um exímio manipulador e conspirador. Ele vive como uma aranha tecendo uma complexa rede de tramas. Como a grande maioria dos lordes de domínios, Dominic recebeu uma maldição juntamente com suas terras. Quanto mais romanticamente ele se sente atraído por uma mulher, mais hediondo ela o acha. Para os outros, sua aparência não muda, mas para ela, Dominic vai se tornando repulsivo. A maldição deixa-o frustrado e amargurado. Ele assassinou seu primeiro amor num surto de raiva, porque ela nem sequer conseguia olhar para ele. Deste modo, seu casamento foi feito por conveniência política, sem nenhum laço afetivo.

Fechando as Fronteiras: D'Honaire é capaz de selar seu domínio com uma miragem. Ao chegar na fronteira, o personagem vê as terras de Dementlieu atrás de si e a sua frente. Não importa para qual lado o pretensão fugitivo vá, ele acabará voltando para o domínio. Se estiverem dentro de uma floresta, pode ser que os personagens não notem esse efeito até saírem da floresta e se encontrarem novamente em seu ponto de partida. Na costa, o Mar das Mágoas desaparece da vista.

Combate: Dominic tem as habilidades de combate e os efeitos mágicos de um feiticeiro de 7S nível, mas na verdade ele não é capaz de lançar magias. Ao invés disso, sua voz pode funcionar como uma magia Sugestão a qualquer momento e seu olhar funciona como uma magia Dominação. Dominic é completamente imune a qualquer tipo de ataque mental. Ele evita a todo o custo se envolver fisicamente em combates, e tem diversos protetores poderosos que lutarão por ele se isso for necessário.

Necrópolis

A Terra: Conhecida antigamente como Darkon, Necrópolis foi recentemente devastada quando o Aparelho Apocalíptico de Azalin emitiu uma onda de energia negativa, transformando Il Aluk em uma cidade de mortos-vivos. Não se sabe muito mais a respeito do estado atual de Il Aluk, visto que qualquer criatura viva que entre na cidade morre automaticamente. O mais estranho é que, momentos depois do desastre todos os habitantes do Núcleo sabiam que o domínio agora se chamava Necrópolis.

Necrópolis ocupa um terço do Núcleo, ao norte, estendendo-se do Mar das Mágoas, a oeste até o Mar Noturno, a leste. Necrópolis é um domínio densamente povoado, com uma grande diversidade de raças.

Este domínio é dividido em seis regiões distintas. Em cada região, a onda de energia negativa emitida pelo *Aparelho Apocalíptico* teve um efeito diferente, mas nenhum tão drástico como em Il Aluk, onde foram extintas todas as criaturas vivas. No resto de Necrópolis, muita coisa permanece como era antes dessa terrível tragédia.

Os Charcos — Esta vasta área pantanosa permeada de lagos, é conhecida como O Grande Pântano Salgado. Esses lagos são tão salgados que suas águas são impotáveis e completamente destituídas de vida. O Lago Stagnus, por outro lado, está repleto de criaturas de vivas,

e até mesmo ostenta uma camada de espuma verde em sua superfície, que ondula quando esses seres se mexem debaixo dela. Aqueles que se aventuram nos charcos enfrentam diversos perigos, incluindo criaturas venenosas e gases explosivos.

Os vegetais que crescem nessa região são perturbadoramente deformados, dando origem a rumores segundo os quais as pessoas que comem esses produtos, são amaldiçoadas de alguma maneira. Uma colheita de cenouras com o formato de pequenos demônios quase causou uma revolta. Por esse motivo, grande parte do produto não é colhido e apodrece, depauperando gravemente a reserva local de alimento.

A Floresta das Sombras — Esta floresta, antigamente viçosa e verdejante, adquiriu uma atmosfera sinistra, com sombras fugidias, aranhas gigantescas e criaturas à espreita. Em vários lugares foram descobertos círculos rústicos feitos com pedras enormes. Dizem que na época de lua cheia, lobisomens se empoleiraram nessas pedras e uivam. Dizem também que aquele que ouve esse coro macabro não consegue resistir ao chamado e se junta ao círculo. Desde a transformação de Il Aluk, o rio Vuchar a oeste de Il Aluk ficou completamente sem vida. Peixes mortos flutuam em sua superfície, e a água tem um cheiro acre e rançoso.

Existem duas cidades importantes na Floresta das Sombras: Nartok, um centro comercial cosmopolita onde as mercadorias de Necrópolis são reunidas antes de serem embarcadas para Falkóvnia, ao sul, e Rivalis, uma comunidade halfling. O antigo lar de Azalin, o Castelo Avernus, também se encontra nesta região. Presume-se que ele esteja vazio desde o desaparecimento do lorde lich, mas ninguém foi suficientemente corajoso para verificar esse fato.

A Costa Pontilhada — Esta região possui muitas ilhas pequenas e enseadas secretas, que servem de base para muitas operações ilícitas de contrabando. Segundo os boatos, existem grandes esconderijos de tesouros forrados de armadilhas. A maior parte do litoral é uma vastidão inóspita de rochas e arbustos. Entretanto, ao norte fica o próspero porto da Baía da Martira. Com exceção dessa pequena área estável, a geografia da Costa Pontilhada muda constantemente. As rochas são porosas e instáveis, por isso grandes pedaços estão constantemente se desprendendo e despencando no mar. Por essa razão, são construídas poucas casas e estradas perto da costa.

De acordo com os rumores, o litoral está sendo deliberadamente minado por uma raça de criaturas submarinas que têm inveja dos habitantes de terra firme. Outros rumores afirmam que toda a região está se esfacelando num prelúdio da Hora da Ascensão, quando os vivos deverão ser afogados no mar para dar lugar aos mortos.

A recente onda de energia negativa deixou o mar acinzentado e agitado. Redemoinhos estranhos, alguns com até trinta metros de diâmetro, estão destruindo embarcações. Ninguém sabe o que está causando o aparecimento desse redemoinhos.

As Terras das Brumas — As partes norte e leste de Necrópolis não têm uma fronteira definida; elas são limitadas apenas pelas Brumas. Essa barreira de vapores gelidos está constantemente mudando, chegando às vezes a ter uma ou duas milhas de espessura. Os Bolsões de Brumas se estendem também ao subsolo. Nessa região. Algumas pessoas acreditam que eles escondem as entradas dos esconderijos subterrâneos dos elfos negros e dos goblins que assolam a área.

Um dos aspectos mais estranhos das Terras das





Dominios do Núcleo

Brumas são os sorvedoures de silêncio, que podem ter desde algumas dezenas de metros até um quilômetro e meio de largura. Todas criaturas que se encontram dentro de uma dessas áreas silenciosas comportam-se como se estivessem sob o efeito de uma magia Silêncio (sem direito a teste de Resistência). No entanto, esses sorvedoures de silêncio não são permanentes. Aparentemente elas surgem e somem aleatoriamente.

Nas Terras das Brumas existem três cidades importantes: Neblus, a capital da região, Fontes do Nevuchar e Sidnar. A cultura élfica predomina nessa região.

Desde a destruição de Il Aluk, a Ordem Eterna (a igreja oficial de Darkon) enfraqueceu consideravelmente nessa região e algumas igrejas divergentes começaram a aparecer. A cidade de Fontes do Nevuchar abriga hoje o templo Neutro e Maligno (Egoísta) da Igreja de Ezra.

As Serras do Infortúnio — Esta região é dominada pelos Montes Nyid e Nirka, dois cones vulcânicos que estão inativos há séculos. Recentemente, porém, uma fina coluna de fumaça amarela e sulfúrea foi vista sobre cada um dos montes. Somando-se isso ao recente aumento no número de tremores de terra, muitos temem que os vulcões possam estar prestes a entrar em erupção.

O restante da região é composto de contrafortes acidentados, entre os quais correm diversos rios e córregos. Grande parte dessa área serve como lar para goblins, kobolds, elfos negros, rejeitados e homens-animaís.

Um dos fenômenos mais estranhos dessa região é o que acontece no Lago Temporus, a nascente do rio Tempe. Nas margens do lago, existem vários animais completamente imóveis, com as cabeças abaixadas e suas bocas tocando a água. Estranhamente, eles parecem estar paralisados no tempo. Além disso, formas fantasmagóricas têm sido avistadas com frequência perto dos dois vulcões. Diz-se que estas são as montarias que os mortos usarão quando voltarem para expulsar os vivos da terra.

A mineração de ouro, prata e joias são as principais atividades aqui o que levou ao surgimento de duas cidades mineiras: a colônia de anões das Cataratas de Tempe e a comunidade de gnomos de Mayvin.

O Vale das Lágrimas — Conhecido originalmente como Vale do Vuchar, esta região costumava ser um vale fértil, cortado por um rio que servia como uma excelente hidrovia. Desde a devastação de Il Aluk, o tráfego fluvial pelo Vuchar sofreu uma brusca interrupção. Barcos emergem dos canais de Il Aluk com tripulações de cadáveres. Isolados de seus compradores, os fazendeiros do Vale das Lágrimas, agora assistem desesperados suas colheitas apodrecerem nos campos.

Além disso, o Vuchar tem se comportado de maneira estranha, subindo, descendo e carregando uma vasa vermelho-escuro. Os mais criativos comparam o rio a uma veia que pulsa diretamente da terra.

No Vale das Lágrimas existem pequenos trechos de florestas, pomares que foram abandonados muito tempo atrás. Poucos fazendeiros se arriscam a entrar nessas matas, apesar da possibilidade de colheitas fartas. De acordo com as lendas, esses pomares selvagens são habitados por licantropos e gremishkas (veja no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices III*).

Entre as principais cidades dessa região incluem-se os povoados humanos de Karg e Maykle, e a vila pesqueira halfling de Delagia.

Deve-se notar que apesar de se acreditar que Azalin tenha perecido durante a destruição de Il Aluk, as poderosas

proteções mágicas que guardavam as fronteiras de Darkon ainda estão em funcionamento. Quando um exército de Falkóvnia tentou uma invasão dois meses depois do desastre, foi repellido pelos mortos que se levantaram mais uma vez de suas covas para defender o domínio. Isso deu origem à crença que Necrópolis está prestes a ser reivindicada pelos mortos (como a lenda diz que acontecerá) e que o Rei Azalin se juntou às fileiras de mortos. Na verdade, algumas pessoas acreditam que o enigmático regente do que um dia foi Il Aluk, conhecido simplesmente como Morte, é Azalin que teria levantado de sua tumba.

Nível Cultural: Variável de região para região. Na parte oeste, a influência de Lamórdia e Dementlieu, sem mencionar o centro comercial cosmopolita da Baía de Martira, resulta em uma cultura Cavalheiresca. No entanto, os habitantes das partes mais orientais do domínio vivem na Idade das Trevas.

O Povo: Apesar de qualquer morador de Necrópolis que tenha vindo para essa terra há mais de três meses acreditar fervorosamente que sempre viveu lá, a população desse domínio é originária de vários mundos completamente diferentes entre si. Devido a isso, seus habitantes são uma miscelânea de raças, estilos e filosofias diferentes.

Desde as recentes invasões de mortos-vivos, muitos dos moradores de Necrópolis tentaram fugir para outros domínios. Por esse motivo, Lamórdia e Nova Vaasa têm recebido um grande fluxo de refugiados sem nenhum vintém.

A Lei: As seis regiões de Necrópolis são dominadas por indivíduos diferentes e de forma diferente. Entretanto, as duas coisas que todas elas têm em comum são uma natureza maligna e uma lealdade inquestionável ao mestre de Il Aluk, a criatura conhecida simplesmente como Morte. Criada por um protótipo do Aparelho Apocalíptico, Morte estava presente quando ocorreu a ativação do terrível experimento de Azalin. Sem se parecer muito com a imagem clássica da Morte, essa criatura misteriosa controla completamente todos os seres que se encontram em Il Aluk.

As Terras das Brumas são vagamente controladas por Trillen Miswalker, que está mais interessado em conseguir ajuda para encontrar uma misteriosa torre em ruínas nas Brumas do que em governar a população. Nos Charcos, Glennis McFadden, uma bruxa verde, construiu secretamente um exército de asseclas e grandes coleções de magias e poções malignas, para dominar os habitantes da região. Galf Kloggin, um homem-rato, comanda uma gangue de ladrões que aterroriza os moradores da Floresta das Sombras. Beryl Silvertress, uma vampira anã, usa sua enorme beleza para dominar os habitantes da Serra do Infortúnio. Yako Vormoff, um vassalich que havia morrido durante o recente ritual de Azalin, rege sem oposições o Vale das Lágrimas. Por fim, na Costa Pontilhada um lorde carníçal chamado Damon Skraag domina e se alimenta dos nativos.

Personagens Nativos: Personagens nativos de Necrópolis podem pertencer a qualquer classe de personagem disponível para o Semiplano do Pavor. A maioria dos sacerdotes de Necrópolis pertence ao Templo da Ordem Eterna, mas essa religião está começando a se desintegrar. Devido à crença muito difundida de que os mortos se levantarão para reivindicar a terra (e que isso está acontecendo nesse exato momento), personagens de Necrópolis estão submetidos a uma penalidade igual a -2 em todos os Testes de Medo e Horror causados por criaturas mortas-vivas.





Personalidades Notáveis: Desde a recente transformação de Darkon em Necrópolis, muitos personagens estranhos e terríveis tornaram-se proeminentes. Trillen Miswalker é uma das personalidades mais influentes das Terras das Brumas. Esse elfo fantasma continua tendo a aparência de um ser vivo, enganando a maioria dos nativos. Trillen é obcecado por encontrar a misteriosa torre que ele descobriu nas Brumas, enquanto estava vivo, apesar de não conseguir se lembrar o que ela contém. Ele morreu logo depois de desperdiçar todo seu dinheiro e, causar inadvertidamente a morte de seu irmão na tentativa de encontrar novamente essa torre.

Acredita-se que Glennis McFadden seja uma senhora idosa e excêntrica, com o hábito de preparar remédios com ervas e oferecer conforto às pessoas com problemas. Infelizmente, isso não é verdade. Esta bruxa verde abandonou recentemente sua lúgubre morada no pântano e se mudou para o coração do Viaki para realizar sua vingança lenta e mortal contra a comunidade que matou suas duas irmãs bruxas.

Galf Kloggin é um homem-rato halfling que treinou vários colegas licantropos na arte da ladroagem. Ele lidera uma gangue de bandidos que está acumulando um enorme tesouro que se encontra armazenado debaixo da casa de Galf na Floresta das Sombras. Os habitantes de Rivalis não sabem que Galf é o chefe da gangue, pois seus colegas chegam e partem por uma série de túneis que ele construiu debaixo da cidade.

Beryl Silvertress é uma anã vampira que deseja se vingar do vampiro que a transformou no que ela é hoje. Ela faz parte da Kargat, a força policial secreta que servia a Azalin. Ela acredita firmemente que muita gente sabe onde fica o esconderijo de seu criador, mas uma grande conspiração a impede de encontrá-lo.

Yako Vormoff era um servo de Azalin antes do Aparelho Apocalíptico ser ativado. Atualmente, Yako controla um exército de golens de carne gigantes e até mesmo criou seu próprio golem de vermes. Desde o desaparecimento de Azalin Yako governa o Vale das Lágrimas em seu lugar. Mais importante, é o fato de Yako ainda estar procurando pelo filactério que contém seu espírito, que ele acredita que esteja escondido em algum lugar do Castelo Avernus.

Damon Skraag comanda uma tripulação de carniçais em seu navio, o *Generoso*. Na maior parte do tempo, ele permanece ancorado em Baía de Martira, para satisfazer a ânsia da tripulação por carne humana. Damon e sua tripulação nunca saem do barco durante o dia e se recusam a permitir visitas. Pouca gente sabe da condição de Damon como morto-vivo.

Encontros: Praticamente qualquer tipo de criatura morta-viva pode ser encontrada em Necrópolis. Devido ao recente levante, a chance de se encontrar mortos-vivos é relativamente alta. Os personagens têm 40% de chance de ter um encontro durante o dia, à noite essa probabilidade sobe para 50% de haver dois encontros por noite.

Leituras Adicionais: Necrópolis e os déspotas que governam suas regiões são descritos em detalhe no livro *Requiem*, que inclui também regras para se criar e jogar com personagens mortos-vivos.

O Lorde Negro de Necrópolis

A identidade do verdadeiro lorde negro de Necrópolis permanece desconhecida desde o misterioso desaparecimento da Azalim.

Falkóvnia

A Terra: Falkóvnia fica na parte noroeste do núcleo, ao sul de Necrópolis e à leste de Dementlieu. Grandes partes deste domínio são cobertos de florestas. As árvores falkovnianas são altas e têm a madeira negra, diferente das encontradas em outras regiões, tanto que os moradores locais as chamam de “vigila dimorta”, ou sentinelas da morte. Na parte leste de Falkóvnia, onde os Balinoks se erguem em direção ao céu, muitas dessas árvores morreram. Sua casca e suas folhas caíram, deixando apenas o tronco esbranquiçado. De acordo com a lenda, uma árvore morre para cada pessoa que Vlad Drakov executa. Alguns afirmam ainda que as árvores se incendiam, e sua casca entra em combustão espontaneamente.

Grandes partes dessa floresta morta foram transformadas em trigais. Durante as últimas décadas, Falkóvnia se tornou a “produtora de cereais” do Núcleo, exportando grãos para praticamente todos os domínios. A estrada entre as cidades de Silbervas e Aerie é cercada por oscilantes campos dourados durante o verão, portados com pequenas casas com telhados de palha. As árvores são muito difíceis de serem derrubadas, abrir caminho para as estradas faz com que os homens envelheçam antes mesmo de chegarem aos trinta anos.

Todas as comunidades com um tamanho considerável são ligadas por estradas largas e bem conservadas, visando a movimentação de tropas. Lekar, a maior cidade do Núcleo, fica na parte oeste de Falkóvnia. Mais de quinze mil pessoas vivem dentro das muralhas dessa comunidade maciçamente fortificada e praticamente um quarto delas são soldados. A localização da cidade e as excelentes estradas transformam Lekar em um centro natural para o comércio. Os mercadores lotam as ruas vendendo artigos de todos os domínios vizinhos. Depois que os vendedores se vão, os mendigos catam tudo o que podem. Eles se agacham nas soleiras, erguendo, seus braços na direção das pessoas que passam por eles. Muitos pedintes, aleijados pelos soldados, não conseguem nem ficar em pé. A maioria dos habitantes de Lekar vive na miséria. As vielas sinuosas do bairro dos trabalhadores estão entulhadas de lixo, sujeira e esgoto.

Falkóvnia tem mais três grandes cidades, todas relativamente bem fortificadas. Stangengrad, lar de seis mil e quinhentas pessoas, fica ao norte, na fronteira com Necrópolis. Aerie, uma vila na fronteira sul, tem uma população que chega a dois mil habitantes. Morfenzi, nas colinas orientais, abriga mil e quinhentas pessoas. Outros cinco mil falkovnianos vivem em Silbervas, na margem oriental do Lago Kriegvogel. O palácio de verão do tirânico lorde do domínio fica em uma montanha na Cidade Alta. Quando o vento sopra do lago Kriegvogel, a cidade ganha um pequeno alívio de seu verão quente. Quando o vento sopra do norte e Lorde Drakov se encontra em sua residência, os gritos das vítimas que ele tortura para se divertir podem ser ouvidos em toda Silbervas.

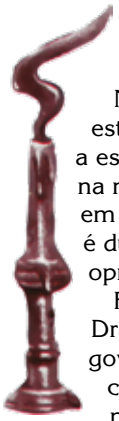
Nível Cultural: Era Medieval.

O Povo: Os falkovnianos são um povo oprimido — que paga impostos em demasia, trabalha em excesso e é aterrorizado pelos soldados de Drakov. Toda criança é marcada na testa com o símbolo do falcão, a marca de Drakov, para deixar bem clara sua sujeição. O povo odeia Drakov, mas não se atreve a amaldiçoá-lo em público; eles não têm força suficiente para depô-lo. É proibido viajar para outro domínio, e as exceções são raras. Os estrangeiros podem cruzar as fronteiras, mas não sem serem importunados. A língua de Falkóvnia é completamente





Dominios do Núcleo



diferente de todas as outras línguas faladas no Núcleo, apesar de muitos falkovnianos falarem também Balok e Darkonês.

Nas cidades e vilas, o povo usa roupas cinzas. Os estrangeiros mais perceptivos aderem rapidamente a essa “moda”, porque ninguém quer se destacar na multidão. Chamar a atenção é colocar sua vida em perigo. Nas áreas mais remotas, a vida ainda é dura, mas os esquadrões de Drakov são menos opressivos.

Falkóvnia não é um lugar para semi-humanos. Drakov declarou que eles são propriedade do governo e os considera escravos. Ele encoraja casamentos interraciais, mas os nativos os proíbem. As crianças com apenas um dos pais humano também são reivindicadas pelo estado no momento em que elas nascem.

Os soldados representam a mais alta classe do* cidadãos falkovnianos e somente seres humanos podem ser recrutados. A elite de Falkóvnia é toda composta de militares completamente leais a Drakov. Os oficiais não pagam impostos, podem viajar sem restrições e têm permissão para portar armas. Os cidadãos que se armam cometem um pecado capital, pelo qual sua família inteira tem de pagar.

Personagens Nativos: Personagens falkovnianos não podem ser homens-de-armas. Os únicos homens-de-armas são os que estão no exército, e estes continuam sendo instrumento leal de Lorde Drakov. Os arcanos e os sacerdotes são tolerados desde que eles não ameacem a autoridade de Drakov ou a ideia que ele tem de um reino perfeito. Os ladinos são o tipo mais comum de aventureiros de Falkóvnia, e os únicos que podem ser criados com qualquer perícia com armas, que não seja adaga, clava e arcos. Todos os outros heróis precisam encontrar alguém que possa ensiná-los a lidar com armas depois da campanha começar. Entretanto, todos os personagens falkovnianos recebem um bônus igual a +1 nos Testes de Horror e Medo que envolvam cenas de violência brutal e carnificina, visto que isso é um elemento comum em seu dia-a-dia.

Personalidades Notáveis: O lorde do domínio, Vlad Drakov, tingiu todos os aspectos da vida em Falkóvnia com sua brutalidade. Entretanto, recentemente, algo que parece ser uma resistência armada começou a se formar. Os rumores falam de um poderoso guerreiro humano de cabelos brancos chamado Gondegal que com suas brilhantes táticas de guerrilha, uma tropa de kobolds conseguiu expulsar as tropas de Drakov de uma determinada região no coração do domínio. Esta não é a primeira vez que alguém consegue um sucesso limitado contra Drakov, nem será a última.

A Lei: Vlad Drakov governa a Falkóvnia e sua guarda brutal controla o domínio. No entanto, nem todos são homens-de-armas; os burocratas também recebem postos militares. Falkóvnia não possui uma força policial, apenas o exército (Veja o parágrafo “Encontros” a seguir), por isso, os julgamentos são realizados por uma corte militar. As prisões são poucas e vivem praticamente vazias porque as punições são rápidas e severas.

Drakov exige pelo menos uma execução por noite, na hora do jantar. Ele faz sua refeição enquanto observa a morte lenta do prisioneiro. Em tardes especiais, até quarenta pessoas são empaladas em estacas altas e grossas, para sua diversão. Ocasionalmente, ele convida uma orquestra para acompanhar os gritos das vítimas. Se Ravenloft é uma prisão para amaldiçoados, poucos merecem mais essa prisão do que Drakov.

Encontros: Personagens têm 50% de chance de um encontro incidental em Falkóvnia, durante o dia ou a noite. Falkóvnia abriga poucos mortos-vivos, mas os vivos já são suficientemente assustadores. As florestas estão repletas de cervos e javalis, e de predadores como os lobos. Perto das áreas habitadas, metade de todos os encontros são com soldados. A maioria deles são guerreiros de 3º nível, equipados com bruneas, lanças e escudos. Os soldados de elite são guerreiros de 5º nível com lorigas segmentadas e espadas ou armas de haste.

Leituras Adicionais: Grande parte da série de aventuras *Grim Harvest* é ambientada em Falkóvnia, principalmente nas cidades de Lekar e Stangengrad e em suas vizinhanças.

Lorde Negro de Falkóvnia

Vlad Drakov

Guerreiro Humano de 15º nível, Neutro e Maligno (Egoísta)

Categoria de Armadura	Depende da Armadura	For	16
Movimentação	12	Des	12
Nível/Dados de Vida	15	Cons	15
Pontos de vida	86	Int	17
TACO	7 (4 c/bastão)	Sab	11
Nº de Ataques	2 (4 c/bastão)	Car	16
Dano/ataque	1d4+4, 1d6+4 ou depende da arma		
Ataques Especiais	Nenhum		
Defesas Especiais	Itens mágicos		
Resistência contra Magia	50%		

Este guerreiro grande e sinistro tem oitenta e cinco anos de idade, apesar de não aparentar mais que cinquenta. Ele mede 1,90 metros, tem ombros largos e uma constituição forte. Sua pele é queimada de sol, enrugada devido à idade e modo de vida rústico. Suas feições são vulgares, os olhos azuis pensativos e um enorme nariz aquilino. Ele mantém uma barba farta e desigual, com mechas grisalhas, e seu cabelo é castanho claro solto e mal conservado. Quando abre sua boca, ele mostra dentes alvos e perfeitos.

Vlad sempre usa algum tipo de traje de combate. Ele normalmente usa cota de malha com placas nas pernas e braços, coberta por uma capa preta. A capa, que é enfeitada com peles de animais, é presa na cintura por um cinto largo de couro com uma fivela pesada de prata no formato de uma cabeça de falcão crocitando, o símbolo pessoal de Vlad. Um par de manoplas e uma bainha (para seu bastão de manguel) são carregadas presas no cinto.

História: Drakov vem do reino de Thenol, localizado no continente de Taladas, do planeta Krynn. Em Thenol, Drakov liderava um grupo mercenário conhecido como “As Garras do Falcão”, (seu apelido era “o Falcão” e seus homens eram chamados de “Garras”). Vlad era famoso por suas táticas brutais e cruéis. Ele trabalhava para quem pagasse mais, normalmente os malignos fanáticos de Hith.

Uma tarde, há muito tempo, as tropas de Drakov estavam deixando as Terras Conquistadas depois de uma sessão de saques e pilhagens. Uma estranha neblina elevou-se do solo enquanto eles cavalgavam, e carregou Drakov e seus homens para Ravenloft, depositando-os na fronteira de Darkon, o domínio de Azalin, o lich. Drakov achou que havia descoberto uma nova terra e começou a se preparar para conquistar uma fatia dela. Ele era ingênuo quanto aos poderes do Semiplano e subestimou o lorde lich.

Drakov começou uma campanha de terror. Suas Garras saquearam uma pequena vila e ele ordenou uma execução em massa de todos que haviam resistido. Como era seu costume, ele os empalou em grossas estacas de madeira,



que eram fincadas no chão, formando um grotesco jardim de agonia. Vlad comia suas refeições enquanto assistia as mortes.

Então o espetáculo costumeiro mudou. Quando a última vítima parou de se contorcer e gemer, os corpos se transformaram em zumbis. Livrando-se das estacas, as criaturas atacaram os homens de Drakov. Mais criaturas, todas mortas, começaram a surgir por todos os lados. Em desespero, as Garras fugiram para as Brumas.

Um novo domínio se abriu para Drakov e ele se tornou seu lorde. Ele e seus homens fixaram residência na nova terra e chamaram-na de Falkóvnia (“Reino do Falcão”). Refugiados de Darkon e outras regiões fluíram das fronteiras, ansiando por uma existência melhor. Os homens de Drakov escravizaram muitos, mas permitiram a alguns se estabelecer livremente.

Antes que Ravenloft o apanhasse, Drakov era apenas um empregado, contratado por regentes que desprezavam “seu tipo”. Esses insultos o corroíam, pois ele também desejava comandar. Os poderes sombrios deram-lhe o que ele buscava — uma posição de liderança absoluta — mas não o que ele realmente desejava — o respeito dos outros regentes e a força para inspirar neles medo e admiração. Seus antigos senhores não estavam mais presentes para apreciar sua posição, e Azalin de Darkon era tão poderoso que olhava para Drakov da mesma forma que seus antigos mestres. Os outros regentes nas vizinhanças eram mulheres ou almofadinhas, nenhum era um poderoso homem de guerra, pelo qual Drakov queria ser reconhecido.

Vlad tentou invadir Darkon pelo menos cinco vezes desde que se tornou lorde de seu próprio domínio e todas tentativas falharam. Cada Garra que morria em solo darkonita transformava-se imediatamente em um soldado morto-vivo e se levantava para lutar contra seus antigos camaradas. Drakov também tentou conquistar outros domínios que fazem fronteira com a Falkóvnia, mas também falhou todas as vezes. A força dos lordes em seus próprios domínios torna tais conquistas impossíveis.

Estado Atual: Sem nenhuma terra para conquistar e nenhum líder para impressionar, Drakov desenvolveu outras formas de recreação. Seu passatempo favorito ainda é assistir uma morte lenta. Não importa quem ou o que a vítima é, ele nunca se cansa da visão. Ele normalmente faz sua refeição vespertina no terraço de sua fortaleza, contemplando as terras de sua nação. Enquanto ele janta, pelo menos uma vítima é empalada em uma estaca de três metros. À medida que a gravidade puxa a vítima pela estaca, o corpo se torna uma espécie de medidor do progresso da refeição. Quando Drakov tem convidados para presenciar o espetáculo, uma orquestra toca ao fundo.

Outra fonte de alegria de Drakov é a falcoaria. Ele pratica este esporte regularmente. Os falcões são treinados para atacar ao seu comando, mas ele raramente direciona esses ataques contra pessoas. Ele estima seus falcões e prefere não submetê-los a contra-ataques potencialmente perigosos. Vlad tem pouca consideração pela vida humana, mas adora seus pássaros.

Fechando as Fronteiras: Drakov não é capaz de selar magicamente as fronteiras. Ao invés disso, ele ordena que suas tropas as patrulhem. A ordem de confinamento se espalha rapidamente entre o povo, junto com aviso aos viajantes. Aqueles que são pegos tentando escapar são mortos no ato.

Combate: Os anos de batalha desgastaram a força e a resistência de Vlad. Mesmo assim, ele ainda é páreo para muitos guerreiros mais jovens. A terra lhe fornece energia muito além daquela que uma pessoa normal de sua idade teria.



Vlad Drakov

Vlad sabe usar praticamente todas as armas de combate. Ele é particularmente hábil no uso de machados, arcos, maças, manguai, e várias armas de haste e espadas. Quando vai entrar em combate, ele prefere carregar uma espada curta e uma machadinha em seu cinto. Ele é também um excelente cavaleiro. Ele escolhe sua armadura de acordo com a situação. Quando luta a cavalo, ele prefere uma armadura simples e quando combate desmontado, usa cota de malha. Em ambos os casos, ele carrega um escudo.

Vlad é extremamente astuto em combate, e sabe utilizar soberbamente a situação e o terreno contra seu oponente. Ele se rebaixa usando truques sujos, nunca segue nenhum código de batalha. Em sua mão esquerda ele usa um Anel de Livre Ação. Ele também carrega um Bastão de Manguai na mão direita ou na bainha em seu cinto. As manoplas penduradas em seu cinto são Manoplas de Força de Ogro. Não se sabe se ele possui outros itens mágicos.

Drakov considera toda magia desagradável, apesar dele mesmo usar itens mágicos. Ele despreza os arcanos e seus feitiços, e os poderes sombrios lhe conferiram uma Resistência contra Magia de 50%. Mesmo as magias benéficas ou de cura são sujeitas a essa porcentagem.

Keening

A Terra: O pequeno domínio de Keening cerca uma única montanha solitária, que se ergue a leste da Grêta Sombria e ao norte de Tepest. Keening parece não ter nenhum habitante vivo. No sopé do Morro dos Lamentos existe uma cidade em ruínas, que já abrigou dez mil pessoas, mas os vivos não moram mais lá — apenas zumbis.

Nível Cultural: Atualmente, Keening não possui nenhum nível cultural, mas a cidade na base do Morro dos Lamentos foi construída por uma sociedade Cavaleiresca.

O Povo: Keening é habitada por zumbis cuja rotina diária arremedia os hábitos que eles tinham quando estavam



Dominios do Núcleo

vivos. Eles atacam qualquer ser vivo que se atreva a interferir com sua existência.

A Lei: Uma banshee chamada Tristessa vive na montanha e é o poder regente em Keening. Quando Tristessa grita, os viajantes conseguem escutar seus lamentos arrepiantes no momento em que cruzam a fronteira.

Personagens Nativos: Não existem personagens nativos de Keening.

Encontros: Os personagens que atravessam Keening têm 33% de chance de encontrar 1d4 zumbis uma vez por dia e duas durante a noite.

Leituras Adicionais: Os detalhes de Keening e Tristessa foram descritos originalmente no suplemento *Darklords*.

Lorde Negro de Keening

Tristessa

Banshee, Caótica e Maligna (Cruel)

Categoria de Armadura	0	For	—
Movimentação	15	Des	13
Nível/Dados de Vida	08	Cons	—
Pontos de vida	64	Int	15
TACO	13	Sab	13
Nº de Ataques	1	Car	09
Dano/ataque	2d10+8 (toque mortal)		
Ataques Especiais	Grito Mortal 3x por dia (paralisante durante o dia), toque incapacitante, poderes semelhantes à magia.		

Defesas Especiais Arma mágica +1 ou melhor para ser atingida, detectar criaturas vivas.

Resistência contra Magia 50%

História: Confundida com uma drow, Tristessa era uma poderosa elfa das sombras, sacerdotisa de Lolth, no reino

subterrâneo de Arak, hoje abandonado. Tristessa foi banida para a superfície com seu filho recém-nascido por crimes desconhecidos contra seu povo. A exposição ao sol matou os dois, mas o espírito de Tristessa foi absorvido pelas Brumas e os poderes sombrios lhe concederam o pequeno domínio de Keening.

Estado Atual: Tristessa procura constantemente por seu filho perdido. Ela enlouqueceu devido à dor causada pela perda de seu bebê, e destrói com frequência aqueles que encontra com seu lamento cheio de dor.

Fechando as Fronteiras: Para fechar as fronteiras de Keening, Tristessa cria uma muralha de vento. Nenhuma criatura consegue atravessar essa muralha andando ou voando nem enfraquecer.

Combate: A banshee é capaz de sentir a presença de qualquer criatura viva em seu domínio, a quem ela implorará para ajudá-la a localizar seu bebê perdido. Normalmente ela só ataca aqueles que são tolos o suficiente para invadir sua montanha ou aqueles que a atacam primeiro.

Qualquer pessoa que encontra a banshee tem de ser bem sucedido em um teste de Resistência contra Paralisação com uma penalidade igual a -2 para não fugir completamente aterrorizada. Toda criatura que ouve o grito de Tristessa tem de passar num teste de Resistência contra Morte por Magia para não morrer e depois se tornar seu laçao. Ela também pode optar por incapacitar com seu toque. Qualquer parte do corpo que ela toca torce e se deforma, causando 1d8 pontos de dano. No entanto, a deformidade se desfaz lentamente se o personagem sai de Keening.

Quando os poderes sombrios deram a Tristessa o domínio de Keening, ela ganhou também as seguintes habilidades, características dos drow: *globos de luz e fogo das fadas* (com área de efeito aumentada em 7 metros quadrados) três vezes ao dia e *Escuridão* (quantas vezes quiser). A banshee é capaz de deslocar esses efeitos a vontade e seus alcances são trinta e um metros maiores que o normal (essas habilidades têm servido apenas para confundir os relatos de sua verdadeira raça). Ela tem ainda as seguintes habilidades de sacerdotisa (três vezes ao dia cada): *clarividência*, *detectar mentiras*, *sugestão* e *dissipar magia*. Ela é também capaz de usar as seguintes magias, quantas vezes quiser ao dia: *levitação*, *revelar tendência* e *detectar magia*.

A água Benta inflige 2d4 pontos de dano em Tristessa, mas uma mágica *dissipar o mal* consegue apenas forçá-la a retornar para seu esconderijo durante 1d4 horas. Na tabela de Poder da Fé, ela é considerada um morto-vivo da categoria Especial, mesmo assim, os clérigos e os paladinos sofrem uma penalidade igual a -4 em suas tentativas de usar o Poder da Fé.

Tepest

A Terra: Tepest fica aninhada no meio dos Montes Balinoks, ao sul de Keening e Necrópolis. O Caminho de Timori Oriental (que costumava cruzar as montanhas de Ravenloft, mas agora termina na Grêta Sombria) atravessa o domínio de leste a oeste. Perto do centro do domínio, a estrada acompanha a margem sul do Lago Kronov. As águas límpidas do lago nunca se congelam completamente, apesar de neve e gelo abraçarem os picos das montanhas próximas durante mais da metade do ano.

Tepest tem duas vilas, Viktal e Kellee, cada uma delas abriga cerca de três mil pessoas. Viktal fica na margem sudeste do Lago Kronov, enquanto Kellee está a cerca de quarenta quilômetros a leste, na Caminho de Timori.





Trata-se de um povo pobre, que vive em pequenas cabanas caídas, com telhados de sapé. Por uma questão de orgulho, eles enfeitam cuidadosamente os muros de suas cabanas com intrincados padrões florais, e no verão, as floreiras se enchem de flores.

Os viktilianos pescam esturjões no lago e criam cabras e ovelhas. O animal que lidera o rebanho costuma usar um sino em sua coleira, fazendo com que um clangor assustador se espalhe pelo vale, quando os pastores guiam seus rebanhos para casa, ao entardecer. A madeira desse domínio não é boa para lenha, pois faz muita fumaça; por isso, o esterco seco costuma alimentar as fogueiras viktilianas.

Além das comunidades humanas, Tepest é o lar de um número indeterminado de tribos goblin. Os humanoides fazem seus esconderijos nas cavernas das montanhas e nas colinas do domínio, pilhando os viajantes e os pastores. Os goblins, por sua vez, são atacados e devorados pelas horríveis bruxas que também vivem nessa região.

Nível Cultural: Primórdios da Era Medieval.

O Povo: Os tepestanos têm pele clara, e sardas. A cor do cabelo varia entre o castanho-avermelhado e os tons alaranjados, quase loiros. Eles falam uma língua própria, completamente diferente de qualquer outra falada no Núcleo. Suas roupas são simples; consistindo de blusas e saias de algodão para as mulheres e camisas largas e calças compridas para homens. Ambos usam botas e casacos de peles no inverno, embora as crianças (e alguns adultos) prefiram ficar descalças assim que o clima o permite.

Os tepestanos são extremamente supersticiosos. Eles acreditam que a noite é assombrada pelo “povo pequeno” que raptam crianças pequenas. Houve uma época em que os tepestanos se trancavam em suas casas, amontoando-se diante de suas lareiras, com o coração cheio de medo. Isso começou a mudar há uma década.

No ano de 740 do Calendário Baroviano, as estreias mudaram sua posição no céu, e duas nações a sul e a leste de Tepest simplesmente deixaram de existir. No lugar onde G’Henna e Markóvia costumavam ficar agora existe um imenso precipício imenso cheio de brumas escuras, insinuantes, conhecido como Grêta Sombria.

Os tepestanos só conseguem imaginar uma explicação para o que aconteceu: magia. As bruxas e o “povo pequeno” da noite devem ter forjado um feitiço maligno que destruiu nações inteiras. Temendo que o mesmo possa acontecer com eles, os tepestanos declararam guerra às criaturas da noite — e todos que compactuam com eles.

Personagens Nativos: Tepest não tem magos, portanto essa classe não está disponível para personagens nativos. Além disso, o nível de alfabetização é tão baixo em Tepest que os heróis têm de gastar um ponto a mais para ter a perícia comum Ler/Escrever. Entretanto, os tepestanos são extraordinariamente bem informados a respeito dos habitantes monstruosos da terra. Toda vez que um tepestando se defronta com um certo tipo de criatura (ou ouve falar a respeito dela), ele tem 60% de chance de estar familiarizado com essa criatura e saber pelo menos uma de suas vulnerabilidades. (Esse teste é feito pelo Mestre, em segredo. Se o teste resultar numa falha, o Mestre pode fornecer informações falsas ao herói, pois esse conhecimento vem de crenças populares). Todos os sacerdotes tepestanos pertencem à classe de clérigo descrita no Apêndice Três: Classes de Personagens.

Personalidades Notáveis: Wyan, um sacerdote ancião em Viktal, encabeça uma cruzada contra o “povo pequeno”. Essa cruzada conseguiu destruir algumas das bruxas mais insensatas da região, mas muitos inocentes também foram

assassinados. Mais de um viajante elfo desafortunado foi declarado “criatura da noite” e morto. Quase uma dúzia de inocentes foi exterminadas dessa maneira nos últimos dez anos. Wyan e seus “cruzados” são bem intencionados, mas estão se tornando excessivamente zelosos.

A Lei: Wyan e seus cruzados transformam-se em uma espécie de força militar em Tepest. Ela é composta de guerreiros e clérigos de 1s nível.

Encontros: Aqueles que viajam ao sudoeste do Lago Kronov, podem entrar na floresta de Blackroot, um ente maligno com poderes particularmente terríveis.

Os goblins são muito comuns neste domínio. Felizmente, o apetite voraz das três bruxas mantém baixo o número dessas criaturas. Infelizmente, as bruxas também sentem desejo por carne humana e semi-humana. Os viajantes em Tepest têm 50% de chance uma vez ao dia (duas a noite) de um encontro com goblins. Se o personagem estiver se aventurando em áreas mais remotas, dobre o número de testes.

Lordes Negros de Tepest

Tepest é um domínio especial em Ravenloft, pois ele possui três lordes, todos eles são bruxas.

Laveeda

Bruxa Anis, Caótica e Maligna (Cruel)

Categoria de Armadura	0	For	19
Movimentação	18	Des	16
Nível/Dados de Vida	7+7	Cons	17
Pontos de vida	78	Int	14
TACO	13	Sab	15
Nº de Ataques	3	Car	03
Dano/ataque	1d8+8/1d8+8/2d4+1		
Ataques Especiais	Veja a seguir		
Defesas Especiais	Veja a seguir		
Resistência contra Magia	20%		

Letícia

Bruxa do Mar, Caótica e Maligna (Cruel)

Categoria de Armadura	2	For	19
Movimentação	18, Nd 15	Des	16
Nível/Dados de Vida	5	Cons	17
Pontos de vida	39	Int	12
TACO	15	Sab	13
Nº de Ataques	2	Car	03
Dano/ataque	1d4+6/2d4+2		
Ataques Especiais	Veja a seguir		
Defesas Especiais	Veja a seguir		
Resistência contra Magia	50%		

Lorinda

Bruxa Verde, Neutra e Maligna (Egoísta)

Categoria de Armadura	-2	For	18/51
Movimentação	18, Nd 12	Des	16
Nível/Dados de Vida	9	Cons	16
Pontos de vida	81	Int	14
TACO	11	Sab	18
Nº de Ataques	2	Car	03
Dano/ataque	1d2+6/1d2+6		
Ataques Especiais	Veja a seguir		
Defesas Especiais	Veja a seguir		
Resistência contra Magia	35%		

Como todas as bruxas, as três irmãs são capazes de mudar de forma a vontade, assumindo qualquer aparência que elas queiram. No entanto, nenhuma forma as agrada, pois elas sempre veem umas às outras e a si próprias como realmente são: criaturas hediondas, deformadas, enrugadas, com pele emaciada, narizes pontudos, verrugas, dentes negros e afiados. Além disso, todas elas têm características





Dominios do Núcleo



As Três Bruxas

comuns das bruxas de sua espécie (descritas no *Livro dos Monstros*).

História: Quando eram bebês, as três bruxas foram deixadas por fadas na porta da casa de Rudella Mindefisk em resposta ao seu ardente desejo por filhas. Apesar de seu marido, Holger, um fazendeiro, não ver nenhuma utilidade em “garotas fracotes”, ela insistiu em criar as crianças. Os bebês eram fracos e doentes (como seu relutante pai adotivo temia) mas foram ficando mais fortes com o tempo. Nesse meio tempo, Rudella adoeceu e acabou morrendo, como se sua força vital estivesse sendo drenada.

Depois da morte de sua esposa, Holger tentou se livrar das meninas, mas não conseguiu. Ele acabou aceitando o fato que elas não seriam dispensadas e exigiu, mal-humorado, que elas cuidassem de sua casa e cozinhassem para seus filhos.

Ficando sozinhas muitas vezes, as irmãs gastavam seu tempo planejando como elas deixariam a fazenda. Elas precisavam de ouro para viver por conta própria, mas não sabiam como arranjá-lo. Foi quando um homem rico procurou abrigo na fazenda durante uma tempestade, e elas o mataram pelo seu dinheiro. Ao invés de enterrar o corpo, elas o cozinham e serviram para seu pai e seus irmãos, que não suspeitavam de nada. O plano funcionou tão bem que elas continuaram pondo-o em prática durante anos.

Elas acabaram percebendo que não conseguiram muito ouro dessa maneira, então decidiram instigar algum viajante a levá-las para longe dali. Antes que muito tempo se passasse, um dandi trapaceiro apareceu, mas ele não tinha a menor intenção de levar nenhuma delas com ele. Ao invés disso, ele jogou uma contra a outra, até que o ciúme entre elas chegou ao ápice. No fim, elas o mataram, para que nenhuma delas o perdesse. Quando elas o fizeram, as Brumas as levaram, colocando-as no novo domínio de Tepest.

Estado Atual: As bruxas não estão em Ravenloft há muito tempo, por isso não são muito conhecidas pelos

viajantes nem pelos nativos. Os goblins que infestam esse domínio são uma ameaça mais visível e imediata, tanto que esses humanoides carnívoros sempre levam a culpa pelo desaparecimento de nativos ou de viajantes. Na verdade, as bruxas são responsáveis por essas mortes, pois elas se tornaram canibais gourmets. Elas usam artifícios para enganar suas vítimas e atraí-las para sua inocente cabana caída na floresta, para o jantar.



Fechando as Fronteiras: Quando as bruxas querem selar seu domínio, uma violenta tempestade o cerca. Chuvas pungentes, neve e relâmpagos forçam os viajantes de volta, em direção ao lago. A magia não afeta esta tempestade bizarra.

Combate: As irmãs têm um apetite monstruoso, mas elas comem mais por prazer do que por necessidade. Cada bruxa é capaz de devorar uma criatura do tamanho de um homem adulto em dez minutos. Suas garras afiadas e sua força incrível ajudam-nas a terminar o trabalho rapidamente.

Todas as bruxas conseguem imitar a voz de qualquer criatura, mas depois de duas rodadas existe 35% de chance dela gargalhar de forma estranha. Cada irmã tem a habilidade natural de alterar sua aparência e tamanho à vontade (funciona como a magia arcana *Alterar Forma*). Quando (e se) uma delas revela sua verdadeira aparência para uma vítima, esta deve fazer um Teste de Horror e um teste de Medo.

Juntas, as irmãs são capazes de realizar as seguintes magias: *animar os mortos*, *controlar o clima*, *amaldiçoar*, *sonho*, *cujo de força*, *limpar a mente*, *metamorfose*, *vêu* e *visão*. Elas podem usar cada uma dessas magias duas vezes ao dia, como se fossem magos de 9º nível. Pelo fato de serem ligadas telepaticamente, elas não precisam estar próximas umas das outras quando fazem as magias. A conexão é natural e instantânea, embora ações que exijam mais concentração, como o combate, impedem que elas façam suas magias grupais.

Separadamente, cada irmã é capaz de fazer as seguintes magias, uma por rodada, quantas desejar: *som ilusório*, *névoa*, *invisibilidade*, *passos sem pegadas*, *falar com monstros* e *fraqueza*.

Cada bruxa também possui suas próprias habilidades. Laveeda, a anis, consegue farejar carne humana a uma distância de 800 metros, ou o dobro disso se o vento estiver a favor. Se já tiver visto a pessoa antes, será capaz de identificá-la pelo cheiro. Sua audição é tão aguçada que é impossível surpreendê-la. Durante um combate, se fizer três ataques bem sucedidos na mesma rodada, ela terá conseguido agarrar seu oponente; todos os ataques subsequentes atingirão o alvo automaticamente, enquanto ela rasga e devora a vítima ainda viva.

Letícia, a bruxa do mar, é capaz de lançar um olhar mortal (três vezes ao dia) em qualquer criatura que esteja a dez metros de distância. Se o alvo falhar em um teste de Resistência contra Veneno, existe 25% de chance de o alvo morrer de puro horror e 75% dele ficar paralisado durante três dias.

Lorinda, a bruxa verde, consegue se mover pela floresta em silêncio absoluto. Ela também impõe uma penalidade igual a -5 no Teste de Surpresa de seus oponentes quando está nesse ambiente.

Espelhos e a luz solar são as coisas que as irmãs menos gostam. Qualquer espelho se partirá se uma delas olhar para ele (para seu embaraço e fúria), e a luz do sol lhes é dolorosa, impedindo-as de usar sua habilidade de mudar de forma (causa apenas um ponto de dano por turno).





A Parte Sul do Núcleo

Esta seção contém informações a respeito de Mordent, Valachan, Richemulot, Verbrek, Sithicus, Invidía, Borca, Baróvia, Kartakass, Hazlan e Nova Vaasa.

Mordent

A Terra: A costa ocidental de Mordent é banhada pelo Mar das Mágoas. Penhascos íngremes contemplam o mar turbulento, embora poucos alcancem cinquenta metros de altura. As praias são rochosas e, em muitos lugares as ondas rebentam sobre rochedos. Atrás dos penhascos, a terra se abre em grandes extensões de florestas ou charcos e algumas partes esparsas de terra abaixo do nível do mar. O rio Arden corre para o norte, através de Mordent, até alcançar a única cidade importante do domínio, Mordentshire. Aí, o rio vira abruptamente e deságua na Baía Arden. A cidade, localizada no alto de um desfiladeiro gredoso, fica de frente para o silencioso ancoradouro abaixo dela. Mordentshire abriga uma população de cerca de duas mil pessoas. Ela abriga também o templo leal e bom da Igreja de Ezra (veja no Capítulo 5).

Duas propriedades dignas de nota estão localizadas próximas a Mordentshire: A Casa da Colina do Grifo e a Mansão Heather. Os moradores conhecem a Casa da Colina do Grifo como o local assombrado por Lorde Godefroy. É um lugar maligno povoado por criaturas terríveis. A Mansão Heather é a residência da família Weathermay. Essa família é proprietária da maioria das terras ao sul da cidade.

Nível Cultural: Renascença.

O Povo: Os nativos de Mordent são de todas as cores e tamanhos, mas são todos humanos. A língua falada no domínio é idêntica à de seu vizinho Dementlieu, exceto que os moradores de Mordent falam arrastando as palavras.

Os trabalhadores de Mordentshire são em sua maioria pescadores, magros e rijos. O mar é seu sustento e eles guardam muito respeito por aqueles que também vivem do mar. Camponeses que vivem longe da cidade tendem a ser pastores.

Praticamente todo mundo em Mordentshire sabe que a Casa da Colina do Grifo é assombrada pelo espírito perturbado de Godefroy de Mordent. Essas pessoas altamente supersticiosas acreditam em fantasmas e outras criaturas “do outro lado” (com bons motivos). Entretanto, eles não acreditam que essas criaturas possam invadir seus lares. Como diz um provérbio local: “Não visite o mal e ele não visitará você”.

A maior parte do povo é amigável e bem educada com estranhos, apesar de continuarem corteses, reservados e muitas vezes caladas. O povo de Mordentshire domina a arte da evasão verbal. Eles conversam horas sobre assuntos fúteis, mas raramente responderão a uma pergunta pessoal. Quando um narrador é pressionado, ele normalmente irá contar uma história antiga sobre um alquimista em Mordentshire que inventou um Aparato que, segundo alguns acreditam, era capaz de retirar a alma de qualquer ser e eliminá-la, ou até mesmo implantá-la em outro corpo.

(os pais de Mordentshire costumam assustar seus filhos com essa versão ou dizendo que “Você não pode ser meu filho, o Aparato deve ter te enviado!”). Outros afirmam que o Aparato separa o bem e o mal que existe em uma pessoa, criando dois indivíduos. O Aparato supostamente foi

destruído, mas ninguém sabe ao certo. A maioria dos nativos acredita que a história toda seja ficção.

Personagens Nativos: Os heróis de Mordent podem pertencer a qualquer classe permitida aos nativos do Semiplano. Devido ao fato de terem sido expostos a histórias de fantasmas e outras criaturas incorpóreas desde a infância, eles recebem um bônus igual a +2 em todos os testes de medo e horror envolvendo criaturas deste tipo.

Personalidades Notáveis: Gennifer e Laurie Weathermay-Foxgrove são as filhas gêmeas de Daniel Foxgrove. A mãe delas, Alice Weathermay, morreu ao dar a luz. Aos dezenove anos, as duas jovens têm perícias analíticas e de combate excepcionais, que as pessoas mais refinadas de Mordent não acham apropriadas para uma senhora. Seguindo os passos de seus ídolos, seu tio George Weathermay e o famoso estudioso do macabro Dr. Rudolph van Richten, elas embarcaram em uma carreira de investigação e combate à criaturas e fenômenos sobrenaturais malignos.

Nessa época, o Dr. Rudolph van Richten era o morador mais ilustre de Mordentshire. Em seu apartamento, acima de seu herbanário em Mordent, Dr. van Richten escreveu trabalhos como *Guide to Vampires*, *Guide to Fiends* e *Guide to Ghosts*, todos baseados em experiências pessoais com essas criaturas sinistras que assolam as terras do Núcleo e além delas. Van Richten, porém, desapareceu recentemente, por isso, Gennifer e Laurie estão dirigindo seu herbanário até que ele volte ou apareça um herdeiro.

A Lei: O prefeito de Mordentshire, atualmente Daniel Foxgrove, é a pessoa mais poderosa politicamente da cidade. No entanto, toda vez que uma lei é sancionada ou uma decisão cívica é tomada, o prefeito sempre leva primeiro em consideração as possíveis reações do espírito inquieto de Lorde Godefroy. O prefeito é apoiado por uma força policial de guerreiros de 1º nível que vestem normalmente corseletes de couro e usam maças de infantaria.

Encontros: Nenhum encontro incidental com monstros acontece em Mordentshire (ou nas suas proximidades). Isso não inclui as florestas que existem próximo à cidade, onde as criaturas da noite são tão abundantes quanto os animais selvagens, somente a cidade e as fazendas próximas. Os encontros na cidade podem incluir Vistani, pessoas estranhas e animais comuns. Por outro lado, na área da Colina do Grifo criaturas horríveis em abundância, especialmente mortos-vivos (com exceção de vampiros e lichs). Licantropos, principalmente lobisomens e mulheres-raposa, podem ser encontrados na parte sul do domínio. Longe da Colina do Grifo, personagens têm 25% de chance uma vez ao dia de encontrar uma dessas criaturas: depois do entardecer, essa chance dobra. Na abominável colina, ou perto dela, existe 20% de chance de um encontro, duas vezes ao dia. Durante a noite, na Colina do Grifo, esse teste deve ser feito de hora em hora.

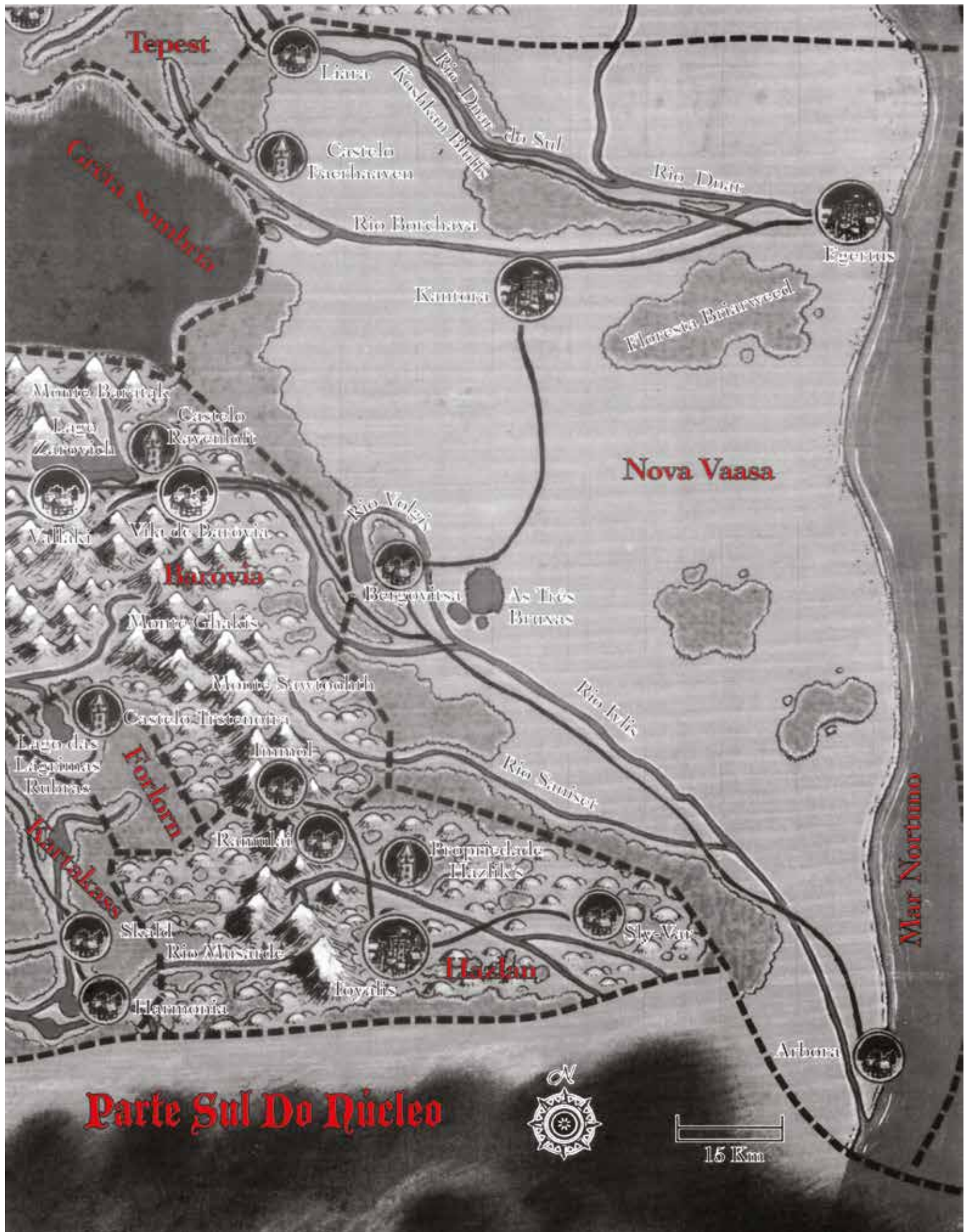
Leituras Adicionais: Mordentshire foi descrito pela primeira vez na aventura clássica para a 1ª edição de AD&D *Ravenloft II: The House of Gryphon Hill*. Uma visita um pouco mais recente a esse domínio pode ser vista em *Howls in the Night*.





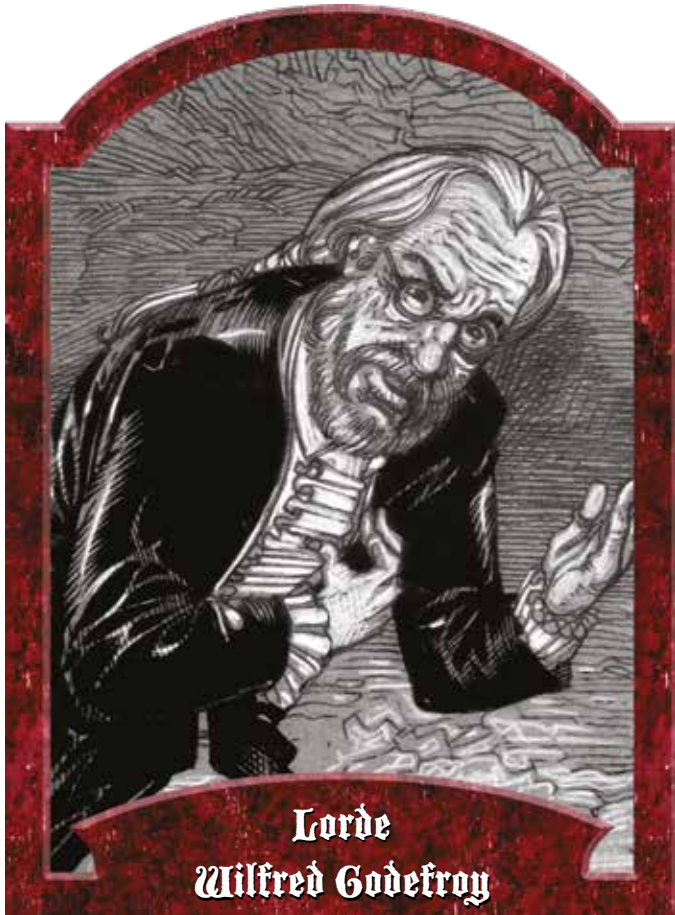
Dominios do Núcleo







Dominios do Núcleo



Lorde
Wilfred Godefroy

Lorde Negro de Mordent

Lorde Wilfred Godefroy

Fantasma, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	0	For	—
Movimentação	09	Des	—
Nível/Dados de Vida	10	Cons	—
Pontos de vida	40	Int	14
TACO	11	Sab	11
Nº de Ataques	1	Car	15
Dano/ataque	Nenhum		
Ataques Especiais	Vítima envelhece 1d4x10 anos.		
Defesas Especiais	Imune a magias que afetem a mente ou as funções biológicas		
Resistência contra Magia	Nenhuma		

Lorde Godefroy é um fantasma. Por isso, na maioria das vezes, ele aparece como uma figura transparente. Ele veste uma camisa branca, com colarinho alto e babados e uma casaca negra apertada. Seu cabelo grisalho é puxado para trás e preso em um complicado nó atrás de sua cabeça. Ele parece ser um homem idoso e condescendente, com cerca de setenta anos, seu rosto é marcado por rugas, sua testa sempre está franzida e seus olhos são estrábicos. Às vezes, ele usa um pince-nez preso a uma pequena corrente. Sua expressão é sempre severa e implacável.

História: Lorde Wilfred Godefroy herdou a propriedade na Colina do Grifo em Mordent. Ele se casou com Estelle Weathermay e só tiveram um único filho, uma menina. Godefroy ficou desapontado e ele era um homem maligno com um temperamento péssimo. Durante um ataque de raiva, ele assassinou a esposa e quando a menina tentou intervir, matou-a também. Depois ele fez parecer que havia sido um acidente no estábulo, atirando em seu cavalo para dar mais autenticidade a história.

No ano seguinte, Godefroy foi assombrado pelos espíritos

de sua esposa e de sua filha, até ele finalmente cometer suicídio. Como seu último desejo, ele foi enterrado no mausoléu da Mansão Heather, a maior propriedade de Mordent, embora sua esposa e sua filha tenham sido sepultadas no cemitério da Colina do Grifo. Ele não queria que os espíritos delas o assombrassem depois da morte como fizeram durante sua vida.

Apesar de Godefroy não perceber, suas atividades tinham chamado a atenção dos poderes sombrios, antes mesmo de Mordent ser um domínio. Ai, Strahd von Zarovich veio para Mordentshire em sua mal-sucedida tentativa de escapar do aprisionamento em Baróvia. Ao invés de entrar no Plano Material Principal, tudo o que ele conseguiu foi trazer Mordentshire e a região a seu redor para Ravenloft. Assim, o domínio de Mordent foi criado. Quando Strahd retornou para Baróvia, Lorde Godefroy era a força maligna mais poderosa na área e se tornou seu lorde, aumentando dessa forma seus poderes.

Estado Atual: Godefroy é um esnobe arrogante e presunçoso. Ele possui um temperamento explosivo e uma criatividade incrível voltada para o mal. Pelo fato de ser um fantasma, ele pode perambular livremente por todo seu domínio, mas prefere permanecer em Mordentshire e suas cercanias, incluindo a Colina do Grifo e a propriedade de Weathermay.

Esse espírito maligno teme apenas sua esposa e sua filha. Todas as noites, Lady Godefroy e sua filha caçam Lorde Godefroy, para rasgar sua carne incorpórea, amaldiçoando-o pelos assassinatos. Godefroy sempre faz tudo o que pode para se esconder delas, o que não é suficiente. Ele expressa seu temor e sua frustração sobre aqueles que são suficientemente tolos para visitar a Casa da Colina do Grifo, que continua abandonada.

Fechando as Fronteiras: Quando Godefroy deseja selar seu domínio, as Brumas emergem do mar e cobrem toda a terra. Os personagens que perambularem ao ar livre nessas condições descobrirão que toda rua, estrada, trilha ou caminho conduz de volta a Mordentshire.

Combate: Godefroy é um fantasma normal, com as seguintes mudanças: toda tentativa que for feita por um sacerdote de usar o Poder da Fé contra ele fracassará. Além disso, qualquer morto-vivo que esteja a meros cem metros de distância de Godefroy ganha um bônus igual a +2 em todas as tentativas de uso do Poder da Fé contra ele (o efeito do “Sorvedouro do Mal” é descrito no Apêndice Três: Classes de Personagens).

Valachan

A Terra: Valachan é um domínio acidentado, coberto de florestas no canto sudoeste do Núcleo. Suas serranias e os pequenos cânions tornam as viagens muito difíceis. Entre os animais que se encontram nessa região incluem-se cervos, alces, javalis, martas, ursos, panteras, águias e corvos.

Valachan possui três cidades de tamanho considerável: Ungrad, mil e quinhentos habitantes; Rotwald, quatro mil; e Helbenik, com três mil e quinhentos moradores. A fortaleza do Barão von Kharkov, o Castelo Pantara, fica entre Rotwald e Helbenik, no topo de um desfiladeiro acima da estrada principal.

Nível Cultural: Era Medieval.

O Povo: Os nativos valachitas são altos e têm pele escura, cabelos lisos e negros, que tanto os homens como as mulheres usam compridos. Eles têm a tendência de ter uma constituição musculosa, mas esbelta, mesmo aqueles cujo trabalho é fisicamente árduo, como, por exemplo,





canteiro. Os valachitas se vestem de forma simples, com calças folgadas, túnicas ou aventais. As joias são raras, embora se veja de vez em quando um brinco, bracelete ou anel ocasional. A língua dos valachitas tem semelhanças com a língua falada em Hazlan.

Os valachantas sofrem constantemente da Febre Branca, uma forma branda de gripe que deixa suas vítimas apáticas e acamadas durante vários dias — ou pelo menos é isso o que eles acreditam. Na verdade, os hábitos alimentares do lorde negro e seus escravos nosferatu é que provocam essa enfermidade. O Barão raramente mata suas vítimas. Apesar de seu apetite imenso, ele prefere sugar o sangue de várias vítimas toda noite a drenar uma ou duas até a morte. Ele impõe a mesma restrição para seus escravos vampiros.

Personagens Nativos: Os personagens valachitas podem pertencer a qualquer classe permitida em Ravenloft. Os rangers são muito comuns nesta terra selvagem.

Personalidades Notáveis: O principal mantenedor da lei e da ordem do Barão von Kharkov é uma elfa misteriosa que sempre usa um véu. Apesar de ser a líder dos coletores de impostos do Barão, ela é conhecida por abrandar os pagamentos de uma vila inteira se um jovem de sua escolha acompanhá-la em um passeio na floresta. O jovem é sempre excepcionalmente belo, mas naquela tarde ele volta para casa com cicatrizes hediondas no rosto e em todo o corpo. Ele nunca se lembra o que foi que causou isso a ele.

A Lei: O Barão Urik von Kharkov governa seu domínio com mão de ferro. Os rumores dizem que ele seria um vampiro ou uma forma rara de licanthropo conhecida como homem-pantera.

O povo reconhece o Barão como seu regente e senhor. Ele não exige impostos muito pesados, mas sempre os convoca para trabalhar na sua fortaleza, durante a noite. O trabalho é duro e os valachitas sempre voltam para casa acometidos de Febre Branca.

Uma vez por ano, o Barão exige que uma jovem abandone sua família e se torne sua noiva. Ela raramente sobrevive até o ano seguinte. O povo acredita que ela se mata ou morre devido aos abusos sofridos. A verdade é muito pior.

Encontros: As florestas de Valachan são ricas em animais selvagens — cervos, javalis e alces são comuns. Entre os predadores encontram-se ursos e, surpreendentemente, panteras. Os descendentes vampíricos do Barão também assolam as matas à noite. A chance de um encontro é igual a 25%, duas vezes durante o dia e quatro à noite.

Leituras Adicionais: O Barão Urik von Kharkov, o lorde negro de Valachan, descrito com mais detalhes no livro *Darklords*.

Lorde Negro de Valachan

Barão Urik von Kharkov

Vampiro Nosferatu, Leal e Maligno (Vil)

Categoria de Armadura	1	For	18/00
Movimentação	12	Des	18
Nível/Dados de Vida	10+2	Cons	19
Pontos de vida	50	Int	17
TACO	11 (8 c/arma)	Sab	10
Nº de Ataques	2 ou 1	Car	17
Dano/ataque	1d3 + 6/1d3 + 6 (mordida mais bônus de Força) ou conforme arma		
Ataques Especiais	Veja a seguir		
Defesas Especiais	Só é afetado por armas mágicas +2		
Resistência contra Magia	10%		

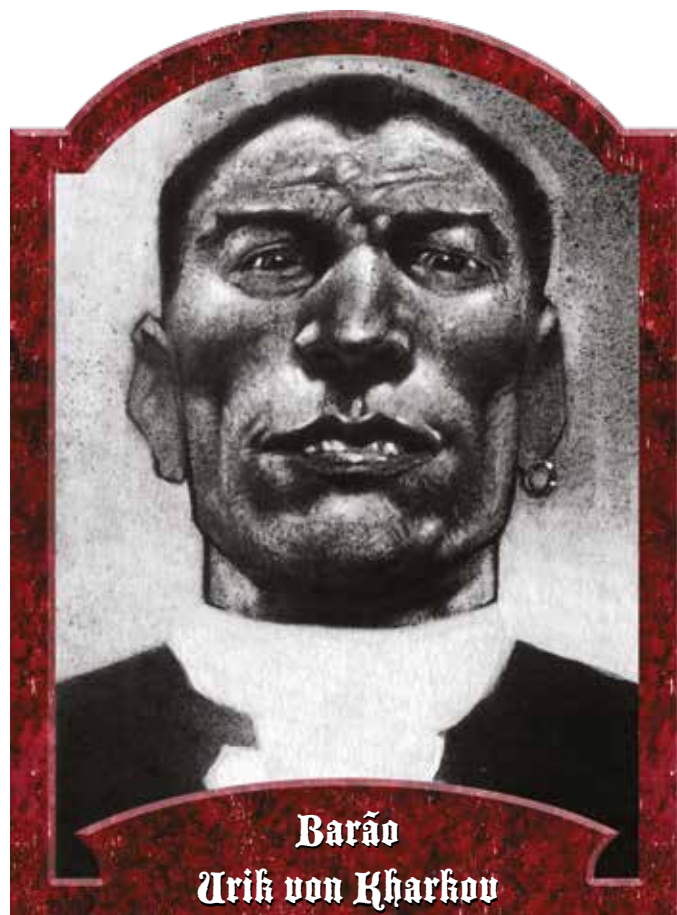
O Barão Urik von Kharkov é um homem de pele escura com 1,80 metros de altura. Ele tem ombros largos e é bem musculoso. Seus olhos têm um tom incomum de amarelo e, quando ele está furioso, as pupilas ficam finas como as de um gato. Seu cabelo é liso e negro, normalmente muito bem cuidado.

História: Von Kharkov começou sua vida como uma pantera, mas foi metamorfoseado em um homem adulto por um Mago Vermelho de Thay. Ele recebeu imediatamente um nome e um título do mago, depois foi educado e treinado em combate. Devido a sua herança felina, ele mostrou uma forte tendência para a violência e a traição.

Depois de um certo tempo, o Mago Vermelho apresentou Von Kharkov a uma inimiga e permitiu que os dois se tornassem amantes. Ele então dissipou a magia de metamorfose, permitindo que a pantera fizesse a mulher em pedaços. Tendo esquecido suas raízes, Von Kharkov ficou horrorizado com a transformação. Ele suspeitava que o mago tinha a intenção de usá-lo em outros assassinatos, então o homem-pantera fugiu de Thay e entrou em um banco de Brumas, que o transportou para Darkon. Lá, ele ficou sabendo da polícia secreta de mortos-vivos de Azalin, a Kargat, e passou a procurar por um vampiro que pudesse introduzi-lo em suas fileiras. Quando seu mestre foi morto vinte anos depois, ele fugiu novamente para as Brumas. Dessa vez, os poderes sombrios o aceitaram e criaram o domínio de Valachan.

Von Kharkov rapidamente se ajustou a sua nova prisão. Ele descobriu que ela estava povoada de leopardos negros e gatos domésticos que obedecem suas ordens. Além disso, suas mãos desenvolveram pelos e garras retráteis (que ele esconde usando luvas).

Anos mais tarde, ele encontrou uma pequena estatueta de um gato nas dependências inferiores de sua fortaleza, que provou ser o Gato de Felkovic. Esse item mágico acabou





Dominios do Núcleo

perseguido-o, mas a confiança que ele tinha em seus fabulosos poderes era tão grande que ele o menosprezou, permitindo que o gato o ferisse gravemente. Hoje em dia, esse item mágico é a única coisa que ele teme.

Estado Atual: Von Kharkov já foi uma pantera, um homem e um vampiro e mantém algumas habilidades dos três: Ele tem o temperamento fugaz e selvagem de um grande felino, a inteligência e a criatividade de um ser humano e os poderes cruéis de um vampiro nosferatu (veja no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices III*). Ele odeia vampiros, que não tenham sido criados por ele, e magos mais do que qualquer outra coisa.

Fechando as Fronteiras: Quando o Barão von Kharkov quer selar seu domínio, todos os caminhos da floresta desaparecem. Os personagens que entram nas matas ficam desorientados enquanto abrem caminho entre os arbustos cada vez mais emaranhados. Depois de muito esforço exaustivo, os pretensos fuggitivos encontram-se de volta em Valachan. Aqueles que tentam voar por cima das árvores são impiedosamente atacados e empurrados de volta por hordas de morcegos.

Combate: Como todos os vampiros nosferatu, Von Kharkov drena sangue ao invés de força vital (níveis de experiência). Em termos de jogo, isso significa a perda de pontos de Constituição. O Barão é capaz de drenar de um a três pontos por rodada, e ele regenera um ponto de vida para cada ponto de Constituição que drena. Se ficar com apenas 2 pontos de Constituição, a vítima estará à beira da morte e só poderá ser salva por uma transfusão de sangue imediata. Caso contrário, o valor da Constituição da vítima diminuirá um ponto por dia, independente de Kharkov atacá-la ou não. Quando o valor da Constituição chega a 0, a vítima morre. Se não tiver o valor de sua Constituição reduzido a 2 ou menos, a vítima recobrá um ponto por dia até sua Constituição voltar ao normal.

Qualquer pessoa que for mordida por Von Kharkov pode ser contatada telepaticamente por ele em qualquer lugar de Valachan e, se falhar em um teste de Resistência contra Magia, sofrerá os efeitos de uma magia *enfeitiçar pessoas*. Evidentemente, aqueles que morrem devido aos ataques do Barão voltam como seus asseclas.

O Barão é capaz de Enfeitiçar mortais (da mesma maneira que a magia) com seu olhar, mas a vítima tem direito a fazer um teste de Resistência contra Magia com uma penalidade igual a -3. Uma segunda forma de ataque de seu olhar funciona como uma magia Esquecimento, fazendo com que a vítima perca a memória sobre tudo o que aconteceu nas três últimas rodadas. Ele usa os dois ataques quando está sugando o sangue de uma vítima, por isso, é raro esses ataques serem lembrados.

O Barão é capaz de estender suas garras através de suas luvas e usá-las para atacar, causando 1d3 pontos de dano por ataque. Ele é também capaz de assumir a forma de uma pantera quando deseja (mas não a de um lobo nem de um morcego), ganhando todas as habilidades de uma criatura que tem essa forma naturalmente. Suas estatísticas em forma de pantera são as seguintes:

Von Kharkov (na forma de pantera): CA 6; Mov 18, DV 10+2; TACO 17; # ataques 3; Dano 1d3/1d6; AE patas traseiras (1d6/1d6) quando ambas patas dianteira acertam; DE surpresa apenas em 1; Tamanho M; Int Gênio (17).

Richemulot

A Terra: Richemulot é uma região coberta de florestas. Aqui e ali, os viajantes encontrarão fazendas isoladas,

cabanas de lenhadores, monastérios e até mesmo a prisão de um arcano, mas a maior parte da esparsa população do domínio vive ao redor de suas três grandes cidades: Port-a-Museum, Ste. Ronges e Mortigny. Pelo menos um terço dos edifícios dessas comunidades está vazio ou em ruínas. Dezesesseis mil pessoas vivem em Port-a-Museum, mas a cidade poderia abrigar confortavelmente até vinte mil. A maior parte da cidade está abandonada e infestada por todo tipo de peste. Cerca de seis mil e quinhentas pessoas vivem de forma similar a, outrora grande, cidade de Ste. Ronges, onde existem casas vazias que poderiam abrigar outras doze mil. Mortigny abriga oito mil pessoas, mas se os edifícios servem como algum tipo de indicador, outras cinco mil pessoas já viveram aqui. Ninguém sabe para onde foram os antigos habitantes dessas cidades, mas eles já haviam desaparecido quando Richemulot foi percebida pela primeira vez a sudoeste de Falkóvnia. Nem mesmo os nativos dessas cidades sabem para onde os outros moradores foram. Até onde todos se lembram, as cidades de Richemulot sempre foram parcialmente abandonadas. Existe rumores em abundância sobre itens de poderes arcanos e esconderijos secretos abarrotados de ouro e joias no meio dos edifícios condenados.

As cidades de Richemulot são conhecidas pelos seus sistemas de esgoto bem construídos. Existem homens-rato vivendo nesses túneis labirínticos.

Nível Cultural: Era Cavalheiresca.

O Povo: No geral, o povo de Richemulot tem cabelos e olhos claros, sendo o azul a cor mais comum. Cabelos negros são encontrados nas famílias mais poderosas, em particular os Reniers — a família regente do domínio — e seus primos.

Cada família que vive nas cidades de Richemulot ocupa uma casa enorme ou uma série de edifícios — tantos quantos elas possam ocupar mais do que confortavelmente. A maioria dos prédios está em ruínas ou sem manutenção. O povo de Richemulot não é possessivo com relação a suas coisas — quase tudo o que possuem foi abandonado por alguém antes. Além disso, as pessoas desse domínio parecem ser prósperas e a fome e a pobreza que se vê nas terras vizinhas não são encontradas comumente em Richemulot.

Posse de materiais não ditam o status em Richemulot. Ao invés disso, informação é poder nessa terra. Por esta razão, joias e moda são menos importantes em Richemulot do que em outros lugares (apesar de existirem diferenças notáveis entre as camisas e calças folgadas que homens e mulheres usam normalmente e os extravagantes coletes de seda dos homens e os volumosos vestidos decotados que as mulheres usam nas ocasiões formais e nos bailes).

A população de Richemulot está crescendo lentamente. Muitas pessoas têm fugido de suas terras natais em Falkóvnia, Invidia ou Dementlieu na esperança de uma vida melhor em Richemulot. Alguns conseguem, mas outros desaparecem sem deixar vestígios. Muitos dos que desaparecem o fazem depois de tentar desafiar os Reniers ou uma das outras famílias poderosas em Richemulot.

Muitas línguas são faladas em Richemulot, mas as duas mais comuns são o falkovniiano e um dialeto da língua falada em Dementlieu. As diferenças entre as línguas são mais aparentes na escrita, pois a forma escrita do dialeto de Richemulot é mais fonético que o de Dementlieu. (Os homens educados em Dementlieu costumam ver os nativos de Richemulot como semianalfabetos, enquanto estes se consideram apenas mais práticos).

Personagens Nativos: Todas as classes permitidas em Ravenloft são encontradas em Richemulot. Magos e clérigos são altamente respeitados, devido a sua habilidade





em obter segredos místicos de objetos inanimados ou até mesmo do próprio ar. Todos os nativos de Richemulot recebem a perícia comum História Local como bônus. Mas, eles não têm muita informação sobre as cidades em que vivem e quem as construiu, em vez disso, eles sabem qual família é aliada de quem e quais facções estão planejando algo e contra quem.

Personalidades Notáveis: A família Renier e seus parentes são o centro do poder e da vida social em Richemulot. Nenhuma mulher de Richemulot recebe tantos pretendentes quanto Jacqueline e sua irmã gêmea Louise. As duas se encontram no centro de uma extensa rede de informantes (apesar de apenas seus parentes saberem que as irmãs são mulheres-ratos e que sua cadeia de informação inclui todos os tipos de animais nocivos — como os ratos — assim como espões humanos).

A maioria das pessoas de Richemulot sabe que existe uma intensa rivalidade entre as gêmeas Renier. Apesar dos muitos pretendentes que cada uma recebe, nenhuma ainda se casou, nem se tem notícia que elas tenham sido cortejadas por um homem durante mais que alguns meses. Mais cedo ou mais tarde, seus pretendentes desaparecem ou são encontrados mortos.

A Lei: Jacqueline Renier governa Richemulot há quase vinte e cinco anos. Ela herdou o comando quando seu avô Claude morreu em 726. Devotada a Richemulot e a manter sua família em uma posição de poder, Jacqueline vem tentando obrigar o cumprimento de algumas poucas leis, principalmente uma: cada cidadão deve possuir uma arma e jurar lealdade à nação de Richemulot, comprometendo-se a defendê-la caso ela venha a ser invadida por Falkóvnia ou algum outro inimigo. Mantendo-se fiel a essa pequena orientação, qualquer pessoa é bem vinda para fixar residência nas cidades ou nos campos vazios de Richemulot.

Homens-ratos fugitivos de outros domínios são particularmente bem vindos em Richemulot, embora tenham que jurar lealdade para Jacqueline pessoalmente. A maioria da população não sabe que sua nação está infestada de homens-ratos, e os que sabem desconhecem quem os lidera.

Encontros: Richemulot não é um lugar seguro para se perambular sozinho. Durante o dia, a chance de um grupo de personagens encontrar um bando de homens-ratos caçando é igual a 50%. Essa jogada deve ser feita uma vez por dia. À noite, jogue duas vezes (se um personagem está sozinho ou tem apenas um acompanhante, faça duas jogadas por dia e três durante a noite). Os encontros noturnos podem ser com homens-ratos ou com alguma criatura morta-viva.

Lorde Negro de Richemulot

Jacqueline Renier

Mulher-Rato, Caótica e Maligna (Cruel)

Categoria de Armadura	10(6)	For	11
Movimentação	12	Des	16
Nível/Dados de Vida	3+1	Cons	15
Pontos de vida	16	Int	15
TACO	17	Sab	09
Nº de Ataques	1	Car	17
Dano/ataque	Depende da arma		
Ataques Especiais	Surpresa		
Defesas Especiais	Só é afetada por armas de prata ou mágicas +1		
Resistência contra Magia	Nenhuma		

Jacqueline é uma mulher-rato, deslumbrante mas sinistra em sua forma humana, com apenas um leve traço de roedor em sua aparência. Seus olhos são verdes com manchas douradas e seu cabelo é negro e liso, as mechas cinzas que apareceram recentemente logo acima das têmporas serviram apenas para realçar sua beleza. Ela tem uma tendência a se vestir com simplicidade mas mesmo assim sedutora, evitando extravagâncias. Ela é brilhante na arte da conversa, e conhece uma grande variedade de assuntos.

História: Jacqueline era uma criança quando sua família encontrou um portal para Ravenloft. Um time de cães e um grupo de espadachins mercenários estava perseguindo-os através dos esgotos debaixo da cidade. Os Reniers estavam encurralados. A sua frente, esperava a morte certa pelas espadas. Atrás havia um estranho portal envolto em Brumas. Eles escolheram as Brumas.

A família entrou em Ravenloft próximo à fronteira da Falkóvnia e rapidamente construíram seus lares nas passagens debaixo da cidade de Silbervas. Muitos anos depois, Drakov finalmente se cansou dos furtos e assassinatos dos homens-ratos. Ele mandou uma enorme força expedicionária para esquadrihar os esgotos e exterminar todas as criaturas que eles encontrassem. Alguns dos homens-ratos, inclusive os Reniers, escaparam para o campo. Drakov havia previsto a possibilidade dessa fuga e seus cavaleiros já estavam preparados. Quando os Reniers fugiram para as Brumas outra vez, o som de cascos dos cavalos seguiu-os de perto.

As Brumas revelaram novas terras para Jacqueline e sua família. Seu avô Claude tornou-se o lorde negro de Richemulot. A família gostou do domínio, pois ele havia aparecido completo com cidades e redes de esgotos. Jacqueline era uma jovem muito má, educada por seu





Dominios do Núcleo

maligno avô. No ano de 726 do Calendário Baroviano, ela o assassinou e assumiu o controle do domínio. Desde então, a população vem crescendo ainda mais, com a chegada de refugiados de outras terras.

Estado Atual: Jacqueline é dominadora, manipuladora e vil, deleitando-se com sua natureza animal. Os ratos são criaturas lascivas e Jacqueline também o é. Sua maldição em Ravenloft é reverter automaticamente para a forma de rata quando está na presença de alguém que ela ama. Normalmente isso não a teria afetado, pois os homens-ratos não criam laços de amor ou matrimônio. Entretanto, faz parte da maldição de Jacqueline se apaixonar. Ela está enamorada de um humano chamado Henri DuBois. Desde a última tentativa fracassada de torná-lo seu homem-rato escravo, seu paradeiro é desconhecido.

Devido a sua maldição, Jacqueline tem pavor de ficar sozinha. Sua monofobia é tão grande que toda vez que for encontrada sem seus aliados e asseclas, todas suas jogadas de ataque e todos seus testes de Resistência estarão submetidos a uma penalidade igual a -2.

Louise, a irmã gêmea idêntica de Jacqueline, não sofre essa maldição, mas a ciumenta regente normalmente providencia rapidamente a morte dos amantes de Louise.

Fechando as Fronteiras: Quando Jacqueline quer selar seu domínio, uma horda de ratos gigantes surge de cada sombra e canto escuro, formando uma faixa com, no mínimo, 35 metros de largura. Esses monstros se penduram em árvores se não houver espaço no chão. As criaturas que voarem sobre essa faixa descobrirão que o ar não consegue mais sustentá-las. Elas submergirão gradualmente na multidão de dentes afiados se não voltarem imediatamente.

Combate: Jacqueline possui todos os poderes atribuídos a um homem-rato (veja o *Livro dos Monstros*). Além disso, ela é capaz de se transformar em uma névoa de odor repelente sempre que deseja. No entanto, quando está na forma humana, ela não cheira a esgoto, nem os membros de sua família. Na forma humana, os homens-ratos de Richemulot são idênticos aos seres humanos.

Se receber ferimentos o suficiente para ameaçar sua vida, ela assume automaticamente sua forma gasosa e foge. Jacqueline recupera 1 ponto de vida por dia enquanto está nessa forma. Ela permanece gasosa até seus pontos de vida voltarem a estar acima de zero.

Independente da forma em que esteja, Lorde Renier é capaz de escalar qualquer superfície, inclusive vidro, podendo até mesmo andar no teto. Quando não está na forma humana, ela consegue roer virtualmente qualquer material, se tiver tempo suficiente. Qualquer pessoa que ela vier a ferir terá 10% de chance por ponto de dano causado de se tornar um homem-rato sob seu controle.

Verbrek

A Terra: Verbrek é uma colcha de retalhos de florestas, pântanos e campinas, uma terra selvagem entre Invidía, Richemulot e Mordent. As florestas são em sua maioria caducifólias e têm árvores antigas, como carvalho, choupo tremedor e corniso. As clareiras são pontilhadas com moitas espinhosas e acarpetadas com uma grama espessa de cor esmeralda. No outono, quando as folhas caem, os troncos das moitas adquirem um tom vermelho escuro e a grama se torna amarelo-dourado. Uma névoa surge rente ao chão nos vales durante a noite. A vida animal é abundante, especialmente lobos e doninhas, que são muito valorizados por suas peles preciosas.

Numa clareira próxima à fronteira sul do domínio existe

um círculo de pedras talhadas, com a altura de dois homens. Os nativos chamam-no simplesmente de “Círculo”. As alcateias de licantropos que habitam o domínio normalmente não interagem entre si, exceto na primeira lua cheia depois de cada solstício ou equinócio. Nessas ocasiões, as alcateias se reúnem no círculo e celebram a caça, resolvem questões legais, realizam matrimônios e comerciam entre si.

Nível Cultural: Era Medieval.

O Povo: A maior parte dos habitantes desse domínio é composta de licantropos verdadeiros — aqueles que nasceram com licantropia ao invés de terem sido infectados por ela. A população humana que existe, mora em vilas nas margens do Musarde em um estado delicado de coexistência com os licantropos. Eles vivem em pequenas casas de madeira com telhados de sapé. A área ao redor de cada vila foi preparada para a lavoura. A maioria dos humanos são fazendeiros ou artesãos, que sobrevivem vendendo seus produtos tanto para Nathan Timothy (um capitão do rio que é estranhamente tolerado pelos licantropos) ou para os lobisomens do domínio.

Os licantropos de Verbrek estão organizados em alcateias e têm uma cultura independente da dos humanos. Eles têm sua própria religião, que é liderada pelo lorde do domínio Alfred Timothy (filho do já mencionado Nathan); tradições, incluindo ritos de passagem para os jovens; e leis próprias.

Personagens Nativos: Não existe personagens de jogadores nativos de Verbrek.

Encontros: A maioria dos encontros em Verbrek envolvem licantropos, apesar de haver alguns mortos-vivos vivendo no domínio.

Lorde Negro de Verbrek

Alfred Timothy

Clérigo Lobisomem de 6º nível, Leal e Maligno (Vil)

Categoria de Armadura 10 (5) **For** 10 (16)

Movimentação 12(15) **Des** 12(15)

Nível/Dados de Vida 6 **Cons** 14 (18)

Pontos de vida 35 **Int** 12

TACO 18(15) **Sab** 18

Nº de Ataques 1 **Car** 14

Dano/ataque 2d4

Ataques Especiais Surpresa, Magias (5/5/3)

Defesas Especiais Só é afetado por armas de prata ou mágicas +1

Resistência contra Magia 25%

Na forma humana, Alfred parece um rapaz franzino. Essa aparência é completamente enganosa, pois como lobisomem, ele é tudo menos fraco. Estranhamente, Alfred Timothy não possui sombra.

História: Alfred é o filho de Nathan Timothy, o antigo lorde negro de Arkandale. Nathan dava pouca atenção ao filho, tanto que Alfred deixou Arkandale quando ainda era jovem e perambulou pelo Semiplano.

Tempos depois, numa noite em que estava matando ovelhas, Alfred foi capturado por alguns aldeões que iam queimá-lo vivo. Ele foi resgatado por um bando de Vistani. A líder concordou em libertá-lo se Alfred promettesse garantir salvo conduto para todo Vistani que ele viesse a encontrar durante sua vida. Embora tenha concordado, no momento que ficou livre, Alfred tentou assassiná-la. Atraídos por sua traição, os poderes sombrios apresentaram-no com o domínio de Verbrek.

Estado Atual: Alfred Timothy odeia os humanos e todos



outros tipos de licantropos. Entretanto, ele é prudente o suficiente para não promover ações contra as populações humanas vizinhas, nem contra indivíduos de grande poder místico. Por isso, os lobisomens de Verbrek toleram os Vistani e qualquer pessoa que esteja sob sua proteção. Qualquer viajante que entre no domínio sem ter sido convidado ou sem um acompanhante Vistani, torna-se “caça” — o que significa “presa” e “diversão”. Aqueles que são apanhados pelos lobisomens ficam sem todos seus pertences e são informados que têm meia hora de vantagem para fugir. Quando esse tempo se esgota, os lobisomens começam a caçá-lo. Se consegue chegar a fronteira antes que seu perseguidores o alcancem, a “caça” vive. Para manter o “espírito esportivo”, pode acontecer de as criaturas darem mais tempo para uma vítima cujas habilidades de fuga são obviamente parcas. Ou não.

Fechando as Fronteiras: Alfred Timothy não é capaz de selar o domínio completamente. Para evitar fugas, ele invoca um grupo grande de lobos e lobisomens para patrulhar as fronteiras.

Combate: Alfred tem todas as habilidades de um lobisomem comum com as seguintes exceções. Ele é 25% resistente a toda magia e é um sacerdote de 6º nível do deus dos lobos. Suas esferas são Todas, Animal, Feitiço, Adivinhação, Vegetal e Convocação. Depois que a lua nasce, ele pode usar qualquer sombra como uma Porta Dimensional para qualquer outra sombra criada pela luz da lua dentro do domínio.

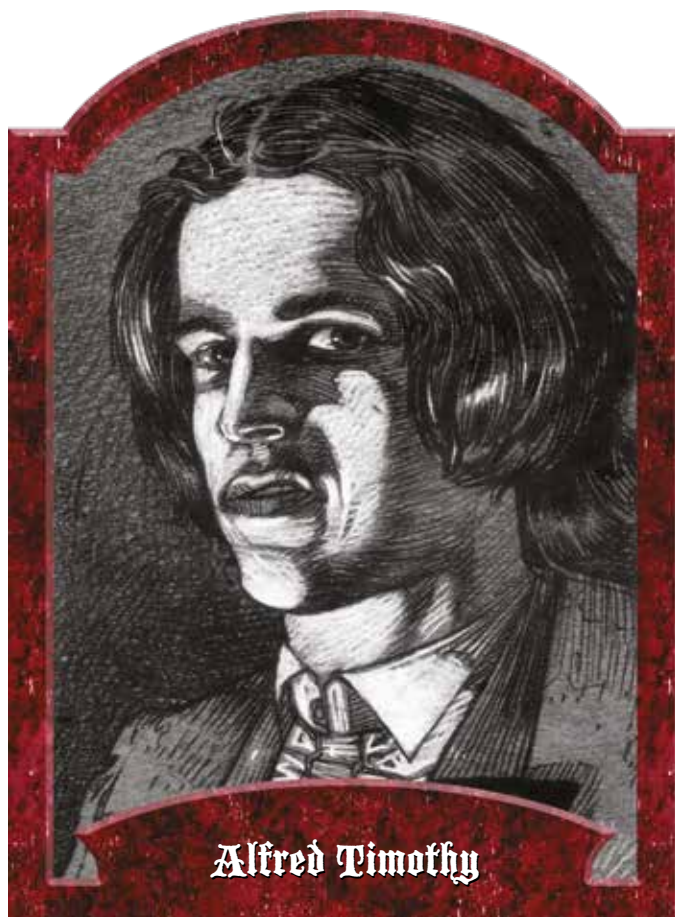
Sithicus

A Terra: Este domínio coberto de florestas densas fica na parte sudoeste do Núcleo, a leste de Valachan e ao sul de Verbrek e Invidiá. Árvores enormes cobrem o sol, e mantém as florestas na escuridão. Um emaranhado de heras manchadas e samambaias cinzas praticamente impede que se veja a terra, gerando uma proteção perfeita para cobras, roedores e insetos. As terras baixas estão repletas de fontes borbulhantes e lagoas rasas. A maioria dos viajantes se mantém nas estradas que levam para as cidades principais do domínio, Mal-Erek, Hroth e Har-Thelen. Elas serpenteiam entre vales estreitos ou abraçam as encostas de desfiladeiros.

Para os nativos de Sithicus, o céu noturno é uma recordação de Krynn, o mundo do qual eles estão isolados para sempre. O céu aparentemente não tem lua, e é cheio de pontos frios de luz. Os nativos de Krynn percebem que as constelações são semelhantes às de seu mundo natal, mas têm algumas diferenças significativas. A constelação do “Dragão de Platina”, que representa o deus Paladine foi estilizada, e suas estrelas estão espalhadas por todo o céu. As estrelas da constelação do “Dragão de Cinco Cabeças”, que representa a deusa Takhisis brilham mais intensamente do que antes. As constelações dos outros deuses de Krynn estão muito mais opacas.

Apesar de não ser fácil avistá-las, o curioso céu de Sithicus tem uma lua. Chamada de Nuitari, essa orbe é negra e só pode ser vista por personagens com tendência maligna. Esses personagens conseguem enxergar com sua luz negra tão bem quanto os humanos normais o fazem à luz do luar. Personagens de outras tendências só conseguem “ver” a lua negra observando a falta de estrelas naquela parte do céu. Nuitari torna-se cheia a cada oito dias.

Quando os personagens entrarem em Sithicus, você deve jogar 1d8 para determinar qual a fase da lua, pois elas afetam a magia arcana em Sithicus. Cada fase de Nuitari dura vinte e quatro horas — um dia e uma noite.



Alfred Timothy

Tabela 2:
Fases de Nuitari

Resultado	Fase
1	Lua Nova
2	Nova-Crescente
3	Quarto Crescente
4	Crescente-Cheia
5	Lua Cheia
6	Cheia-Minguante
7	Quarto Minguante
8	Minguante-Nova

Quando a lua negra está entre crescente e cheia, os arcanos de tendências não-malignos ficam submetidos a penalidades para lançar magias, enquanto arcanos malignos recebem bônus. Esses efeitos são semelhantes aos efeitos dos “sorvedouros do Mal” conhecidos pelos clérigos em Ravenloft. (Veja o Apêndice Três: Classes de Personagens)

Quarto Crescente, Crescente-Cheia, Cheia-Minguante e Quarto Minguante — Os arcanos não-malignos ficam submetidos a uma penalidade igual a -1 nos testes de Resistência contra Magia. Os arcanos malignos recebem um bônus igual a +1 nos testes de Resistência contra Magia.

Lua Cheia — Os arcanos não-malignos ficam submetidos a uma penalidade igual a -2 nos testes de Resistência contra Magia e fazem magias não malignas como se tivessem um nível a menos do que eles têm. Os arcanos malignos recebem um bônus igual a +2 nos testes de Resistência contra Magia e fazem magias não malignas como se fossem de um nível mais alto que são.



Dominios do Núcleo

Além dessas modificações, existem condições especiais que se aplicam toda vez que uma magia arcana maligna (qualquer uma que exija um Teste de Poder de Ravenloft) é feita durante a lua cheia. Independente da tendência do mago, essas magias funcionam como se fossem de dois níveis acima do que são. Os personagens que fazem uma magia maligna incorrem num Teste de Poder aumentado em 2%.

Somente os arcanos são afetados por essas mudanças. Como Lorde Soth não é um arcano, suas magias não são afetadas.

A população de Sithicus é quase que exclusivamente composta de elfos. Mal-Erek, Hroth e Har-Thelen são medíocres e não possuem nada da beleza das cidades élficas de outros lugares. Os trabalhos de cantaria têm falhas enormes, as ruas são cheias de buracos, as estátuas e outros trabalhos de arte têm a aparência de terem sido feitos às pressas e serem mal-acabados. Os muros concêntricos que separam os vários castelos élficos estão caindo aos pedaços, os livros nas bibliotecas estão embolorados e os encantamentos que normalmente escondem a entrada das cidades élficas já estão deixando de fazer efeito.

O castelo de Soth, o Forte Nedragaard, está escondido entre os dois braços de um desfiladeiro impressionante, lembrando seu próprio Forte Dargaard em Krynn. O castelo é um presente dos poderes sombrios dessa terra. Junto com ele vieram sombras dos espíritos e guerreiros mortos-vivos que assombravam seu castelo em Krynn.

Nível Cultural: Era Medieval.

O Povo: Os nativos de Sithicus são em sua maioria elfos. Entretanto, recentemente nasceriam algumas crianças humanas e meio-elfas, filhas de mercadores kartakenses que moram em Har-Thelen, e um pequeno grupo de Vistani (conhecido como Os Andarilhos). Além disso, diversas comunidades kender são mantidas ocultas nas densas florestas do domínio.

Os elfos de Sithicus possuem um aspecto de apatia. Os personagens familiarizados com o planeta Krynn reconhecerão suas vestimentas como semelhante às usadas pelos elfos Silvanesti de Ansalon alguns séculos atrás, mas as cores das roupas são insípidas e as armaduras estão amassadas e sem brilho. Ao invés de cavalgar orgulhosamente para a batalha montados em grifos e hipogrifos, seus guerreiros usam carochas como montaria.

Eles não encontram nem alegria nem beleza nas florestas espessas ou nos riachos ladeados de rochas. Suas músicas são névias tristes, acompanhadas por instrumentos de tons graves que sempre evocam um sentido de perda.

Apesar dessas falhas, os elfos de Sithicus se consideram superiores às outras raças e, num grau menor, aos elfos que não são Silvanesti. Sutilmente, eles fazem com que um personagem não-elfo não se sinta bem-vindo em Sithicus. Os personagens pagam mais por seus suprimentos, os estalajadeiros lhes dizem que não há quartos disponíveis, mesmo quando é evidente que existem vagas e são servidos por último nas tavernas. For onde quer que eles vão, os heróis não-elfos recebem olhares rudes. As crianças atiram lama neles e os moradores por coincidência decidem esvaziar baldes de água suja na rua justamente quando eles estão passando. O raro elfo que realmente sorri para os heróis ou estende uma mão auxiliadora parece uma dádiva dos deuses.

Esta atitude reflete o tratamento que os elfos de Sithicus recebem quando eles saem de seu domínio. Na maioria dos domínios do Núcleo, os semi-humanos é que são tratados com desprezo.

Uma pequena, mas significativa, população Vistani

prospera em Sithicus. Esses Vistani são chamados de “Andarilhos” e Soth os mantém presos em seu domínio, fechando as fronteiras toda vez que ele sente que os ciganos estão se aproximando delas. Ele acha que sua líder Magda, o traiu quando ele foi trazido ao Semiplano e quer que eles sofram o mesmo aprisionamento que ele.

Embora Soth tenha destruído a maioria dos kenders que existiam no domínio transformando-os em kenders vampiros através de experimentos sinistros, alguns deles sobreviveram e vivem nas florestas. Eles têm a fama de ser o povo mais xenófobo e violento do núcleo. Os nativos evitam as áreas das florestas que foram reivindicadas pelos kender. Estrangeiros que visitam o domínio podem reconhecer os limites dos territórios kender pelas cabeças apodrecendo que estão espetadas nas árvores ao longo de sua fronteira; os kender de Sithicus transformam invasores em sinais de “Entrada Proibida”.

Personagens Nativos: Os elfos são heróis nativos típicos. Eles podem pertencer a qualquer classe permitida em Ravenloft, ou a qualquer combinação de multiclasse permitida aos elfos. Entretanto, a magia dos elfos magos é afetada pela luz negra de Nuitari, como foi descrito anteriormente. Os heróis de Sithicus não são afetados pelas atitudes racistas de seus compatriotas, mas sempre há exceções. Personagens meio-elfos e meio-Vistani também são encontrados em Sithicus.

Personalidades Notáveis: Mason, o lorde-orador de Har-Thelen é um ladrão/mago que parece ser um pouco mais ambicioso e esperançoso que os outros elfos de Sithicus. Ele continua a intimidar e manipular os artesãos de sua cidade de modo que eles produzam mercadorias de boa qualidade que possam ser comercializadas em Kartakass. Ele tem até mesmo pressionado os canteiros a trabalharem para a cidade de modo que ela possa ser reparada e preservada. No entanto, segundo os boatos, Mason está travando uma luta árdua pois suas atividades estão irritando o senescal de Soth, Azrael. Ele prefere que os elfos sejam dóceis, ou pelo menos que direcionem seus esforços no sentido de ajudá-lo a localizar Kitiara Uth Matar, uma mulher que seu mestre está a procura.

A Lei: Embora cada cidade de Sithicus tenha seu próprio castelo de nobres elfos — dirigido pelo regente hereditário conhecido como Lorde-Orador — todos reconhecem o comando de Lorde Soth. Eles raramente o veem, mas todos temem sua fúria e se encolhem à simples menção ao seu nome. Um convite para visitar o Grão Lorde no Forte Nedragaard é normalmente considerado uma sentença de morte. Como Soth pode literalmente erguer os restos dos mortos e fazê-los obedecer suas ordens, nenhum canto de Sithicus é seguro.

O senescal de Soth, Azrael, o anão, é cautelosamente respeitado, mesmo não sendo um elfo. A falta de cortesia para com esse servo do Grão Lorde é uma garantia de consequências terríveis.

As leis feitas pelos lordes-oradores são poucas e parecidas com aquilo que esperaria encontrar nas comunidades élficas.

Encontros: A maioria dos encontros com criaturas envolvem banshees ou outros mortos-vivos. Os personagens têm 33% de chance de um encontro incidental durante o dia, e a mesma chance durante a noite, testada três vezes.

Leituras Adicionais: O livro *Knight of the Black Rose* descreve com detalhes a queda de Soth e a criação de Sithicus. A aventura *When the Black Roses Bloom* mostra a tentativa de Soth de escapar da miséria de Sithicus.

Os mestres que desejarem conduzir uma aventura com personagens nativos de Sithicus podem conseguir mais





informações no suplemento *Tales of the Lance*. Esse suplemento descreve o mundo de Krynn, no qual Sithicus é baseado. Ele tem também regras para se criar e jogar com personagens kender, embora os kender de Sithicus não sejam as criaturinhas alegres que são os de Krynn.

Lorde Negro de Sithicus

Lorde Soth

Cavaleiro da Morte, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura 0 (-3 com Armadura) **For** 18/99

Movimentação 12 **Des** 14

Nível/Dados de Vida 9 **Cons** 17

Pontos de vida 89 **Int** 10

TACO 5 **Sab** 09

Nº de Ataques 3/2 rodadas **Car** 17

Dano/ataque 1d8+6 (*espada do sangramento* mais bônus de Força)

Ataques Especiais Magias

Defesas Especiais Aura de Medo

Resistência contra Magia 75% (Veja a seguir)

Lorde Soth, um cavaleiro da morte, tem uma voz cavernosa que provoca calafrios. Seus olhos são pontos vermelhos por trás do visor de seu elmo. Ele veste uma armadura simples +3 negra (que reduz sua CA para -3). Seu emblema, uma rosa negra, pode ser visto bordado em suas roupas e ornando seu escudo.

História: Soth era um cavaleiro desonrado da Ordem Solâmica no mundo de Krynn. Quando o Rei-Sacerdote de Istar estava prestes a causar o Cataclisma, os deuses deram a Soth a chance de se redimir salvando o mundo. Soth, no entanto, foi desviado de sua missão por seu ciúme mesquinho e a destruição que se seguiu matou milhões. O próprio Soth morreu no desastre, mas voltou à vida, como uma paródia devastada pelo fogo de si mesmo, amaldiçoado a viver a extensão de cada vida que foi perdida devido a sua indolência. Soth viveu em um estado insensível e desatento durante séculos até que o fogo interior de uma guerreira chamada Kitiara Uth Matar despertou alguma coisa dentro dele. Suas manipulações dos eventos para causar a morte dela e sua subsequente tentativa de torná-la sua companheira eterna condenaram-no a se tornar um lorde negro de Ravenloft.

Estado Atual: Lorde Soth reina do Forte Nedragaard. Um presente dos poderes sombrios, o castelo escarnece dele o tempo todo, pois ele muda constantemente de tamanho e forma, para que Soth não consiga manter a infalível ordem militar com a qual está acostumado. Além disso, o tédio oprime a alma eterna de Soth. Não sobrou nada para ele conquistar em Sithicus e trinta e cinco anos sem nada para fazer além de atormentar os elfos e intimidar Magda, a Andarilha, deixaram Soth deprimido e desesperançado. Somente as agitações do Dukkar no domínio vizinho de Invidía tem elevado, mesmo que pouco, os ânimos de Soth. Ele tem esperança que uma guerra esteja sendo planejada e espera ter um exército pronto para participar.

O maior desejo de Soth ainda é possuir Kitiara e aparentemente os poderes sombrios lhe deram a oportunidade de fazê-lo. Soth tem ouvido rumores que uma guerreira de cabelos negros muitíssimo parecida com a descrição de Kitiara perambula pelas colinas de Sithicus. Se ela é Kitiara recriada em carne e osso ou um espírito não se sabe. Soth a persegue incessantemente, embora não consiga nunca vislumbrar algo mais do que sinais de sua passagem.

Fechando as Fronteiras: Em Krynn, o cavaleiro da morte era obrigado a lembrar seus pecados todas as noites através de canções. Em Ravenloft ele consegue fechar suas fronteiras repetindo sua triste balada. Enquanto ele canta, as vozes de outros pecadores se juntam à dele. O som, que se ouve nas fronteiras, é tão horrível que nenhum mortal é capaz de resistir a ele. Todos tem de voltar para Sithicus para não ficarem irremediavelmente loucos.

Combate: Soth têm todas características atribuídas aos cavaleiros da morte descritas no *Livro dos Monstros*. Ele gera medo em uma área de um metro e meio de raio e é capaz de fazer as magias *detectar magias*, *detectar invisibilidade* e *muralha de gelo* a vontade. Duas vezes por dia, ele pode fazer a magia *dissipar magia*. Ele pode usar uma Palavra do Poder (como as magias) de sua escolha uma vez por dia. Ele é capaz também de fazer as magias *símbolo de medo* ou *símbolo de dor*, assim como uma *bola de fogo* de 20 dados, uma vez por dia. Todas suas magias funcionam como se ele fosse de 20º nível. Além disso, ele consegue *andar nas sombras* para qualquer lugar de Sithicus. Ele simplesmente entra em uma sombra e emerge em outra, no local desejado.

Soth possui Resistência contra Magia de 75%. Além disso, no caso de um resultado menor ou igual a 11 a magia volta contra seu realizador original. Quando está em seu castelo, ele precisa apenas de um resultado menor ou igual a 22 para refletir uma magia.

Soth é capaz de exercer controle completo sobre qualquer morto-vivo inferior em seu domínio e consegue controlar outros mortos-vivos com até 8 DV como se fosse um clérigo maligno de 6º nível. Apesar de ser um morto-vivo, Soth não pode ser afastado ou controlado pelo Poder da Fé.

Se Soth for morto, seu corpo se transforma em névoa e se dissipa. Ele se recompõe em seu trono no Forte Nedragaard depois de 2d6 dias. Durante esse tempo, as fronteiras permanecem abertas.





Dominios do Núcleo

Invidia

A Terra: Invidia é um domínio no sudoeste do núcleo, cercado por Verbrek, Sithicus, Borca e Baróvia. O rio Musarde serpenteia do sul para o norte onde o rio Gundar se junta a ele, criando um vale verdejante e sinuoso, onde florestas enormes se esticam até o céu. Para o norte e para o sul, o vale se transforma nas campinas de Verbrek e Sithicus. Os verões são longos e quentes, abrindo espaço gradualmente para o inverno em um show espetacular de cores.

Invidia é um dos domínios que mais possui floresta intactas em sua extensão, perdendo apenas para Verbrek. Antigamente, ele era regido pelo lobisomem Bakholis, que desencorajava excursões de humanos às florestas. Quando ele foi assassinado duas décadas atrás por uma jovem meio-Vistani de nome Gabrielle Aderre, as comunidades do domínio se tornaram muito estacionárias para se empenhar qualquer tipo de expansão. Com a promoção de seu filho Malocchio Aderre, entretanto, isso pode mudar. Ele é tão sovina quanto Bakholis jamais foi e está encorajando ativamente o comércio e a comunicação entre as cidades de Invidia.

Karina é a maior comunidade de Invidia, com uma população de duas mil pessoas. Ela serve como um porto intermediário para o tráfego fluvial. Karina é rodeada por vinhedos que produzem alguns dos melhores vinhos do Núcleo. A única outra comunidade digna de nota é Currículo, na parte norte do domínio (embora várias vilas pequenas permeiem o domínio, a maioria nas margens do Musarde). Essa cidade abriga cerca de mil pessoas, mas um consórcio de mercadores de Richemulot começou a usá-la como base de suas atividades em Invidia ao invés da decadente Karina.

Apesar da ascensão do violento Malocchio Aderre, o famoso Festival da Colheita de Karina continua a aumentar a população para quatro ou cinco mil pessoas uma vez por ano. Devido a esse festival, amantes do vinho e da música de todo o Núcleo migram para a cidade para uma semana de abandono completo e prazeres selvagens.

Nível Cultural: Era Cavaleiresca.

O Povo: Os invidianos são uma estirpe bastante misturada, com origem principalmente em Baróvia e Kartakass. Sua língua é uma versão degenerada do Balok, por isso, barovianos e invidianos têm pouca dificuldade para se comunicar entre si, desde que falem devagar. Normalmente, os invidianos se vestem com simplicidade. Os homens vestem túnicas, calças e botas, enquanto as mulheres usam camisas e saias coloridas e esvoaçantes.

Por alguma razão estranha, os crimes passionais e violentos são comuns em Invidia. Os rancores se inflamam, as discussões passam dos limites e, as tragédias acontecem inevitavelmente. Os invidianos veem até mesmo seus parentes com suspeita ou temor.

Seguindo os rumores colônias de lobisomens e da misteriosa raça de metamorfos felinos conhecida como *paka* dentro das fronteiras do domínio.

Personagens Nativos: Todas as classes de personagens disponíveis no Semiplano podem ser encontradas em Invidia. Entretanto, os personagens originários desse domínio não podem ser meio-Vistani; décadas de perseguições expulsaram dali todos os personagens dessa etnia.

Os personagens invidianos são conhecidos por sua pouca paciência. Toda vez que se defronta com traição, deslealdade, insultos ou acusações infundadas, um invidiano tem de ser bem sucedido em um teste de Resistência contra Paralisação ou ficará tão furioso que

atacará o ofensor, verbal e fisicamente. Os heróis invidianos podem também escolher uma “espécie inimiga”. Para os nativos de Invidia, isso pode se estender também a grupo étnicos ou nacionalidades do Núcleo. Eles recebem um bônus igual a +4 em todas as jogadas de ataque contra esse inimigo.

Personalidades Notáveis: Durante décadas, Gabrielle Aderre foi o assunto de conversas sussurradas por toda Invidia e domínios vizinhos. Ainda jovem, ela assassinou lorde Bakholis, o lobisomem senhor do domínio, quando ele tentou tomá-la à força. Depois disso, tomou seu castelo sem que ninguém se opusesse a ela. Estranhamente, essa poderosa feiticeira odiava todos os Vistani, apesar dela própria obviamente possuir sangue Vistani. Entretanto, além de odiar os Vistani, ela odeia mais ainda relacionamentos e sentimentos amorosos entre aqueles que a rodeiam.

Embora já esteja na meia-idade, Gabrielle aparenta ser muito mais nova. Apenas as mechas de cabelo branco dão alguma indicação da sua verdadeira idade. Há mais ou menos cinco anos, Gabrielle desapareceu por algum tempo. Quando ela reapareceu, Malocchio Aderre havia tomado o Castelo Loupet. Gabrielle mudou-se com seu amante Matton para o Castelo Hunadora, onde ela é uma aliada do antigo governo gundarakita e feroz oponente dos planos de Malocchio Aderre — com exceção talvez de sua cruzada contra os Vistani.

A Lei: Malocchio Aderre é o mestre incontestável de Invidia. Com mercenários contratados de todo o Núcleo e tropas emprestadas a ele por seu “irmão na busca da ordem” o Rei Vlad Drakov de Falkóvnia, Malocchio está submetendo todo o domínio a seu controle. Esses mercenários são guerreiros de 2a nível, equipados com espadas longas e cotas de malha. No momento, existem duas leis em Invidia cujo cumprimento é imposto: Os impostos devem ser pagos sem hesitação para as forças de Malocchio e os Vistani devem ser mortos à primeira vista.

Essa é uma das poucas nações no Núcleo onde ter um acompanhante Vistani pode ser mortal. Malocchio Aderre odeia a todos e seus bandos de assassinos atacam caravanas Vistani sempre que as avistam com o objetivo de mata-los e quem estiver viajando com eles.

Sabe-se que Gabrielle Aderre compartilha desse ódio pelos nômades de Ravenloft, embora ela nunca tenha sido tão brutal ou violenta quanto seu filho está sendo. Movidos pelo medo, os habitantes de Invidia também participam desse ódio contra os Vistani. Ninguém quer ser considerado amigo dos ciganos.

Existe uma região de Invidia que ainda não se encontra sob o controle de Malocchio: a área que antes pertencia ao domínio de Gundarak. O que restou do exército do Duque Gundar continua controlando a área em torno do Castelo Hunadora, de onde eles continuam a fazer planos de, um dia retomar sua terra natal.

Encontros: A chance de um encontro incidental em Invidia é igual a 33%, uma vez ao dia e outra depois do cair da noite. Longe das cidades, os personagens podem encontrar os mercenários de Malocchio Aderre, lobisomens ou animais comuns da floresta. Além disso, as histórias sobre os *paka* são verdadeiras, eles podem ser encontrados na parte sudeste do domínio.

As pessoas que visitam Karina devem ficar atentas ao Estripador da Meia-Noite, um assassino sanguinário que ataca nas ruas enevoadas e becos escuros. Esse louco é descrito em detalhes no *Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II*.

Leituras Adicionais: A aventura *The Evil Eye* descreve Invidia com mais detalhes, bem como a origem de Malocchio e seu conflito com Gabrielle.





Lorde Negro de Invidia

Gabrielle Aderre é o Lorde Negro de Invidia, mas agora ela divide sua prisão com seu filho. Enquanto o lado negro de Gabrielle se desenvolveu devido a uma vida de adversidades e sofrimento, seu filho já nasceu mau.

Gabrielle Aderre

Feiticeira meio-Vistani de 8º nível, Neutra e Maligna (Egoísta)

Categoria de Armadura	10	For	08
Movimentação	12	Des	14
Nível/Dados de Vida	8	Cons	10
Pontos de vida	21	Int	13
TACO	18	Sab	16
Nº de Ataques	1	Car	16
Dano/ataque	Depende da arma		
Ataques Especiais	Mau-olhado, magias (5/4/4/3)		
Defesas Especiais	Nenhuma		
Resistência contra Magia	Nenhuma		

Gabrielle é uma mulher pequena, com uma personalidade profunda, carismática. Ela tem olhos negros hipnóticos, e seus cabelos negros são longos, esvoaçantes, com mechas que vão até o meio de suas costas. Seus cabelos e olhos negros vem de sua mãe, uma Vistana, e sua pele clara vem de seu pai *giorgio* (não-Vistana). Gabrielle é uma mulher de meia-idade, mas fora uma mecha de cabelo branco na têmpora esquerda, ela aparenta ser muitos anos mais jovem e têm o porte e a postura de uma jovem. Ela não parece ter nem um dia a mais do que vinte e cinco anos. Porém, seu reflexo sempre revela sua verdadeira idade. Por essa razão, Gabrielle não permite que haja espelhos perto dela.

Gabrielle se veste com uma Vistana, com várias saias coloridas que dançam ao redor de seus tornozelos e blusas bordados com fios de prata e de ouro. Um lenço sempre cobre sua cabeça. Grandes argolas douradas lhe servem como brincos e todos seus dedos são carregados de anéis. O pescoço e os tornozelos são adornados por correntes de ouro. Ela normalmente anda descalça, pavoneando-se em sua elegância como um pássaro exótico e perigoso.

História: Gabrielle descende de Madame Eva, a primeira Vistana que surgiu em Ravenloft. Entretanto ela é apenas meia Vistani, e é portanto rejeitada por aqueles de “sangue puro”.

Gabrielle nasceu em Richemulot, filha de uma Vistani proscrita. Durante muitos anos, as duas erraram pelo Núcleo, sobrevivendo de esmolas, pequenos furtos, leitura da sorte e outras diversões. Isabella, a mãe de Gabrielle ensinou-a os feitiços e encantamentos dos Vistani, como sua mãe havia feito antes com ela. Gabrielle frequentemente pressionava sua mãe sobre detalhes de seu misterioso pai, mas Isabella não dizia nada a não ser que Gabrielle carregava dentro dela a mesma escuridão do coração maligno dele.

“Você nunca dever ter filho” disse Isabella para sua filha um dia. “Um homem, uma criança, um lar — essas coisas você nunca poderá ter, Gabrielle, porque o único resultado disso será a tragédia.”

Gabrielle cresceu só e amargurada, e culpava a mãe por sua solidão. Gradualmente, seu pai misterioso começou a representar em sua mente uma oportunidade para felicidade. Finalmente, quando tinha dezenove anos, Gabrielle descobriu alguma coisa a respeito de seu pai, na véspera da morte de sua mãe.

Quando Isabella foi atacada e ferida por um lobisomem, Gabrielle se recusou a ajudá-la até que sua mãe lhe falasse sobre seu pai. Isabella finalmente contou-lhe a história



Gabrielle Aderre

de seu passado: quando era jovem Isabella havia sido capturada e vendida como escrava para um monstro sádico e quando finalmente conseguiu escapar, ela estava grávida de dois meses de Gabrielle.

Gabrielle estava atordoada. Durante anos ela havia alimentado fantasias sobre seu misterioso pai e agora seus sonhos românticos haviam sido destroçados. Resolvendo que Isabella havia lhe contado uma mentira cruel e abominável, ela colocou em um saco o valioso baralho tarokka de sua mãe (o *Baralho de Tarokka de Madame Eva*) e suas poções. E deixou sua mãe abandonada a um destino que achava justo: a morte nas garras dos cruéis e monstruosos lobisomens.

Enquanto Gabrielle fugia na escuridão, a voz suplicante de sua mãe foi lentamente substituída por gritos. Nesse momento, as Brumas se fecharam ao redor de Gabrielle e a trouxeram para Invidia, que era regida por um lobisomem chamado Bakholis. Os criados do lobisomem capturaram Gabrielle e a levaram para o Castelo Loupet. Orgulhosa e excessivamente confiante, Bakholis tentou escravizá-la, mas ela conseguiu enfraquecê-lo com seu Mau-olhado e cortar sua garganta com uma adaga de prata. Com esse ato, Gabrielle tornou-se o novo Lorde Negro de Invidia, presa para sempre no domínio e impedida de procurar seu pai.

Os anos se passaram e Gabrielle foi lentamente se acostumando a seu aprisionamento. Ela teve vários amantes na pequena cidade de Korinna e se divertia arruinando os relacionamentos dos outros. Ela tratava seus amantes com desprezo, escravizando-os com seu Mau-olhado e descartando-os quando se cansava deles, mas nenhum era capaz de consolá-la por sua solidão terrível. Nem mesmo o tempo conseguiu apagar de sua memória as palavras de sua mãe — que somente desgraça viria se ela desse à luz a uma criança. Gabrielle era cuidadosa,





Dominios do Núcleo

utilizando artifícios medicinais para não ficar grávida.

Um dia, um viajante sinistro apareceu nos portões do Castelo Loupet. A partir do momento em que seus olhos se cruzaram no salão principal, o coração cruel de Gabrielle se derreteu. Na privacidade de seus aposentos, Gabrielle sucumbiu completamente aos encantos demoníacos do estranho. Quando o elegante cavalheiro tirou a roupa, ela achou estranho ver um par de asas de morcego se abrir em um dossel de trevas. Gabrielle recebeu o incubus em seus braços.

“Você lembrará de mim apenas como o Gentil Cavalheiro” o demônio disse logo depois, sua voz carregando o peso da obrigação. Então, desapareceu.

Nove meses depois, Gabrielle deu à luz a um menino. Confirmando as vagas lembranças de sua mãe do “gentil cavalheiro elegante”, Malocchio parecia ser totalmente humano, exceto por um pequeno defeito: um sexto dedo em cada mão. Sob todos os outros aspectos, Malocchio era um bebê normal.

Apesar de sua aparência angelical — que era um pequeno conforto para Gabrielle depois de três dias de trabalho de parto muito difíceis — logo ficou claro que Malocchio não era uma criança normal. O fato mais evidente era que ele crescia extremamente rápido. Quando Gabrielle se recuperou do parto, Malocchio já estava andando e falando.

As suspeitas de Gabrielle foram despertadas, por isso ela usou o *Baralho de Tarokka de Madame Eva* para fazer uma leitura a respeito de seu filho e descobriu que ele era o lendário dukkar (a pessoa destinada a destruir os Vistani). Ele sentiu que, pela primeira vez na sua vida, os poderes superiores lhe sorriam. Através de seu filho ela poderia destruir os odiados Vistani que a rejeitavam.

Entretanto, seria Malocchio a usar Gabrielle. Apesar de sua genialidade na manipulação dos outros, ela não era páreo para o intelecto demoníaco de seu filho. Quando ele terminou de brincar com ela, Gabrielle era uma mulher despedaçada, presa em sua própria culpa, ressentimento e raiva impotente. Foi somente com a ajuda de seu amante Matton, um lobo metamorfo (e talvez o único ser que realmente amou Gabrielle), que ela conseguiu se recuperar.

Estado atual: Quando o espírito partido de Gabrielle foi curado, ela havia se transformado em uma outra mulher. Antes, ela odiava e temia todos os metamorfos, mas agora ela havia se apaixonado por Matton. Com essa pequena felicidade em sua vida, ela passou a ter menos ciúme da felicidade dos outros e não se alegra mais brincando com pessoas inocentes.

No entanto, Gabrielle continua uma pessoa astuta dominadora e implacável. Ela é uma mestre da manipulação que adora espalhar ódio, medo e ciúmes por todo o domínio, só que agora seus esforços têm um objetivo bem definido, destruir seu filho. Infelizmente, ele é protegido pela maldição que foi colocada em Gabrielle quando ela se tornou o lorde negro de Invidía. Apesar de sua obsessão em punir os Vistani, Gabrielle é incapaz de causar mal diretamente a um Vistana e tem suas habilidades reduzidas quando se trata de afetar alguém que é parcialmente Vistana, como seu filho.

Apesar de não poder atacá-los diretamente, ela consegue assaltar seus lacaios e sabotar seus esforços. Para ajudá-la nessa empreitada, ela usurpou um movimento de libertação gundarakita com base no Castelo Hunadora, usando seus poderes para enfeitiçar a maior parte do grupo. Além disso, Matton está recrutando lobos metamorfos de Kartakass para ajudá-la. A campanha de Gabrielle de violência e terror contra os servos de seu filho cresce a cada mês que passa.

Fechando as Fronteiras: Quando Gabrielle deseja selar invidía, um círculo de terror rodeia o domínio. Ele não é

visível nem tangível, mas os personagens que tentam cruzar a fronteira contra a vontade dela sentem-se tomados de um medo irracional (exatamente como a magia, mas sem direito a testes de Resistência). Em consequência disso, eles correm pelo menos cem metros na direção do centro do domínio antes de recobrem o controle.

Combate: Gabrielle Aderre é uma feiticeira de 8º nível. Ela tem todas as habilidades de um meio-Vistani, mas parece ser imune à “loucura da lua” que aflige seus semelhantes giomorgos. Ela também possui o poder do Mau-olhado, que lhe permite fazer qualquer magia da escola Encantamentos/Feitiços que ela saiba de cor usando apenas os olhos sem necessidade de componentes, uma vez por rodada. As magias feitas através de seu mau-olhado não são consideradas na contagem de magias que ela pode fazer normalmente. Exemplo: se tiver memorizado a magia *enfeitiçar pessoas*, ela poderá fazê-la quantas vezes quiser usando o mau-olhado, até ela fazer a magia a partir de sua memória, como um mago normal. Quando Gabrielle usa essa habilidade, seus olhos brilham e se estreitam, como os de um gato. Todo personagem com sangue Vistani (ou, se o Mestre assim o desejar, todo personagem com sangue nômade) recebe um bônus igual a +2 no teste de Resistência contra o mau-olhado de Gabrielle. Os Vistani legítimos são completamente imunes a seus poderes e suas magias.

Gabrielle consegue também usar o *Baralho de Tarokka de Madame Eva* uma vez por dia para simular os efeitos de qualquer magia de Adivinhação. Porém, usar o baralho causa-lhe uma dor excruciante.

Lista de magias: 1º círculo — *manipular chamas, enfeitiçar pessoas**, *amizade**, *hipnotismo**, *consertar*, *ler magias*, *sono**, *runa arcana*.

2º círculo — *alterar-se, nó, PES, névoa, esquecimento**, *raio do enfraquecimento**, *aterrorizar**, *o riso histérico de Tasha**, *vento sussurrante*.

3º círculo — *dissipar magia, imobilizar pessoas**, *força spectral, sugestão, forma ectoplásmica*.

4º círculo — *enfeitiçar monstros**, *confusão**, *amaldiçoar, emoções**, *espelho encantado*.

* podem ser feitas através do Mau-olhado

Malocchio Aderre

O Dukkar, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	3	For	14
Movimentação	12	Des	16
Nível/Dados de Vida	5	Cons	10
Pontos de vida	33	Int	16
TACO	15	Sab	11
Nº de Ataques	2	Car	17
Dano/ataque	1d3/1d3		
Ataques Especiais	Mau-olhado, convocar animais		
Defesas Especiais	Só é afetado por armas mágicas +1 ou melhores, resistência contra fogo, relâmpago e veneno		

Resistência contra Magia 20%

Malocchio Aderre é um homem elegante com pouco mais de vinte anos. Ele mede 1,80 metros, tem pele clara, olhos negros e penetrantes e uma gaforina escura como a meia-noite. Ele prefere roupas pretas e costuma usar um gibão de veludo, com calças negras e botas lustrosas de montar, uma pista da verdadeira natureza de Malocchio pode ser encontrada em suas mãos. Cada uma delas tem um sexto dedo, pequeno e em forma de garra, ao lado do dedo mínimo. O “dedo de bruxa” de Malocchio fica normalmente escondido por um par de luvas negras.





História: Nascido da união de Gabrielle Aderre e um incubus conhecido como Cavaleiro Gentil, Malocchio Aderre é um dukkar — um dos seres malignos que segundo a profecia trarão sofrimento ao mundo e por fim destruirão os Vistani. Vários dukkars já apareceram ao longo dos séculos, mas Malocchio é particularmente perigoso. Certa época, ele possuía o poder de ir para qualquer lugar do Semiplano, ignorando todas as barreiras e fronteiras. Mais importante ainda, Malocchio era capaz de levar passageiros consigo, inclusive Lordes Negros, o que possivelmente causaria a desintegração do continente.

Um dukkar é considerado uma figura de um mau indescritível entre os Vistani e a tribo Zarovan está constantemente procurando por sinais e presságios de seu nascimento. Eles não perceberam as atividades do dukkar conhecido como Hyskosa e acredita-se que ele tenha causado a Grande Conjuração. Por sorte, esses Vistani conseguiram prender Malocchio Aderre dentro das fronteiras de Invidia usando rituais místicos.

Estado Atual: Depois de um rompante assassino que acabou destruindo parte do Castelo Loupet, antigo lar de sua mãe, Malocchio Aderre avaliou sua situação. Ele percebeu que Invidia não tinha nenhum líder forte e que ele poderia facilmente se tornar o regente do domínio. No momento, ele é o senhor de Invidia, tendo juntado as vilas do domínio sob uma única liderança pela primeira vez desde que sua mãe matou Lorde Bakholis vinte anos atrás. Ele governa através do medo, terror e de mercenários contratados.

Atualmente, Invidia é muito mais perigosa para os Vistani do que era antes da ascensão do dukkar. Diferente de sua mãe, Malocchio não tem nada que o impeça de ferir Vistani, o que ele faz com um prazer sádico.

Combate: As heranças demoníacas e Vistani combinadas fazem de Malocchio um oponente perigoso. Fisicamente, ele é muito fraco em combate, mas como o dukkar profetizado, suas habilidades místicas são terríveis. Seu poder mais terrível é o mau-olhado. Através dele, Malocchio pode fazer inúmeras magias da escola de Encantamentos/Feitiços, uma por rodada. Quando quer, ele é capaz de fazer as magias *enfeitiçar pessoas*, *hipnotismo*, *sugestão*, *enfeitiçar monstros* e *medo* através do Mau-olhado.

De sua herança tanar'ri, Malocchio recebeu a habilidade de conjurar criaturas selvagens nativas de Invidia. Ele tem 40% de chance de conseguir chamar 2d6 lobos ancestrais, 1d6 cobras venenosas ou 2d4 corvos gigantes, uma vez por dia. As criaturas conjuradas chegam depois de 1d4 rodadas e obedecem aos comandos de Malocchio até a morte.

Por último, Malocchio desfruta de algumas das defesas inerentes dos tanar'ri. Ele só pode ser ferido por armas mágicas + 1 ou melhores e é extremamente resistente ao fogo, relâmpago e todo tipo de veneno (+4 nos testes de Resistência para sofrer um quarto do dano ao invés de metade).

Malocchio é um monstro sádico e cruel. Os outros seres vivos são brinquedos para serem manipulados ou destruídos ao seu bel prazer. Entretanto, como todos os valentões, Malocchio não tem um pinga de coragem. Se encontrar um oponente verdadeiramente superior, ele se submeterá humildemente ou fugirá usando teleportação.

Borca

A Terra: Borca fica em um vale verdejante e acidentado a nordeste de Baróvia, onde a vegetação cresce livre e luxuriante. Na primavera e no verão, diversas flores selvagens forram as encostas das colinas. Os nativos

avisam rapidamente os estrangeiros que eles devem evitar qualquer água ou fruta manchada de púrpura. Essa coloração é um sinal de envenenamento.

Os picos cobertos de neve de Baróvia, os Montes Ghakis e Baratak, adornam o horizonte a sudeste, por vezes cobrindo o sol nascente. Ao norte fica o Monte Gries, o mais alto do domínio.

Borca possui quatro comunidades de tamanho notável: Lechberg, com cinco mil e quinhentos habitantes; Levkarest, com oito mil e quinhentos; Sturden, dois mil; e Vor Ziyden, com mil habitantes. Os Boritsis, uma família rica que é proprietária praticamente do domínio inteiro, construiu suas mansões opulentas próximo a Levkarest, na região sul de Borca. A área tem várias fontes públicas de água quente, mas Ivana Boritsi reserva as que são próximas de seu chateau para seu uso pessoal. A Grande Catedral da Igreja de Ezra está localizada nessa cidade.

A segunda família mais importante no domínio, os Dilisnyas (primos distantes dos Boritsis), vive em uma mansão nas bordas da Grêta Sombria, perto de Lechberg. Existem outras mansões espalhadas por toda a nação, mas nenhuma rivaliza com a beleza perturbadora da Mansão Boritsi.

Nível Cultural: Era Cavaleiresca.

O Povo: A maioria dos borquenses é extremamente pobre, pagando impostos pesados para a aristocracia. Frequentemente, o povo mostra um ar taciturno e resignado. Eles falam um dialeto do Balok, embora a maior parte dos borquenses seja também fluente na língua falada em Dementlieu.

Apesar de está numa situação não parecer à primeira vista, a aristocracia de Borca não muito melhor do que os servos que trabalham em suas propriedades — todos são arrendatários de Ivana Boritsi. Apesar de muitos borquenses acreditarem que podem ser mais felizes ou mais prósperos em outro domínio, poucos tentam se mudar. As lendas rezam que aquele que beber a água de Borca e tentar fugir, morrerá na fronteira. Casos desse tipo foram documentados para desencorajar o povo a testar essa afirmação.

Como vestimenta, os camponeses preferem tons sóbrios de marrom enquanto a aristocracia veste negro a maior parte do tempo. Em ocasiões festivas, entretanto, os aldeões e os nobres usam cores vibrantes. Nesse domínio, a moda entre os ricos é igual à de Dementlieu, só que atrasada um ou dois anos.

A Lei: Com exceção de Lechberg e das terras do solar Dilisnya, Borca é inquestionavelmente propriedade de Ivana Boritsi. A aristocracia aqui é aristocracia só no nome, pois eles alugam suas terras de Ivana e, por sua vez, recebem aluguel dos camponeses que cultivam a terra. Os dois outros territórios são mantidos por Ivan Dilisnya, primo de Ivana e chefe da “força policial” que coleta o aluguel das terras dela.

Antigamente, a guarda de Ivana era escrupulosamente honesta, coletando apenas o aluguel que era dela por direito. No entanto, mais ou menos dez anos atrás, seu primo distante Ivan Dilisnya assumiu o controle dessa força policial. Desde então, a corrupção corre solta. Se precisa de músculos ou justiça, você tem de comprá-los. O suborno, na verdade, é necessário em cada favor político, seja ele uma simples placa de passagem “livre” nas estradas, ou ficar com comida suficiente para alimentar seus filhos. Poder significa conhecer as pessoas certas e servi-las bem. No entanto, ninguém se atreve a encostar um dedo em Dilisnya ou Borca. Aqueles que tentaram pereceram durante o sono.

Os oficiais bem armados de Ivan são guerreiros de 1º nível que usam corseletes de couro, alabardas ou clavas.





Dominios do Núcleo

Personagens Nativos: Qualquer classe de personagem permitida em Ravenloft pode ser encontrada em Borca. Mas, estes personagens recebem apenas metade do capital inicial. Os Nativos de Borca recebem a perícia Herbalismo de bônus e duas línguas nativas: Balok e a língua nativa de Dementlieu.

Personalidades Notáveis: A figura mais importante de Borca é Ivana Boritsi. Os nativos de Borca a chamam de Viúva Negra, pois seu amor é uma doença fatal. Em Borca, o maior medo de uma mãe é que Ivana Boritsi goste se seu filho bonito e jovem e literalmente o ame até a morte.

Surgiu recentemente na região sudoeste de Borca um lugar conhecido como a Casa dos Lamentos. Assombrado por um lindo espírito chamado Mara, este lugar perigoso é evitado por todos e com bons motivos (detalhes sobre esse domínio Bolsão podem ser encontrados no Capítulo Quatro: Aglomerados e Bolsões).

Encontros: Aqueles que visitam Borca devem acautelar-se com a ermordenung Nostalia Romaine, cujo toque significa morte. Ela é descrita no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*. Durante o dia e durante a noite, os personagens têm 25% de chance de um encontro com algum animal da rica fauna borcana, desde ursos pardos e lobos até javalis e cobras venenosas. Além disso, os espíritos das vítimas de Ivan e Ivana encontram-se frequentemente nos locais onde foram mortos. Por isso, fantasmas, assombrações e poltergeist são perturbadoramente comuns neste domínio.

Lordes Negros de Borca

Borca é um domínio que aprisiona mais que um lorde negro. Estes dois indivíduos malignos são descritos a seguir.

Ivana Boritsi

Humana de nível 0, Caótica e Maligna (Cruel)

Categoria de Armadura	10	For	08
Movimentação	12	Des	11
Nível/Dados de Vida	0	Cons	22
Pontos de vida	08	Int	14
TACO	20	Sab	10
Nº de Ataques	1	Car	17
Dano/ataque	Depende da arma		
Ataques Especiais	Beijo venenoso		
Defesas Especiais	Veja a seguir		
Resistência contra Magia	Nenhuma		

Ivana é uma amável mulher de profundos olhos azuis e cabelos negros que caem sobre seus ombros em madeixas onduladas. Embora esteja agora com mais de sessenta anos, Ivana ainda aparenta dezoito. Ela usa roupas sensuais, que acentuam sua beleza e escondem o coração negro que existe dentro dela. Sua aparência inocente não revela seu poder, vantagem que ela usa com crueldade. Ela adora entrar em uma taverna lotada, passar-se por uma donzela indefesa e incitar vários homens a lutarem por ela até a morte. Infelizmente, o vitorioso tem pouca chance de saborear o fruto de seu triunfo por mais do que alguns minutos. O beijo de Ivana é tão venenoso quanto o da viúva negra.

Devido a sua maldição, os lábios e as unhas de Ivana são azul-escuro, mas ela é uma mestra em maquiagem e pouca gente chegou a notar esse fato. Quando dorme, Ivana assume a aparência de uma vítima de seu próprio veneno. Sua pele adquire uma coloração cinzenta cheia de manchas, sua garganta e seu rosto incham e suas veias saltam, criando um labirinto de linhas negras sobre seu corpo.

História: Ivana é filha de Klaus Boritsi e Camile Dilisnya. Sua mãe foi o primeiro lorde negro de Borca e Ivana nasceu cinco anos depois de o domínio ter sido anexado ao Núcleo em 648 no Calendário Baroviano. Ivana nunca conheceu seu pai. Ele foi um dos vários maridos de sua mãe que desapareceram devido ao hábito que ela tinha de envenená-los quando eles a enfureciam.

Enquanto Ivana crescia, sua mãe lhe ensinava a desconfiar dos homens, mas ainda assim restava em seu coração um desejo de amar e ser amada. Aos dezessete, ela encontrou um jovem bardo de nome Pieter e ficou fascinada pelo seu dom para versos e recitação. Para tornar as coisas ainda mais interessantes, Pieter amava a arte sobre todas as coisas e parecia não estar impressionado pela assombrosa beleza de Ivana. Ela tentou ganhar seu amor a sério, mas não conseguiu. Por fim, tentando entender o poder que a arte e a poesia exerciam sobre ele, ficou enamorada pela pureza de sua arte. Ivana viu nela um charme e uma graça que ela nunca poderia encontrar em si e, nesse processo, apaixonou-se perdidamente por Pieter. Quando ela aprendeu a amar sua arte, Pieter começou a retribuir seu amor.

Este poderia ter sido um final feliz para o casal, mas Camille, cheia de ciúmes, colocou um fim na alegria dos jovens amantes. Ela foi à cama de Pieter na escuridão da noite e o fez acreditar que era sua filha. Enquanto eles estavam juntos, Ivana os surpreendeu e seu coração foi dilacerado pela traição de seu verdadeiro amor. Camille insistiu que Pieter a tinha seduzido, esperando que Ivana seguisse a tradição da família e o matasse. Ela não foi desapontada.

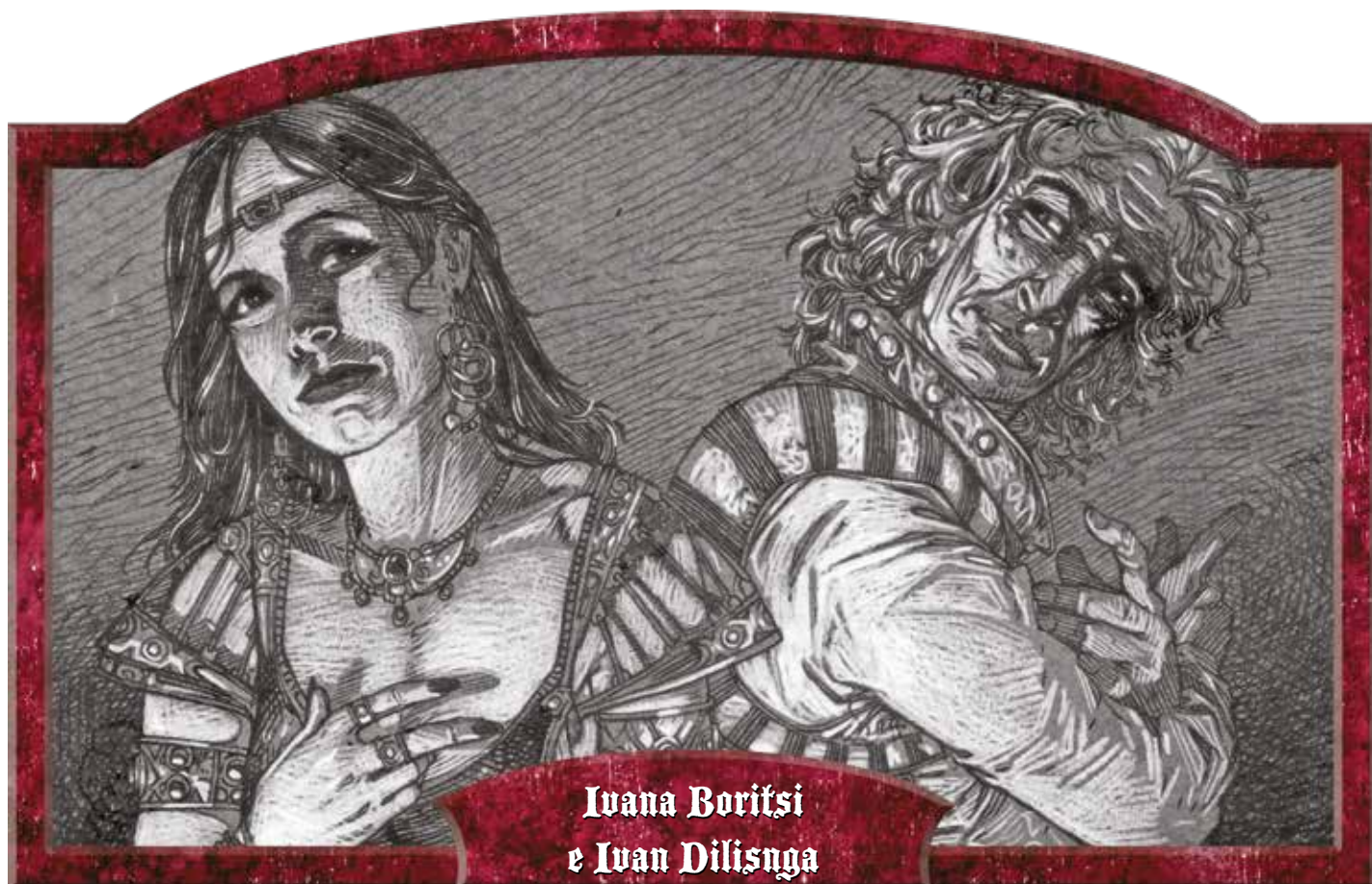
Ivana comprou de um necromante um veneno de contato mágico, que se tornava tóxico ao se misturar com os fluidos naturais do corpo do usuário. Ele não tinha nenhum efeito sobre ela enquanto estava sendo usado, mas era terrivelmente tóxico para qualquer outra pessoa. Ela o passou em seus lábios e então envenenou seu amante com um beijo. Camille escarneceu da “infidelidade” de Pieter e disse a Ivana que matá-lo era a coisa certa a se fazer. Ela ignorou o ressentimento de sua filha a seu respeito nessa questão, que cresceu até que Ivana finalmente envenenou Camille no ano de 711. Os poderes sombrios estavam satisfeitos com a intensidade de sua ira, tanto que eles tornaram permanente seu beijo mortal e a transformaram no lorde de Borca.

Estado Atual: Ivana é amarga até o fundo da alma. Ela destrói os relacionamentos por onde passa e envenena todos os homens que a cortejam. Enquanto isso, ela vive um estilo de vida excessivamente luxuoso, sustentado por sua falange de “cobradores de aluguel”, que não passam de bandidos operando uma rede de extorsão. Ela os mantém trabalhando juntos com a promessa de que o homem que a fizer mais rica será seu consorte. Quando um deles começa a criar problemas, ela o declara vencedor. Ela então o envenena e diz aos outros que ele foi infiel. Eles acreditam nela por que todos eles querem ser o próximo amante de Ivana, ignorando o fato que um simples beijo dela é fatal.

Ivana despreza publicamente o romance e o amor, ainda que secretamente anseie por companhia. Sua maldição é suspirar eternamente por outro Pieter, mas acabaria inevitavelmente envenenando todo homem que ela vesse a amar.

Antes da Grande Conjunção, Ivana tinha uma pessoa que podia considerar como um amigo. Ela conheceu Ivan Dilisnya quando os dois eram crianças e tem se correspondido com ele há décadas. Quando a Grande Conjunção ocorreu, Ivan procurou-a. Ele estava amedrontado com os terremotos apocalípticos que





**Ivana Boritsi
e Ivan Dilisnga**

assolavam a terra e procurou seu auxílio. Ivana, temendo que seus servos se aproveitassem do caos para se levantar contra ela e matá-la, acolheu a presença reconfortante de seu amigo com braços abertos. Quando a Grande Conjunção terminou, os dois lordes estavam tão próximos um do outro, que os domínios se fundiram. Como a personalidade de Ivana era a mais dominadora, o reino manteve o nome de Borca, enquanto o domínio de Ivan, Dorvnia, desapareceu.

Hoje os dois lordes vivem em herdades em lugares opostos do domínio. Se antes eles trocavam cartas sobre técnicas de envenenamento, os pontos altos da criação de novos venenos e o prazer sádico que os dois sentiam ao envenenar seus adversários, hoje eles brigam constantemente entre si e tramam um contra o outro. Suas diferenças começaram quando Ivan insistiu que Ivana dividisse com ele o segredo de sua juventude aparentemente eterna — um segredo que Ivana na realidade não sabe — e se acentuou quando ela insistiu que ele se fizesse útil como o líder de sua força policial. Os dois procuram constantemente um veneno novo que mate o outro, mas ambos ainda são imunes a todas as toxinas, fazendo o povo de Borca (e seus visitantes) gritar e se contorcer devido aos efeitos de cada veneno. Separados e juntos, eles comandam a nação, tornando Borca duplamente perigosa.

Fechando as Fronteiras: Qualquer bebida em Borca, até mesmo a água da fonte, pode se tornar um veneno que aprisiona personagens nesse domínio. As bebidas importadas funcionam do mesmo jeito. Quando Ivan ou Ivana querem selar Borca, acontece uma mudança na tessitura da terra e do ar ao redor do domínio. As fronteiras tornam-se um catalisador para a bebida. Quando alguém sai de Borca, a bebida torna-se um veneno letal. A vítima começa a sentir febre e vertigens e morrerá depois de

poucos turnos a não ser que ela volte para o domínio. A bebida permanece potente por quarenta e oito horas e pode ser ativada durante todo o período no qual as fronteiras estão “seladas”.

Combate: Ivana não tem nenhum treinamento nas artes da guerra, dependendo de servidores contratados e de seu beijo venenoso para se defender. Sua aparência inocente amolece até mesmo o coração do rufião mais selvagem. Aqueles cujos corações não podem ser “amolecidos”, são vítimas do seu beijo mortal.

O veneno que Ivana usou para assassinar seu verdadeiro amor ainda está ativo em seu sistema. Qualquer pessoa que venha a beijá-la tem de fazer um teste de Resistência contra Veneno submetido a um redutor igual a -4. Um sucesso significa que o personagem envenenado sofre uma morte lenta e agonizante, uma falha no teste significa que o personagem morreu instantaneamente. Nenhum antídoto ou magia é capaz de curar esse veneno.

Ivana consegue detectar qualquer tipo de veneno. Por essa razão, seu primo tem muita dificuldade em matá-la.

Ivan Dilisnya

Humano de nível 0, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	10	For	08
Movimentação	12	Des	11
Nível/Dados de Vida	0	Cons	22
Pontos de vida	08	Int	18
TACO	20	Sab	15
Nº de Ataques	1	Car	07
Dano/ataque	Depende da arma		
Ataques Especiais	Toque envenenado		
Defesas Especiais	Veja a seguir		
Resistência contra Magia	Nenhuma		

Ivan é um homem pequeno, magro, com um metro e





Dominios do Núcleo

setenta de altura e pouco mais de sessenta quilos. Seu cabelo é cinza encaracolado, com mexas loiras e forma um halo encarapinhado ao redor de sua cabeça e seus ombros. Seus olhos são azul-claro e ele os revira enquanto está conversando. Seus lábios finos estão normalmente repuxados num sorriso nervoso. Apesar de ter sessenta e dois anos, ele tem a vitalidade de um homem com metade da sua idade.

Ivan é um homem afetado que se imagina um grande ator. Fora seus trajes teatrais, ele raramente usa a mesma roupa duas vezes. Seus trajes incluem fantasias completas de bobo da corte, rei, caçador, paladino e monge. A maioria das armas e armaduras que ele usa são falsas — meras peças de palco.

Dilisnya tem uma voz suave, de tenor, e uma risada rápida, aguda, que faz as pessoas que a ouvem se encolherem. Entretanto, ele consegue mudar isso quando ele quer. Sua gargalhada se transforma em uma risadinha sinistra e gutural e sua voz diminui até se transformar num sussurro rouco ou aumenta para efeito dramático. Ele gosta dessas mudanças porque acha que elas demonstram seus talentos teatrais. Quando fala, ele gesticula espalhafatosamente para acentuar suas palavras. Quando anda, ele balança seus braços em poses exageradas. A maioria das pessoas o acha muito estranho.

História: Os antepassados de Ivan estavam visitando o Castelo Ravenloft em 351, para o grande casamento do irmão de Strahd, Sergei e sua amada Tatyana. Como estivessem se sentindo adoentados, eles saíram antes das festividades. No momento em que deixavam o castelo, Strahd assassinava os outros convidados e Baróvia era levada para Ravenloft. Os Dilisnya foram poupados da morte, mas as Brumas os alcançaram, prendendo-os em Ravenloft para sempre.

Boris Dilisnya, o pai de Ivan, cresceu em Baróvia. Casou-se com Stefania Septow e eles tiveram uma filha Kristina. Em 648, uma prima distante, Camille Dilisnya tornou-se o lorde negro de Borca o que levou a família de Ivan a se mudar para o domínio vizinho.

Cinco anos depois, em uma noite sem lua, Stefania deu a luz a seu segundo filho — Ivan, que estava destinado a se tornar o lorde negro de Dorvânia.

Aos seis anos, Ivan torturava animais — às vezes até a morte. Aos dez, ele envenenou a filha de um servo depois que ela roubou um doce. Ivan ria enquanto a pobre criança morria. Por fim, aos vinte anos, Ivan envenenou sua mãe. Apesar de hoje em dia se gabar disso, na época ele fez parecer um acidente. Somente sua irmã Kristina estava livre do perigo. Ivan a amava profundamente e ela, cega para a maldade que existia nele, retribuía o amor de seu “querido irmãozinho”. No entanto, ela não permaneceu cega por muito tempo.

Quando Kristina se casou, Ivan ficou profundamente enciumado e quando ela teve um filho, Ivan se sentiu completamente traído. Ele envenenou seu marido e depois envenenou Kristina quando ela amamentava o bebê. Uma ama-de-leite conseguiu salvar a criança.

Em 710, sua própria família o perseguiu até as Brumas. Ivan tinha vinte e um anos de idade. Envolvido pelas Brumas, ele encontrou uma terra de acordo com suas preferências e a chamou de Dorvânia. Em 712, Ivan casou-se com Lucretia e em 715 matou-a. No período que durou a união, Lucretia teve três filhas. Ivan acredita que elas nasceram mortas, mas circulam rumores que parteiras as teriam levado a pedido de Lucretia.

Quando a Grande Conjunção aconteceu, o primeiro impulso de Ivan foi procurar sua alma gêmea, Ivana Boritsi, que era o lorde negro de Borca. Depois que a Grande Conjunção terminou seus domínios estavam reunidos.

Estado Atual: Ivan nunca perdeu sua mentalidade infantil e demoníaca. Quando era jovem, ele tinha desejos caros, principalmente sobremesas finas e vinhos raros. Quando se tornou o lorde negro de Dorvânia, Ivan perdeu o sentido do paladar. Para ele, agora, todas as bebidas tem gosto de bile e toda comida tem gosto de cinzas. Ele lamenta muito essa perda e sacrificaria virtualmente qualquer pessoa e qualquer coisa para ter de volta seu paladar. Ele promove com frequência banquetes elaborados, na esperança de desfrutar a comida através dos outros. Os convidados que o conhecem bem fingem indiferença com relação à comida. Se parecem não gostar da comida, ele fica ofendido, mas se eles demonstram gostar muito do banquete, Dilisnya se enfurece de ciúmes.

Ivan está começando a sentir o peso dos anos. Quando se encontrou com sua amiga de infância Ivana pela primeira vez depois de trinta anos e descobriu que ela parecia tão jovem e bela como ela era quando moça, Ivan foi forçado a perceber sua própria mortalidade. Durante os últimos dez anos, ciúmes e um ódio intenso tomaram conta de Ivan. Ele pensa que Ivana está escondendo o segredo da juventude eterna e zombando dele enquanto ele envelhece. Ivan assumiu o comando de seus coletores de aluguel na esperança de, um dia, usá-los para forçá-la a revelar seu segredo.

Os rumores dizem que Ivan costuma acordar durante a noite, suando frio, chamando aterrorizado por sua irmã Kristina. Seus servos não se atrevem a mencionar esses eventos em sua presença. O nome dela é como veneno; diga-o para Ivan e ele tomará providências para que os resultados sejam fatais.

Combate: Ivan não tem habilidades de combate, mas Ravenloft lhe presenteou com um poder mortal. Três vezes ao dia, ele é capaz de transformar qualquer objeto que ele toca em veneno. E ele pode escolher a intensidade da toxina: Uma toxina “mortal” causa a morte de qualquer vítima que falhe em um teste de Resistência contra Veneno, uma toxina “perigosa” causa 4d6 pontos de dano em qualquer personagem que falhe no teste de Resistência e uma toxina “debilitante”, cujos efeitos são iguais aos de uma doença. Depois uma hora, a vítima dessa toxina sente-se fraca e não consegue andar, ficando acamada durante 1d4 dias.

Ivan é imune a todos os tipos de venenos e doenças (inclusive as mágicas). Além de suas toxinas naturais, ele sabe preparar drogas ou venenos capazes de causar virtualmente qualquer efeito. Sua mistura favorita permanece no organismo da vítima durante um dia, depois disso causa uma morte violenta e repentina. Ivan tem um antídoto, mas ele apenas retarda os efeitos por mais um dia. Ele mantém vários servos sob controle dessa maneira; todo dia eles precisam do antídoto para não morrerem. Como apenas Ivan conhece o antídoto, eles têm de se manter leais a ele.

Ivan tem trabalhado tanto com venenos que ele acabou se viciando em uma de suas raras criações. Por isso, normalmente sua comida é repleta dessa substância. Muitas das pessoas que jantam com ele não chegam a provar a sobremesa.

Baróvia

A Terra: Baróvia fica nos Montes Balinok. Durante os longos invernos e mesmo no fim da primavera os cumes permanecem cobertos de gelo e neve. Os dois picos mais altos, Baratak e Ghakis, têm mais de três mil metros de altitude. No verão, a neve derrete pelas encostas de granito,





mas os imponentes pináculos continuam congelados durante todo o ano. Apenas Baratak e Ghakis ficam acima das copas das árvores; as outras encostas sinuosas são cobertas por florestas densas. O terreno é acidentado, os afloramentos são frequentes e os penhascos escarpados são comuns. Somente as áreas ao redor da vila de Baróvia e o vale do lago Zarovitch são fáceis de se atravessar.

As várzeas da Baróvia começam a verdejar no fim da primavera: pinheiros, abetos e álamos tremedores ocupam completamente o vale. Córregos cintilantes serpenteiam por entre as campinas íngremes e porosas até desaguiarem no Musarde. A floresta Slavitch circunda o castelo do Conde Strahd von Zarovich e a vila de Baróvia, como um mar/ de árvores que se estende até os vales a leste. A Floresta Tepurich ocupa os vales ocidentais.

A Velha Estrada Slavich, uma das duas rotas usadas regularmente para atravessar os Balinoks, cruza o domínio de Baróvia. A estrada leva às duas maiores cidades: Vallaki, entre as duas montanhas mais altas e a vila de Baróvia, mais a leste. Vallaki (população de mil e quinhentas pessoas) fica na costa sul do Lago Zarovitch, o maior da Baróvia. Seus habitantes são, na maioria, pescadores, mas alguns pastores e fazendeiros vivem em pontos afastados ao redor do lago. As fazendas são pequenas, a maior parte delas sobre plataformas nas encostas das montanhas. Os pomares de maçã baroviana forram turbilhões de flores rosa e brancas na primavera. As ameixas, usadas para fazer a aguardente chamada de *tuika*, também crescem no vale.

A leste de Vallaki, a Velha Estrada Slavich sobe por um desfiladeiro, serpenteando furiosamente para suavizar a subida. Do alto do desfiladeiro, o viajante consegue ver toda a estrada que leva a vila de Baróvia. Os nativos chamam essa ladeira de “Descida do Demônio”.

A vila de Baróvia e o castelo de Strahd ficam em um vale cercado por um anel de névoa densa. Essa névoa, cuja espessura varia entre sessenta a cento e sessenta metros, é uma das coisas mais perigosas do domínio. Os vapores impregnam nos órgãos vitais dos personagens e atuam como um veneno latente. Ele não causa nenhum mal às suas vítimas enquanto elas permanecem dentro do anel de névoa, mas mata aqueles que tentam deixar essa pequena área, passando pela névoa sem a permissão expressa (e o antídoto) do Conde. Os Vistani têm o antídoto e transportam pessoas com segurança através das névoas asfixiantes — por um determinado preço. Mas, eles nunca ajudarão alguém sem a aprovação de Strahd.

Depois de entrar no anel de névoas, a estrada cruza o rio Ivlis, e segue seu curso em direção a Baróvia. O Castelo Ravenloft, lar de Strahd, fica no alto de um precipício de mais de trezentos metros ao norte da estrada vigiando a vila das alturas.

Cerca de quinhentas pessoas moram na vila de Baróvia. Os prédios são construções de madeira e alvenaria com dois ou três andares. Muitos são caiados. Os beirais dos telhados são adornados com padrões florais e geométricos em amarelo e vermelho. Uns poucos fazendeiros trabalham o solo ao redor da vila, cultivando batata, nabo e repolho. Os pastores vivem fora do anel de névoas, cuidando de seus rebanhos da melhor forma possível. A noite, os moradores às vezes ouvem um dos pobres animais gritar quando um lobo o ataca.

Ao sul do Rio Luna, Baróvia desce até os contrafortes das montanhas. Vários córregos e rios fluem por essas colinas, continuando a oeste até desaguiarem no Rio Musarde em Invidia.

A maioria dos habitantes dessa parte da Baróvia são de etnia gundarakita, cidadãos de um domínio que não existe mais. São em maior número que os barovianos, mas são

mantidos em um estado de miséria por leis absurdas e impostos excessivos. Fazendeiros e pastores predominam nessa área, embora seja possível encontrar artesãos nas cidades de Teufeldorf (que tem três mil habitantes) e Zeidenburgo (quatro mil habitantes). Os armeiros de Zeidenburgo já foram famosos por sua habilidade. Desde que a cidade foi anexada pela Baróvia, no entanto, é ilegal para os gundarakitas possuírem ou até mesmo fabricarem armas maiores que adagas.

Nível Cultural: Era Medieval.

O Povo: Existem três grupos étnicos distintos na Baróvia: barovianos, gundarakitas e Vistani (cujo único acampamento fixo se encontra neste domínio).

Os Barovianos costumam ser baixos, com ombros largos e quadris robustos. A maioria tem cabelos castanhos ou pretos, mas de vez em quando nasce alguém loiro de olhos escuros. Via de regra, as mulheres usam cabelos compridos e soltos, mas as jovens costumam fazer tranças. As mulheres casadas sempre cobrem suas cabeças com lenços. A maioria das mulheres barovianas veste roupas escuras a maior parte do tempo, devido ao costume de se usar preto durante cinco anos mesmo quando parentes distantes morrem. Os homens, ao contrário, vestem camisas brancas e coletes de pele de ovelha bordados, usando apenas uma braçadeira preta quando algum membro próximo da família falece. Os Barovianos costumam ter bigodes longos e curvados. Apesar dos solteiros normalmente terem barbas, os homens mais velhos costumam se barbear.

Durante a Grande Conjuração, Strahd ordenou que os soldados das vilas de Baróvia invadissem Gundarak e tomassem suas cidades, transformando os gundarakitas em cidadãos da Baróvia. Os gundarakitas têm aparência similar à dos barovianos, mas as mulheres preferem roupas mais coloridas. As gundarakitas solteiras sempre mantêm suas cabeças cobertas. Isso leva com frequência a mal entendidos, às vezes sangrentos, entre jovens barovianos e gundarakitas.

Suas diferentes crenças religiosas causam uma discriminação ainda mais severa entre barovianos e gundarakitas. A não ser em funerais, os barovianos não frequentam igrejas. Até mesmo os casamentos são realizados nas estalagens da vila. Isso acontece principalmente porque toda vez que um jovem casal otimista planeja um casamento em uma igreja, a noiva invariavelmente desaparece na véspera, e é encontrada morta alguns dias depois, com seu corpo destruído e sua garganta rasgada, como por uma fera selvagem. Esses acontecimentos e a maldade de seu lorde tirânico os levaram a acreditar que os deuses os haviam abandonado ou estavam punindo-os injustamente por crimes de seus antepassados. Consequentemente, apesar de toda vila ter um templo ou uma igreja, ela normalmente está em ruínas.

Os gundarakitas, por outro lado, são profundamente religiosos. Quando Gundar os dominava, eles prestavam homenagem principalmente a uma divindade chamada Nerull, mas desde que foram subjugados por Baróvia, uma nova fé está ganhando popularidade, um pequeno culto baroviano, conhecido como “Os Filhos do Senhor da Manhã”, tem sua base em Vallaki, onde mantém um santuário nas ruínas de uma igreja. Os membros dessa fé estão aguardando o dia em que o Senhor da Manhã, um ser com pele dourada e cabelos de fogo, sairá das Brumas e banirá as trevas e o sofrimento do mundo. Os gundarakitas, que conheceram a liberdade durante um curto período depois da morte do Duque Gundar, acham essa crença atraente, mesmo que os barovianos não sejam da mesma opinião.





Dominios do Núcleo

A principal diferença entre barovianos e gundarakitas é a língua. Os barovianos falam Balok, uma língua repleta de combinações incomuns de consoantes, enquanto os gundarakitas falam Luktar, uma língua melopéica, com sons alegres que os barovianos acham difícil de dominar. A chance que um indivíduo de uma etnia saiba falar a língua da outra é igual a 10%, enquanto a chance conhecer a língua de qualquer outro. Os barovianos estão tentando forçar os gundarakitas a falar a língua “civilizada” baroviana o tempo todo. Essa lei irá se juntar às outras que os boiardos passaram a acatar recentemente, incluindo aquelas que proíbem os gundarakitas de comprarem quaisquer terras além das que já possuem, morarem ao norte de Luna e de possuir botas ou armas grandes.

A terceira etnia de Baróvia são os Vistani. Os Vistani Zarovan mantém um acampamento permanente aos pés do Castelo Ravenloft, próximo a um alagado formado pelo Rio Ivlis. A maioria dos barovianos os consideram ladrões amorais, embora negociem com eles e paguem para ver seus shows. Entretanto, nem sempre é permitido que Vistanis perambularem dentro dos limites das cidades.

Strahd permite aos Vistani uma enorme liberdade em Baróvia. Eles lhe oferecem informações sobre sua terra e o resto do Semiplano. Em troca, ele garante aos ciganos segurança dentro de seu domínio. Qualquer pessoa que encontra um Vistani em Baróvia pode ter certeza que Strahd saberá do encontro em um dia. Da mesma maneira, aquele que ferir um Vistani nas terras de Strahd terá despertado sua fúria. Alguns barovianos intolerantes descobriram o seguinte fato: o lorde não se importa com a discriminação dos aldeões contra os Vistani, mas toda vez que esse preconceito cruza a fronteira da violência física, a pena é a morte. Alguns até mesmo especulam que Strahd e os Vistani Zarovan os têm um parentesco; a semelhança entre “Zarovan” e “Zarovich” é difícil de ignorar. Mas nenhum estudioso descobriu nenhuma evidência, ou se atreveu a perguntar aos Vistani ou ao lorde negro.

Com exceção dos Vistani, o povo da Baróvia carrega o peso da opressão de Strahd no dia-a-dia, por isso que eles costumam ser rudes e mal-humorados. Eles são fechados e tentam não causar problemas, porque aqueles que o fazem acabam mortos — ou pior. Mais que tudo, o povo de Baróvia teme a noite. Antes do sol se por, todos os nativos se recolhem em seus lares, e mantêm todas entradas fechadas e bloqueadas. Nem súplicas lamuriosas ou gélidos gritos de agonia os fazem abrir suas portas depois do cair da noite. Essas pessoas não sairão de suas casas até o sol despontar nas montanhas a leste.

A Lei: O Conde Strahd von Zarovich rege essa nação. Ele já viveu muito mais tempo do que qualquer homem deveria, e fora de Baróvia todo mundo sabe que Strahd é um vampiro. Mas os nativos de Baróvia ainda acreditam que ele é humano. Eles o chamam de o “Demônio Strahd”, mas se referindo a sua personalidade, não sua espécie.

Strahd é um tirano cruel, mas felizmente, ele rege das sombras. Raramente aparece em público, embora os rumores digam que suas “visitas” sejam comuns. Strahd não governa como um rei ou um príncipe o faria. Ele dá poucas ordens formais e nem sequer coleta impostos regularmente. Essa tarefa é realizada pelos boiardos (arrendatários) e burgomestres (prefeitos) de Baróvia, que também são responsáveis pela manutenção das milícias das vilas. Ainda assim, da mesma forma que os aldeões, os boiardos e os burgomestres curvam-se diante de Strahd. O lorde toma o que quer, seja ouro, trabalho ou vidas. São raras as ocasiões em que Strahd estabelece leis. O mais conhecido desses estatutos diz que aquele que entrar em seu castelo sem ser convidado será executado. Claro que,

muitos convidados tiveram o mesmo destino.

Personagens Nativos: Jogadores podem escolher personagens barovianos, gundarakitas ou meio-Vistani. Qualquer classe permitida em Ravenloft pode ser encontrada nesse domínio, embora os magos sejam extremamente raros. Os únicos sacerdotes que lançam magias são os pertencentes ao Culto do Senhor da Manhã. Eles têm maior acesso às esferas Todas, Elemental, Cura e Solar e menor acesso a Combate e Clima. Os sacerdotes de Nerull não recebem nenhuma magia.

Os barovianos têm um medo irracional do escuro. (Um personagem baroviano deve passar em um Teste de Medo antes de conseguir sair depois do pôr-do-sol e antes do alvorecer. No entanto, Baróvia é um poço de superstições e todo baroviano tem uma chance básica de 5% de saber alguma coisa a respeito da fraqueza ou vulnerabilidade de uma criatura sobrenatural (exemplo: se o grupo está sendo perseguido por um vampiro elfo, qualquer baroviano pertencente ao grupo tem 5% de chance de saber que pétalas de flores afastam a criatura).

Os personagens gundarakitas estão tão acostumados a serem oprimidos que eles devem fazer um teste de Sabedoria toda vez que encontram uma figura autoritária. Se não passar no teste, o personagem obedece suas ordens cegamente (porém, ele não se colocará necessariamente em perigo nem atacará os membros de seu próprio grupo). Por outro lado, os sofridos gundarakitas adquiriram um senso de como lidar com seus “superiores”. Os personagens gundarakitas ganham a perícia comum Etiqueta sem precisar pagar nenhum ponto de perícia por ela.

As regras para personagens meio-Vistani são apresentadas no Apêndice Dois: Raças dos Personagens.

Personalidades Notáveis: Jezra Wagner, a Rainha de Gelo, um espectro procurando eternamente pelo abraço caloroso dos vivos, assombra as encostas do Monte Baratak. Sua história é contada em detalhes no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*.

Além disso, um jovem agitador de nome Ardonk Szerieza começou a instigar o povo de Zeidenburgo e Teufeldorf contra os senhorios. Ele afirma que os gundarakitas tinham mais liberdade quando viviam sob o domínio do Duque Gundar e diz que eles podem voltar e esse estado se apoiarem os rebeldes que tomaram o Castelo Hunadora.

Encontros: Os aventureiros que perambulam pela Baróvia estão sujeitos a encontrar com vários tipos de criaturas. As florestas estão repletas de animais silvestres — principalmente coelhos e cervos — e aves diversas gorjeiam nas árvores. Ratos são estranhamente abundantes, substituindo outros roedores. Entre os predadores mais comuns incluem-se os lobos, que infestam as florestas, e pequenos ursos negros. Corvos e falcões cruzam os céus de dia, mas à noite corujas e nuvens enormes de morcegos dominam os céus. Algumas criaturas mais sinistras espreitam os campos, particularmente nas florestas próximas ao castelo de Strahd. Principalmente os terríveis zumbis de Strahd.

Durante o dia, personagens têm 20% de chance de um encontro com uma criatura nativa, à noite, a chance aumenta para 33%. Essa porcentagem é aplicada apenas uma vez nas vilas e nos campos. Invasores que perambularem dentro e ao redor do Castelo Ravenloft podem esperar encontrar virtualmente qualquer tipo de morto-vivo com exceção de lichs, que não são tolerados por Strahd.

Leituras Adicionais: Strahd e a Baróvia aparecem nos romances *Vampire of the Mists*, *Knight of the Black Rose* e *I, Strahd*. O castelo de Strahd é minuciosamente apresentado na aventura *House of Strahd*. Mais informações sobre os





Vistani Zarovan podem ser encontradas no *Van Richten's Guide to the Vistani*.

Lorde Negro de Baróvia

Conde Strahd von Zarovich

Vampiro Ancião Necromante de 16º nível, Leal e Maligno (Vil)

Categoria de Armadura	1	For	19
Movimentação	12, Vn 18(C)	Des	16
Nível/Dados de Vida	16/12	Cons	17
Pontos de vida	62	Int	18
TACO	10	Sab	17
Nº de Ataques	1	Car	16
Dano/ataque	1d6 + 7 (bônus de Força) ou depende da arma		
Ataques Especiais	Enfeitiçar com o olhar, dreno de energia, magias (6/6/6/6/7/4/3/2)		
Defesas Especiais	Habilidades de vampiro, a magia Contingência.		
Resistência contra Magia	20%		

Strahd é um homem alto, com um metro e oitenta de altura. Seu corpo é esbelto, mas fortalecido pelos longos anos que viveu como guerreiro. Seu rosto emaciado tem feições marcantes e malares proeminentes. Seus olhos são negros e hipnóticos, como poços profundos com reflexos sutis de luz vermelha, mas quando ele está irado ou enfurecido, eles queimam como carvões em brasa. Sua pele é normalmente pálida, mas fica corada quando ele se alimenta e permanece com essa cor saudável por várias horas.

Quando Strahd se transformou em lorde de Baróvia, suas orelhas se tornaram pontudas, como as de um elfo. A deformidade é sutil e ele consegue disfarçá-la facilmente penteando seu cabelo por cima das pontas. Para poder explicar o fato, ele às vezes afirma ser meio-elfo, o que não é verdade.

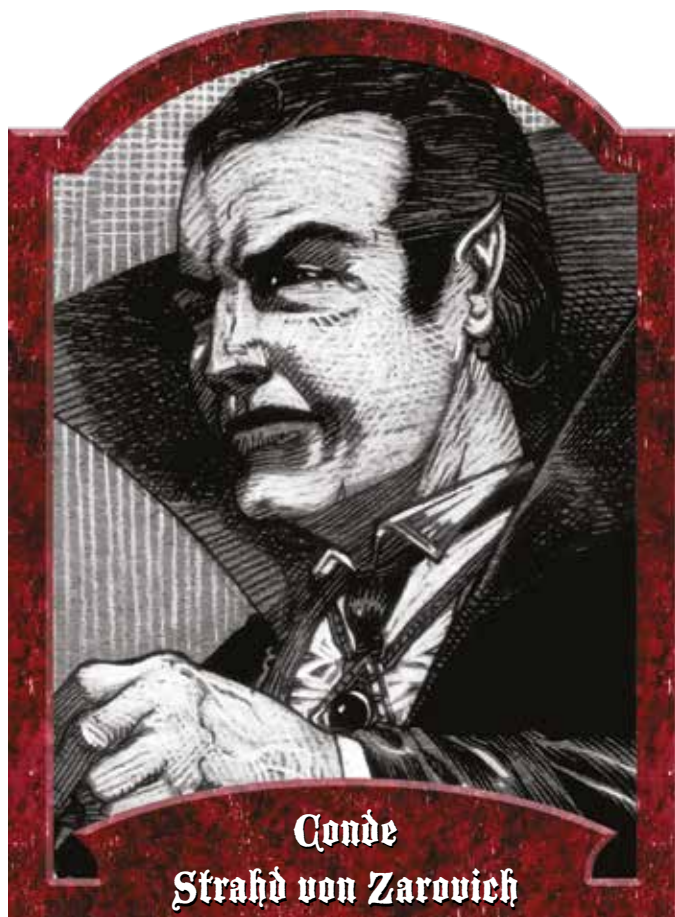
Seus dedos são longos e finos, com unhas compridas e afiadas. Quando quer esconder suas unhas, Strahd usa luvas cinzas de pele de carneiro. Como a maioria dos vampiros, suas presas não são aparentes, a não ser que ele queira que elas sejam vistas. Ele pode falar e até mesmo bocejar sem levantar suspeitas. Mas, quando ele está atacando, suas presas se prolongam até atingirem seu lábio inferior.

Strahd tem uma tendência a vestir roupas pretas com toques de branco e vermelho, suas roupas seguem o estilo comum aos nobres de Baróvia. Ele usa também uma grande pedra preciosa vermelha presa a uma corrente dourada pendurada no pescoço.

História: Strahd chama a si próprio de “primeiro vampyro”, mas essa afirmação parecer ser improvável, dada a diversidade dessas criaturas. Mesmo assim, ele foi, com certeza, o primeiro vampiro de Ravenloft. Os detalhes de sua história são contados no Memorial de of Strahd, apresentado na página 15.

Não se sabe exatamente como e porque Baróvia entrou no Semiplano do Pavor — se foi o pacto de Strahd, sua fúria assassina ou uma maldição da própria Baróvia. É possível que seja uma combinação dos três. De qualquer maneira, Baróvia apareceu no Semiplano e foi o primeiro domínio do que se tornaria o Núcleo.

Com o tempo, a terra mudou de modo a retratar Strahd e sua maldição. Baróvia se expandiu, englobando vários vales nos Montes Balinok. Um anel de névoa sufocante circundou a vila de Baróvia e o Castelo Ravenloft e o controle de Strahd sobre as criaturas de Baróvia aumentou mais ainda.



Antes de sua queda, Strahd era um mago com habilidades mediocres. Depois de sua transformação, ele se dedicou à morte, tornando-se um poderoso necromante (ele tinha tempo de sobra, preso na Baróvia). Ele explorou sua natureza e seus poderes vampíricos. Em 470, um bando de Vistani, liderado por Madame Eva, entrou na Baróvia. Ela e seu povo tinham uma resistência natural aos poderes da terra, o que impressionou Strahd. Eva e Strahd acabaram fazendo um trato. Strahd os protegeria contra qualquer perigo (ou seja, ele mesmo) se eles concordassem em procurar por um portal que o libertasse do Semiplano. Strahd chegou até mesmo a dar a Madame Eva o segredo de como neutralizar os efeitos de sua névoa mortal.

Em 542, Azalin, o lich, entrou em Ravenloft. Com relutância, ele acabou concordando em servir o lorde vampiro. Strahd exigiu duas coisas do lich: que ele ensinasse ao vampiro feitiços poderosos e usasse seus poderes para encontrar uma saída de Ravenloft. Mais tarde, Azalin tornou-se lorde de Darkon, que recentemente foi transformado no domínio de Necrópolis. O ódio do lich por Strahd não tem fim e ele quase conseguiu destruir o vampiro em 740.

Fora essa quase catástrofe, os anos passaram e Baróvia resiste. Durante a Grande Conjuração, Strahd se viu senhor dos gundarakitas, (servos de um antigo rival, Duque Gundar), e tem incentivado os barovianos a subjugar-los.

Estado Atual: Strahd é um gênio cruel, frio e calculista. Tudo o que ele faz tem objetivos maiores. Strahd também nunca presume que as coisas são como parecem. Ele sempre tem um plano (ou dois) de contingência para qualquer situação, pelo fato de ser uma criatura mortal, o tempo não significa nada para ele. Ele tem mais paciência que qualquer mortal e é sempre muito cauteloso. Seus planos normalmente incluem qualquer coisa que os personagens possam pensar e ele nunca deixa escapar uma pista ou uma dica.





Dominios do Núcleo

Ele possui apenas duas fraquezas. Primeiro, ele é poderoso há tanto tempo que passou a subestimar as habilidades dos humanos normais. Ele é definitivamente egoísta, embora raramente deixe seu orgulho tolo colocá-lo em perigo. Fugir de um oponente não o incomoda nem um pouco.

A segunda fraqueza é seu amor eterno por Tatyana. Seu corpo nunca foi encontrado depois que ela se atirou do parapeito do Castelo Ravenloft, e ao longo dos anos tem acontecido visões de mulheres que se parecem tanto com Tatyana que só podem ser reencarnações dela. Encontrar uma dessas mulheres, tê-la e, finalmente, obter seu amor é a obsessão de Strahd. Ele fará praticamente tudo para reconquistar Tatyana. Ele não agirá cegamente ou estupidamente por ela, mas correrá riscos calculados de boa vontade. Somente ela consegue trazer alguma emoção para sua alma.

Strahd mantém relações com os Vistani e alguns outros lordes de domínios em Ravenloft, mas trata-os como peças de xadrez, a serem manipuladas a fim de alcançar seus objetivos. Os Vistani são sua principal fonte de informação sobre outras nações, mas eles também fazem comércio e compras para ele. Ele pouco se importa com seus descendentes, servos ou seguidores.

Fechando as Fronteiras: Strahd consegue fazer com que a névoa sufocante que cerca seu castelo e a vila de Baróvia se espalhe por todo seu domínio. Os vapores impregnam órgãos vitais do personagem e atua como um veneno latente. Depois que respirou a névoa, a vítima não pode sair da Baróvia sem a permissão expressa de Strahd (e do antídoto). Se tenta escapar, o personagem começa a se asfixiar. Ele perde um ponto de Constituição para cada hora que ele fique fora da névoa. Quando chega a 3 pontos, ele perde os sentidos. Para cada ponto que perder a partir desse momento, ele terá de fazer um teste de Resistência contra a Morte por Magia, e uma falha significa morte. Nenhuma magia ou item mágico conhecido é capaz de evitar ou anular o efeito do veneno. Se passar no teste de Resistência com Constituição 0, o personagem terá conseguido vencer o veneno. Ele recupera um ponto de Constituição por dia e recupera a consciência quando chegar novamente aos 3 pontos.

Combate: Strahd é um inimigo temível. Ele possui todas as habilidades de um vampiro comum, como, por exemplo, drenar níveis pelo toque, enfeitiçar com o olhar, etc. (veja o *Livro dos Monstros*). Como um vampiro com mais de quatrocentos anos, ele é consideravelmente mais forte que seus primos comuns. Ele é imune a alho, símbolos sagrados e espelhos (ele ainda pode ser repellido pelo Poder da Fé de clérigos poderosos e não possui reflexo, mas a mera presença de espelhos e símbolos sagrados não o incomoda). Ele consegue suportar até dez rodadas de luz do sol sem sofrer nenhum dano, embora a décima primeira rodada vá matá-lo.

Toda vítima de seu olhar enfeitiçador tem de ser bem sucedida em um teste de Resistência contra Magia com um redutor igual a -4 para não ficar enfeitiçada. Ele consegue enfeitiçar pessoas da mesma maneira usando apenas sua voz.

As armas devem possuir um bônus mágico maior ou igual a +2 para ferir Strahd. Quando usa uma arma, ele não fica restrito a sua classe de personagem como necromante. Por ser um vampiro, ele pode usar qualquer arma. Sua Força incrível lhe garante um bônus igual a +4 nos ataques e um bônus no dano igual a +7. Ele também regenera 4 pontos de vida por rodada, até alcançar seu valor máximo.

Strahd tem vários tipos de servos, que ele é capaz de convocar mentalmente a qualquer momento. Essas

criaturas chegam em 2d6 rodadas. Ele pode conjurar 1d10x10 morcegos ou ratos, ou 3d6 worgs. Os morcegos não podem atacar, mas eles confundem, obscurecem a visão e impedem o lançamento de magias. Ele é também capaz de invocar 1d10 zumbis de Strahd ou 1d10 esqueletos (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices III*). Os Zumbis de Strahd e os outros mortos-vivos criados por Strahd são normalmente muito difíceis de serem afastados pelo Poder da Fé e são considerados como se tivessem um Dado de Vida a mais que na tabela para seu tipo.

Por ser um vampiro mestre, Strahd criou outros vampiros no decorrer dos anos, a maioria deles do sexo feminino. Ele costuma destruir essas vampiras depois de um ano. Ele não pode permitir que existam muitos vampiros atacando a população ou planejando derrubá-lo do poder.

Diferentemente de outras criaturas do seu tipo, Strahd não precisa de permissão para entrar em qualquer casa ou edifício em Baróvia. De um certo modo, Strahd é a terra; sua ligação é tão próxima que ele não precisa de um convite para explorar seu próprio domínio.

Como lorde, ele pode controlar vários objetos inanimados em Baróvia. Sabe-se, por exemplo, que ele consegue abrir ou fechar os portões da Velha Estrada Slavich com um simples pensamento, não importando onde ele esteja. Ele tem um poder semelhante sobre os portões de entrada do Castelo Ravenloft. Ele é capaz de perceber a passagem de qualquer criatura pensante por esses portões. No entanto, depois que a criatura passou pelos portões, ele perde seu rastro (aqueles que entram através das Brumas não são detectados). Ele também possui uma carruagem puxada por cavalos que viaja pelas estradas de Baróvia, sem condutor, seguindo seus caprichos. Strahd é capaz de sentir a presença de criaturas pensantes próximas à carruagem e sabe se elas estão ou não dentro dela. Ele não consegue ler as mentes dessas criaturas ou saber qualquer detalhe sobre elas. A extensão dos poderes que Strahd tem sobre os objetos não é completamente conhecida. Pode ser que esses poderes mudem ou se alterem de acordo com os caprichos dos poderes sombrios. Por outro lado, pode ser que Strahd tenha esse controle sobre todas suas posses.

Durante o dia, Strahd entra em coma e parece morto em todos os testes normais ou mágicos. Ele pode dormir em qualquer lugar da Baróvia e recuperar pontos de vida perdidos. Ele prefere caixões, mas qualquer lugar livre dos raios solares serve.

Nos dias atuais, Strahd é um talentoso necromante de 16º nível (em vida ele era um simples mago de 5º nível). O Semiplano converteu sua habilidade para a necromancia, e elas têm crescido a cada dia que passa.

Strahd mantém uma magia de *contingência* ativa o tempo todo. Quando é exposto a luz paralisante ou destrutiva, ele é teleportado instantaneamente para um caixão secreto, escondido em uma caverna nas montanhas. Lá, ele pode se recuperar até estar pronto para procurar por vingança.

Os itens mágicos são raros em Ravenloft, mas Strahd possui uma pequena coleção. Seu item mais precioso é uma bola de cristal. Com ela, o lorde pode vigiar seu domínio, bem como muitos acontecimentos além das fronteiras. A hematita que Strahd usa no pescoço é um *amuleto de proteção contra localização e detecção*. Ele também usa um *manto da proteção* +2. Em sua mão esquerda ele usa um *anel de resistência ao fogo*. Ele ainda possui, guardada em seu arsenal, uma *espada* +1, +2 *contra criaturas encantadas e utilizadores de magia*.

Lista de Magias: 1º círculo — *cerrar portas, compreensão da linguagem, dardo místico, globos de luz, manipular*





chamas, mãos flamejantes, proteção ao bem, servo invisível, toque chocante e ler magias; **2º círculo** — alterar-se, arrombar, atração fatídica de Strahd, escuridão 4,5m, invisibilidade, localizar objetos, mão espectral, névoa, névoa fétida e PES vocalizar; **3º círculo** — bola de fogo, dissipar magia, esconder itens, fortalecer morto-vivo, compreender idiomas, imobilizar pessoas, lufada de vento, morte aparente, névoa baixa, relâmpago, runas explosivas e toque vampírico; **4º círculo** — chuva de terror, detectar observação, dreno temporário, imitar mortal, porta dimensional, metamorfose, metamorfosear-se, névoa sólida, olho arcano, olhos do morto-vivo, muralha de gelo, pesadelo sem fim, praga, suprimir licantropia, sussurro de cadáver e tempestade glacial; **5º círculo** — animar os mortos, criar passagens, enviar mensagem, âncora espiritual, convocar sombras, aprentar morto-vivo, mistura maléfica de Strahd, moldar rochas, muralha de pedra, recipiente arcano, repulsão, telecinésia, teleportação; **6º círculo** — caçador invisível, concha anti-magia, contingência, controlar o clima, magia da morte, proteger fortalezas, transformar pedra em carne; **7º círculo** — bola de fogo controlável, convocar das brumas, cubo de força, dedo da morte, desejo restrito, reverter magia, terrível união de Strahd; **8º círculo** — clone, labirinto e símbolo.

Kartakass

A Terra: Kartakass é um domínio com muitas florestas e poucas comunidades nos contrafortes acidentados dos montes Balinoks. As colinas são crivadas de cavernas grandes e pequenas. A neblina é comum nas regiões baixas, erguendo-se do solo à tarde, quando o sol começa a se pôr. A vegetação é densa, o terreno rochoso e os caminhos entre as árvores é sinuoso. Quando estão fora de uma estrada ou uma clareira, os viajantes montados conseguem avançar pouca coisa mais rápido que um homem a pé. Quando a neblina surge, torna-se impossível cavalgar fora das estradas, os cavaleiros têm de conduzir suas montarias a pé, enquanto afastam os galhos com um braço estendido. Os lobos de Kartakass são extraordinariamente audaciosos. Eles costumam vagar pelas ruas das cidades à noite, invadindo qualquer portão que não esteja fortemente aferrolhado.

Na cidade de Skald, próxima ao centro de Kartakass, vivem cerca de duas mil pessoas. O lugar é conhecido por suas ovelhas, que possuem uma lã de ótima qualidade. As casas são quase todas térreas, com estrutura de madeira e telhados de sapé alcantilados. As casas têm janelas pequenas em forma de arcos, com pesadas venezianas verdes ou azuis, que podem ser trancadas e travadas por dentro. Os aldeões estão sempre consertando seus telhados por causa dos pássaros noturnos que roubam a palha impiedosamente. Para evitar esse problema, alguns homens ricos cobriram seus telhados com telhas vermelhas importadas.

A vila de Harmonia, ao sul, abriga cerca de mil e quinhentas pessoas. Elas afirmam terem as melhores vozes de Ravenloft e apenas o povo de Skald contesta essa afirmação. A arquitetura harmoniana é semelhante à descrição anterior, mas as casas são maiores. Os aldeões abrigam os animais de criação em quartos separados nos fundos da casa. Apesar deste tipo de precaução, seus animais ainda são vítimas das raposas e dos lobos.

Os kartakenses esmoitam a terra em torno das cidades para usá-la na agricultura. Os legumes com raízes bulbosas vilejam no solo de Kartakass; as beterrabas crescem até alcançar cinco quilos. Esses bulbos vermelho-escuro, e

suas folhas verdes são elementos importantes na cozinha local.

Frutas chamadas meekulbern crescem naturalmente em arbustos espinhosos das colinas kartakanas. Os nativos destilam o suco dessas frutas e o transformam em meekulbrau. Essa bebida amarga tem a reputação de relaxar a garganta e suavizar a voz. Seu gosto refinado é menosprezado pela maioria dos estrangeiros.

Nível Cultural: Era Medieval.

O Povo: A maioria dos kartakenses tem cabelos louros, olhos azuis e pele clara. De vez em quando nasce uma criança com cabelos negros, com a mesma tez pálida e olhar assustado. Eles têm um tipo físico esbelto e gracioso.

Os kartakenses possuem vozes ricas e melodiosas — do tipo concedido aos anjos e às sereias. O povo tem uma melodia para cada serviço, uma canção para cada ocasião. Suas músicas correm pelas florestas e ecoam através das colinas. Algumas canções parecem carregadas de tristeza, mas em geral, os kartakenses estão contentes com a vida e temem apenas os ataques das alcateias de lobos.

A língua falada em Kartakass é semelhante à de Hazlan, embora ela compartilhe vários elementos com a língua élfica; os heróis estrangeiros que souberem uma dessas duas línguas terão 5% de chance de entender qualquer conversa, com 1% a mais para cada dia que ele passar com a população local.

O povo de Kartakass adora uma boa História. Muitos deles são capazes de tecer longas histórias com facilidade, graças aos anos de prática. Enquanto os lobos espregam à noite, as famílias se reúnem ao redor da lareira para contar histórias fantásticas. Eles chamam essas histórias de feeshkas (o que significa “pequenas mentiras”). O visitante que fizer uma pergunta simples a um kartakano corre o risco de ouvir uma história fantástica, mas verossímil, que pode levá-lo a uma busca inútil. Os nativos tentam aplicar os mesmos ardis uns nos outros e aceitam com bom humor quando são vítimas destes truques. Mas ninguém colocaria deliberadamente um amigo em uma situação que o deixaria próximo ou dentro das florestas à noite.

Personagens Nativos: Todas as classes permitidas em Ravenloft são encontradas em Kartakass. Todo herói kartakano recebe a perícia comum Cantar como bônus.

Personalidades Notáveis: Harkon Lukas, Meistersinger de Skald, é o bardo mais famoso do domínio e o maior especialista em canções tradicionais e divinas. O povo de Kartakass o reverencia por seu talento e estoicismo frente a seus problemas pessoais. Muitas canções foram escritas sobre a tentativa de Akriel Lukas de matar seu pai e da tentativa do próprio Harkon de estabelecer um relacionamento com seu filho ilegítimo Casimir. Harkon nunca canta nenhuma dessas canções.

A Lei: Kartakass não possui nenhum governo central. Cada vila tem um Meistersinger — uma espécie de prefeito cantor — que estabelece as leis e julga todas as disputas da vila e suas cercanias.

O Meistersinger também ensina música para as crianças. Os kartakenses acreditam que os deuses deixaram muitas de suas canções para eles. Essas canções divinas, chamadas moras, ensinam lições sobre moralidade, bondade e felicidade. O Meistersinger mantém a ordem e a harmonia na vila ao ensinar essas lições de moral. O conhecimento das mora e a habilidade de cantá-las e interpretá-las determinam o seu status em Kartakass. Toda vila tem uma competição anual de canto e narração para determinar quem será o próximo Meistersinger, mas os prefeitos empossados costumam manter seu cargo durante muitos anos.





Dominios do Núcleo



Encontros: Durante o dia, os personagens têm 50% de chance de um encontro incidental. Durante a noite, a chance é de 25% uma vez por hora. Pelo menos metade desses encontros envolvem lobos — lobos normais, lobos ancestrais, lobisomens, lobos metamorfos e (no inverno) lobos das estepes.

Leituras Adicionais: O conflito de Harkon Lukas com sua filha Akriel é contado em detalhes na aventura *Feast of Goblins*. Harkon e seu filho Casimir aparecem no romance *Heart of Midnight*, enquanto a tentativa do Meistersinger de escapar dos limites das brumas é contada em detalhes em *Death of a Darklord*.

Lorde Negro de Kartakass

Harkon Lukas

Lobo Metamorfo Bardo de 7º nível, Neutro e Maligno (Egoísta)

Categoria de Armadura	8 (3)	For	14(18)
Movimentação	12,	Des	16
	(15, 18 como lobo)		

Nível/Dados de Vida	7	Cons	15 (18)
Pontos de vida	35	Int	16
TACO	17(13)	Sab	10
Nº de Ataques	1 (2)	Car	18

Dano/ataque Depende da arma ou 2d6/2d6
Ataques Especiais Cantar, magias (3/2/1)

Defesas Especiais Só é afetado por arma de ferro frio ou armas mágicas +1

Resistência contra Magia 10%

Pelo fato de ser um lobo metamorfo, Lukas é capaz de assumir três formas diferentes, à vontade: humanoide, intermediária e lobo ancestral (cada transformação leva uma rodada). O lobo ancestral é sua forma natural, mas

Harkon não a prefere como os outros lobos metamorfos. Como um humanoide, ele pode escolher qual raça imitar e pode assumir tanto formas masculinas como femininas. No entanto, sua aparência em todas as espécies e nos dois sexos é semelhante. Nas estatísticas acima, os números entre parênteses refletem sua forma intermediária entre lobo e humano. A menos que haja alguma coisa especificada em contrário.

Em sua forma humana masculina, Harkon é um bardo de beleza física e carisma excepcionais. Ele tem 1,88 metros de altura e possui músculos e proporções perfeitas. Ele tem cabelos pretos, ondulados, uma barba negra perfeitamente aparada e um bigode longo e pontudo. Ele costuma usar uma fina combinação de calças de seda azul, uma camisa branca de babados e uma casaca dourada. Um chapéu azul de abas largas com uma pluma branca adorna sua cabeça. As pernas largas de suas calças são enfiadas em lustrosas botas de couro negro. Pequenas joias como anéis, colares e um largo cinto de couro preto com uma fivela de prata completam sua indumentária. No entanto, ele pode ser encontrado usando qualquer tipo de roupa extravagante. Os únicos aspectos constantes são seu monóculo (pelo qual ele possui um estranho afeto), uma harpa elaboradamente entalhada e uma espada com o copo finamente trabalhado.

Na forma de uma fêmea humana, Lukas tem olhos castanhos, um sorriso encantador e cabelos negros que chegam até a cintura. Sua beleza feminina é de tirar o fôlego. Ela usa pantalonas escarlates folgadas, botas pretas, blusas brancas largas e um colete de brocado dourado aberto.

Na forma de meio-lobo, Harkon tem mais de 2,10 metros. Suas roupas, que em sua forma humana são largas e folgadas, se acomodam perfeitamente à transformação. Sua cabeça transforma-se na de um lobo e seu corpo permanece humano, mas coberto de pelos. Garras não aparecem em suas mãos, mas os caninos afiados compensam essa falta.

História: Lukas cresceu em Cormyr, onde era um desajustado entre os lobos metamorfos. Ele fazia muitas perguntas e odiava a solidão, o que não é comum em sua espécie. Diferente de seus confrades caóticos, ele fazia planos a longo prazo. Maior e mais forte que a maioria dos membros de sua raça, ele era cada vez mais deixado de lado — exatamente o oposto do que ele desejava. Quando atingiu a maturidade, Lukas tentou reunir um grupo de lobos metamorfos em uma pequena tribo. Mas as criaturas solitárias se afastaram dele.

Lukas fervia de ódio e embarcou numa orgia assassina pelas fazendas de Cormyr descontando sua raiva nos inocentes. Quando se acalmou, ele decidiu entrar no mundo dos homens, pois essas criaturas extremamente expressivas o fascinavam. Ele viajou como um menestrel errante durante muitos anos, matando principalmente animais de fazenda e mendigos. Ele se sentia superior a sua raça, mas não tinha nenhum objetivo nem significado.

Numa noite de neblina em uma pequena vila, Lukas estava andando pelas ruas fazendo planos malignos. Ele estava destinado — a grandeza — disso ele tinha certeza. Se não podia comandar seus companheiros lobos metamorfos, ele se tornaria um regente de homens, em Cormyr. Perdido em devaneios de tirania, ele não percebeu quando a vila desapareceu e as ruas de Baróvia tomaram seu lugar. Era o ano de 610 no Calendário Baroviano.

Lukas sentiu que o destino o havia amaldiçoado. Ele não havia sido atirado naquele lugar estranho numa tentativa injusta de lhe roubar seu destino? Ele estava furioso e desesperado e somente o sabor quente, familiar do sangue parecia acalmá-lo. Durante muito tempo, ele caçou e





matou os lobos e lobisomens que infestavam aquele lugar montanhoso. Uma noite ele encontrou o lorde vampiro de Baróvia e Harkon Lukas escapou com vida por muito pouco, fugindo em direção às Brumas. Quando emergiu, ele era o lorde de Kartakass.

Estado Atual: O maior desejo de Lukas é comandar. Ele é esperto, persistente, calculista e perfeitamente capaz de fazer planos de longo prazo. Os poderes sombrios deram-lhe um domínio inteiro para governar, embora ele não tenha nada de importante para ser controlado. Kartakass tem apenas algumas vilas pequenas e as florestas estão repletas de animais selvagens. Aos seus olhos, ser o lorde negro de Kartakass é uma pálida sombra do que a verdadeira soberania significa.

A maioria dos lobos metamorfos é caótica, mas a tendência de Harkon é neutra. Talvez algum vestígio da normalidade ainda persista, pois sua personalidade é sujeita a mudanças. Normalmente Harkon é uma criatura jovial com um brilho maligno nos olhos. Insultos e ameaças não o perturbam. Mas, quando se sente frustrado, ele fica sujeito a mudanças drásticas de humor. Seus surtos de raiva resultam em atos de violência que podem durar por dias. Ele sempre fica quieto e recluso depois destes surtos. Durante esses períodos de calma, ele produz seus planos mais audaciosos.

Harkon sente um ódio profundo por lobisomens e vampiros. Sabe-se que ele caça e destrói estas criaturas, mesmo que a caçada dure anos. Ele sente afinidade por humanos e elfos, mas se dá bem com qualquer outra raça humanoide (mas não permite que estas emoções atrapalhem uma boa refeição).

Fechando as Fronteiras: Quando Lukas deseja selar seu domínio, aqueles que tentam escapar ouvem uma canção suave que os induz ao sono. Nenhuma magia ou teste de Resistência consegue evitá-lo, embora os jogadores sempre tentem. Os personagens acordam 1d6 turnos depois, mas se tentam se deslocar na direção da fronteira, eles simplesmente voltam a dormir (enquanto isso, uma alcaeteia de lobos pode se aproximar...).

Combate: Harkon Lukas tem todas as habilidades normais de um bardo de 7º nível e de um lobo metamorfo (veja o *Livro do Jogador* e o *Livro dos Monstros* para mais detalhes). Somente armas mágicas +1 ou feitas de ferro, podem ferir os lobos metamorfos.

Os poderes sombrios deram a Lukas uma habilidade adicional. Se ele morrer em combate, seu espírito entra no corpo do lobo ancestral mais próximo. O lobo ganha imediatamente todas as habilidades e atributos de Harkon, incluindo seus pontos de vida. Harkon ainda herda o estado atual do corpo do lobo, incluindo ferimentos e efeitos de magias. Ninguém sabe se Harkon pode morrer de velhice. Isso não aconteceu até agora e Harkon já tem quase duzentos anos.

Lukas é capaz de comandar qualquer animal normal em seu domínio, mas ele normalmente guarda essa habilidade para os lobos, que são seus favoritos.

Ele carrega um *elixir da loucura*, que ele mesmo prepara. É uma versão mais fraca da poção e seus efeitos podem ser anulados com uma magia *neutralizar venenos* ou equivalente. Sua tática favorita é induzir uma pessoa a beber a poção. Quando a vítima está confusa e insana, o lobo metamorfo a devora lentamente, tentando mantê-la consciente pelo maior tempo possível.

Sua espada é uma *espada da fúria +1*, que apareceu quando Kartakass se formou. Quando enfrenta inimigos em um combate, a espada força seu dono a lutar até a morte, prendendo-se a sua mão. Quando não está em combate,

Harkon consegue largar a espada e até mesmo deixá-la

a quilômetros de distância. Mas, quando ele encontra um inimigo, a espada aparece instantaneamente em sua mão e ele é forçado a lutar até a morte. A espada só funciona se Lukas estiver na forma humana ou intermediária; na forma de lobo ele não tem mãos para segurar a arma. Se estiver usando a espada, Harkon não poderá se transformar em lobo enquanto a luta não acabar.

Harkon aprendeu a viver com essa maldição e desenvolveu estratégias para fazê-la trabalhar a seu favor. Exemplo: quando ele morre e sua força vital se infunde no corpo do lobo ancestral mais próximo, ele foge, deixando a espada para trás. Ela irá aparecer quando ele precisar dela novamente.

Lukas costuma usar a espada para fazer um truque cruel: Quando encontra um grupo de viajantes, ele se dispõe a colocar a espada nos galhos de uma árvore mortal a cem metros de distância (pelo menos), como um sinal de boa fé e intenções pacíficas. Se isso não acalmar suas vítimas, ele propõe que eles fiquem com a espada. Ele sabe que se houver uma luta — mesmo que ela tenha sido começada por ele — a espada aparecerá instantaneamente em sua mão.

A harpa que ele carrega tem uma única propriedade mágica. Quando Lukas toca uma canção de sua autoria na harpa, a música atrai 3d4 lobos ancestrais da área em redor. As feras chegam depois de 2d6 rodadas. Quando estão a vinte metros do lobo metamorfo, os lobos ancestrais reconhecem seu cheiro e obedecem seus comandos. Algumas dessas melodias conjuram 1d6 lobos ancestrais mesmo sem a harpa. Como uma piada, Lukas às vezes ensina essas melodias a viajantes incautos.

Como um bardo, Lukas possui os seguintes talentos: Escalar Muros 80%; Ouvir Ruídos 50%, Furtar Bolsos 30% e Decifrar Linguagens 35%. Ele também sabe fazer algumas magias, que estão relacionadas a seguir. A seleção é aleatória e desorganizada; ele adquire magias quando os ventos da fortuna as coloca a sua disposição.

Lista de Magias: 1º círculo — *área escorregadia, dardos místicos, disco flutuante de Tenser, expandir, força fantasmagórica.*

2º círculo — *arrombar, escuridão 4,5 m, mão espectral.*

3º círculo — *lufada de vento, toque vampírico.*

Forlorn

A Terra: Forlorn, um dos menores e mais antigos domínios do Núcleo, fica entre Baróvia, Kartakass, Hazlan e os Montes Balinok. O território é coberto de florestas, mas poucos animais normais vivem aqui. Forlorn não possui vilas e o único sinal óbvio de civilização é o Castelo Tristennoira, aparentemente abandonado. Esse edifício localiza-se nos desfiladeiros de granito vermelho que circulam o Lago das Lágrimas Rubras.

Aqueles que visitaram o domínio contam histórias de monstros marinhos escondidos nas profundezas impenetráveis do lago e sobre um vampyro chamado Tristen ApBlanc, que governa Forlorn a partir do castelo. Alguns afirmam também que ele é capaz de alterar a aparência do Castelo Tristennoira, transformando-o de uma ruína decrépita em uma moradia elegante e agitada num piscar de olhos. Muitas dessas histórias são consideradas delírios insanos.

Nível Cultural: Idade do Ferro, embora o Castelo Tristennoira seja uma evidência de que uma sociedade mais avançada já existiu ali.

O Povo: Forlorn é povoado por goblins (veja o *RAVENLOFT MONSTROS COMPENDIUM Appendices I e II*), que desmatam





Dominios do Núcleo

sistematicamente as florestas e realizam jogos estranhos e violentos. Alguns conclaves minúsculos de druidas tentam em vão livrar a terra do mal, mas os goblins caçam os druidas. Temendo por suas vidas, esses druidas passam a maior parte do tempo cuidadosamente escondidos.

Personagens Nativos: Não existem aventureiros nativos de Forlorn.

Encontros: Pode acontecer de lobos zumbis (veja o suplemento *Castle Forlorn*) e gremishkas (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices III*) atacarem os viajantes ocasionalmente, mas os goblins são a principal ameaça e as criaturas mais comuns encontradas nesse domínio.

Leituras Adicionais: Para mais informações sobre esse domínio e a história trágica de seu lorde, veja a aventura cenário de campanha *Castle Forlorn*.

Lorde Negro de Forlorn

Tristen ApBlanc

Fantasma de 4ª Magnitude/Vampyro, Neutro e Maligno (Egoísta)

Categoria de Armadura	0	For	18/76
Movimentação	09 (fantasma), 12 (vampyro)	Des	16
Nível/Dados de Vida	11	Cons	12
Pontos de vida	88	Int	16
TACO	11	Sab	08
Nº de Ataques	1 (fantasma) ou 3 (vampyro)	Car	19
Dano/ataque	Envelhece 1d4x20 anos (fantasma) ou 1d4/1d4/1d6 (vampyro)		
Ataques Especiais	Veja a seguir		
Defesas Especiais	Veja a seguir		
Resistência contra Magia	40% (fantasma) ou nenhuma (vampyro)		



O próprio Tristen ApBlanc está longe de ser uma lenda. Ele rege Forlorn do Castelo Tristennoira, mas está aprisionado no castelo por várias circunstâncias incomuns. A principal, o castelo existe em um ponto instável no tempo. O Castelo Tristennoira e seus habitantes vão e voltam constantemente no tempo, revivendo os mesmos eventos repetidamente. Além disso, devido a uma maldição estranha rogada pela druida que foi morta por Tristen depois de tentar curá-lo do vampirismo, o lorde existe como um vampyro altamente carismático durante o dia, mas como um fantasma à noite.

História: O pai de Tristen, Rivalin, foi morto por um vampiro carniceiro, que drenou sua vida depois dele ter sido ferido em combate. Rivalin morreu com o nome de sua esposa nos lábios. Quando voltou como um vampiro, ele procurou imediatamente por ela, mas seus sentimentos conflitantes de amor e sede de sangue o enlouqueciam. Ele se alimentava de sua esposa, mas não podia matá-la. Dessa maneira, Tristen nasceu com o vírus do vampirismo em suas veias.

Tempos depois, os pais de Tristen foram mortos por uma multidão enfurecida e ele foi criado por druidas. Aos quinze anos, Tristen começou a mostrar sinais de vampirismo. Ele decidiu que deveria ser um vampyro (e não um vampiro), sendo que ele podia sair a luz solar. Tristen ficou obcecado com essa obscura raça de hematófagos vivos, e aprendeu tudo que podia a respeito deles.

Quando sua mãe adotiva descobriu seu segredo, Tristen a matou e bebeu seu sangue. Enquanto morria, ela o amaldiçoou a nunca deixar esse bosque sagrado e a viver eternamente lamentando-se de sua maldade. Por coincidência, ela havia bebido água benta e Tristen morreu junto com ela.

Sua maldição fez com que Tristen surgisse à noite como um fantasma preso ao bosque de árvores sagradas ao redor da cena do assassinato. Estranhamente, ele recuperou a forma mortal na manhã seguinte, sendo agora um vampyro completo. Durante o dia ele anda pelos salões de seu castelo (construído no lugar do bosque sagrado) como um vampyro, mas toda noite ele sofre uma morte agonizante e se torna um fantasma novamente.

Estado Atual: Há quinhentos anos, Tristen vem tentando quebrar a maldição que o prende ao castelo, mas nada funcionou. Como lorde negro, ele comanda os goblins a destruir a floresta e matar os druidas como vingança pelo que aconteceu com ele.

Fechando as Fronteiras: Os rumores afirmam que aqueles que tentam deixar Forlorn sem a aprovação do lorde negro ficam paralisados, sem poder se mexer mesmo com a ajuda da magia *remover paralisia*.

Combate: As habilidades de combate de Tristen dependem da forma em que ele se encontra no momento. Como um fantasma de quarta magnitude (veja o *Van Richten's Guide to Ghosts*), ele possui as seguintes habilidades: ele é capaz de Acelerar o Envelhecimento de mortais com seu olhar; consegue entoar endechas duas vezes por noite (12 metros de raio, redutor igual a -1 no teste de Resistência contra Morte por Magia); ele é capaz de causar asco, naqueles que toca (passar em um teste de Resistência contra Paralisia para não estar submetido a um redutor igual a -6 em todas as jogadas de ataque, testes de Resistência e de perícias durante uma semana); e sabe ainda dominar vítimas enquanto elas dormem, adotando o controle de seu corpo até o amanhecer, se ele quiser (negado por um sucesso num teste de Resistência contra Paralisia com uma penalidade igual a -2). Todas as tentativas de usar o Poder da Fé contra ele são feitas com um redutor igual a -4. Na forma de fantasma ele só pode ser atingido por armas mágicas +3 de encantamento ou mais, embora inimigos etéreos precisem apenas de armas





+1. À noite, Tristen também pode rejuvenescer até ter todos seus pontos de vida de volta em uma rodada, mas depois precisa de descanso completo por dois turnos. Quando está descansando, ele fica completamente indefeso.

Como um vampyro, a principal habilidade de Tristen é Enfeitiçar (como a magia) vítimas de sua mordida. O teste de Resistência da vítima está submetida a uma penalidade igual a -1 para cada 2 pontos de dano causado por sua mordida. Durante o dia, Tristen também desfruta de alguns poderes vampíricos herdados de seu pai. Ele recebe um bônus igual a +2 nas jogadas de ataque e +4 no dano devido a sua Força; são necessárias armas mágicas +1 para atingi-lo; ele é capaz de invocar 2d6 lobos ou worgs três vezes ao dia (eles chegam depois de 1d6 rodadas e permanecem sob seu controle durante 2d4 rodadas); e pode assumir a forma de um worg à vontade.

Tristen ApBlanc (em forma de worg): CA 2; Mov 18, # ataques 1; Dano 3d12; Tamanho Q; Moral 16 (todas as outras estatísticas são iguais às do vampyro. Nesta forma Tristen não é capaz de enfeitiçar com o olhar).

Hazlan

A Terra: Hazlan fica ao sul de Baróvia e Nova Vaasa, no canto sudeste do Núcleo. A metade oriental desse domínio se estende em colinas levemente onduladas e cobertas de grama, fáceis de serem atravessadas. Na parte oeste, próximo aos Balinoks o terreno se torna rochoso e acidentado. A porção norte é em sua maior parte desabitada, embora uma pequena vila tenha surgido ao redor da residência do regente do domínio, Hazlik.

Hazlik ordenou aos colonos que construíssem essa vila remota na base de sua montanha para que ele pudesse ensinar as artes da magia para uns poucos escolhidos. A vila, chamada Ramulai, abriga os aprendizes de Hazlik e mais duzentas e cinquenta pessoas. Se Hazlik continuar treinando magos, Hazlan poderá se tornar o centro das artes arcanas no Núcleo.

Hazlan tem duas cidades importantes, Toyalis e Sly-Var. Toyalis abriga oito mil pessoas, e mantém um comércio limitado com Immol, na Baróvia; Immol produz cerâmicas finas, potes trabalhados e outros utensílios necessários em certos rituais mágicos feitos pelo crescente número de magos existente em Toyalis. Sly-var tem cerca de quatro mil e quinhentos habitantes, a maioria deles agricultores e pastores. As duas cidades consistem de casas brancas simples de madeira com telhados de telhas vermelhas.

A vila de Ramulai é um pouco mais impressionante; construída de acordo com as especificações de Hazlik, é uma comunidade compacta de edifícios de pedra com telhados de ardósia. As pedras são extraídas próximo à fronteira da Baróvia e Forlorn usando-se magia. A construção da cidade é um exemplo de aplicação prática da magia.

Nível Cultural: Era Medieval.

O Povo: O povo em Hazlan está dividido em dois grupos: a classe regente e a classe baixa. A divisão é feita principalmente de acordo com linhas étnicas e raciais.

A maior parte da população é de ascendência rashemi. Ele são um povo forte e resistente, com um pouco mais de um metro e meio de altura em média, pele parda e olhos escuros. Os homens costumam ter barbas cerradas. As mulheres são um pouco mais baixas que os homens e usam seus cabelos pretos longos, às vezes em tranças elaboradas. Os rashemi vestem-se de forma simples — calças largas, túnicas ou batas. As joias são raras, embora se possa encontrar ocasionalmente um brinco, anel ou bracelete. Ambos os sexos são trabalhadores pesados e servem como

bons guerreiros — uma necessidade, por serem a classe trabalhadora de Hazlan, subserviente ao outro grupo étnico do domínio, o mulano.

Os mulanos são altos e esbeltos, e têm a pele pálida. Eles raspam os poucos pelos que têm no corpo, substituindo-os normalmente por tatuagens complexas. Por tradição, as tatuagens dos homens são compostas de formas geométricas e representações estilizadas de dragões e monstros lendários. As mulheres são tatuadas com runas crípticas e padrões abstratos. Receber a primeira tatuagem é um sinal de maioridade entre os mulanos. Devido a afinidade que os mulanos sentem pelas tatuagens, Hazlan é o lar dos melhores tatuadores do Núcleo.

Como já foi mencionado, os mulanos formam a classe governante. Eles possuem a maioria dos negócios, pagam impostos suaves e são os únicos que podem se sentar no conselho de Hazlik. Não será nenhuma surpresa se alguém perceber que o próprio Hazlik é mulano.

Diferente de outros domínios com divisões similares em grupos étnicos, nenhuma barreira linguística ou religiosa separa as etnias hazlanis. Todos falam a língua conhecida como thayviano, que compartilha raízes linguísticas com a língua falada em Nova Vaasa. Um vaasano e um hazlani conseguem entender um ao outro desde que os dois falem devagar. A única religião permitida é a devotada ao deus Bane. Apesar de existirem sacerdotes e fiéis das duas etnias, eles realizam cultos em igrejas separadas: além disso, todos os líderes da igreja são mulanos. (**Nota:** os jogadores familiarizados com o FORGOTTEN REALMS devem estar atentos pois os clérigos hazlani ainda recebem suas magias de Bane, apesar dele ter morrido).

Existem duas coisas em Hazlan nas quais os rashemi e os mulanos são perfeitamente iguais. A primeira é que eles basicamente se esforçam ao máximo para satisfazer Hazlik, e ele é um homem difícil de se agradar. Os governadores retransmitem suas ordens e o povo obedece cada uma delas instantaneamente. O não cumprimento significa morte ou uma viagem para “as mesas”; um simples mal-entendido pode significar a mesma coisa. “As mesas” são onde Hazlik e seus aprendizes realizam seus experimentos malignos. O medo desse destino deixa os hazlani paranoicos e desconfiados. A segunda: os aprendizes de Hazlik são retirados dos dois grupos étnicos. O único requisito para estudar magia com Hazlan parece ser uma aptidão para a arte e ser nativo de Hazlan. Isso tem chocado a sociedade mulana. Eles não entendem como seu líder pôde trair a superioridade mulana dessa maneira.

Personagens Nativos: Jogadores podem escolher ser mulanos ou rashemi. Os heróis mulanos recebem de bônus as perícias Etiqueta e Ler/Escriver. Os personagens rashemi recebem apenas a metade do capital inicial, mas ganham um bônus igual a +1 sobre sua Força (até um máximo de 18).

Todas as classes são permitidas, embora os arcanos desse domínio sejam ainda muito raros, (até cinco anos atrás, Hazlik tinha proscrito as artes arcanas em suas terras).

Os únicos sacerdotes que podem cultuar abertamente seu deus são os sacerdotes de Bane. Esta é a única religião permitida em Hazlan, e ela reza que aqueles que reinam, fazem-no através da providência divina. Bane pune severamente aqueles que tentam alcançar um status maior que o seu. Também não é nenhuma surpresa que a doutrina de Bane afirme que ele é o maior de todos os deuses cultuados no Semiplano. Seus sacerdotes têm acesso maior às esferas de Todas, Combate, Cura, Necromântica e Solar e acesso menor às esferas de Números e Defesa.

Durante a Grande Conjuração, Bane parou de dar magias a seus sacerdotes. A discussão sobre o motivo





Dominios do Núcleo

desse acontecimento causou uma pequena divergência na igreja. Alguns acreditam que Bane estava punindo seus sacerdotes por não terem impedido a reformulação catastrófica do mundo, enquanto outros achavam que Bane ficou incapacitado de alguma forma pelo evento. Seja qual for a razão, a Igreja de Bane está à procura de sinais que indiquem que um evento similar ao anterior está para acontecer. Se acreditarem que alguém ou alguma coisa está tentando forçar estes cataclismas, eles irão tomar providências para impedi-los de acontecer.

Personalidades Notáveis: Hazlik, o Mago Vermelho, tem sido a figura mais importante nesse reino desde que as Brumas o revelaram há mais de trinta e cinco anos. Mas, a seu jeito, o pequeno e desconhecido conselho de mulanos talvez seja tão importante. Como ninguém sabe quem faz parte do conselho, os mulanos poderosos normalmente têm muito cuidado ao falar mal do seu regente. Eles nunca sabem se estão falando com um dos membros do círculo interno.

Uma jovem rashemi se destacou recentemente. Eleni é a estudante mais hábil da academia de Hazlik. Com uma belíssima aparência, ela chocou rashemis e mulano ao raspar seu cabelo e se tatuar à moda mulan. Ninguém sabe o que significam suas tatuagens, embora algumas sejam sinais mágicos conhecidos apenas por Hazlik. Eleni já foi vista na corte de Hazlik, mas os planos do déspota para ela ainda não foram revelados.

A Lei: Hazlik, um arcano maligno, rege esse domínio sem contestação. Todo cidadão sabe que ele é um ditador absoluto. Seu pequeno conselho de governadores (em sua essência assassinos) mantém a lei. A maioria dos soldados de Hazlik é composta de guerreiros de 1º nível, equipados com bruneas e martelos de batalha.

Encontros: Hazlan é uma cornucópia de criaturas estranhas, muitas delas deformadas por experimentos mágicos. Os personagens têm 33% de chance de um encontro incidental duas vezes ao dia e três vezes à noite.

Lorde Negro de Hazlan

Hazlik

Humano Invocador de 12º nível, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	10	For	08
Movimentação	12	Des	17
Nível/Dados de Vida	12	Cons	10
Pontos de vida	45	Int	17
TACO	17	Sab	11
Nº de Ataques	1	Car	09
Dano/ataque	Depende da arma		
Ataques Especiais	Magias (5/5/5/5/2)		
Defesas Especiais	Transferência de espírito		
Resistência contra Magia	Nenhuma		

Hazlik é um homem com seus setenta anos de idade. Ele é completamente careca e sua cabeça é tatuada com símbolos arcanos e estranhos. Às vezes ele usa um cavanhaque, mas sem bigode. Seu olho esquerdo é castanho e o direito azul. Desnecessário dizer que ele se destaca em uma multidão.

Hazlik usa robes vermelhos, de mangas longas, usados comumente pelos Arcanos Vermelhos de Thay. A gola é larga e franzida, mas o robe é aberto na frente, mostrando o seu peito tatuado. Ele também usa uma corrente de prata com um pingente redondo adornado com uma pedra preciosa amarela.

História: Por ser um Arcano Vermelho de Thay, Hazlik subiu rapidamente nas hierarquias social e arcana. Infelizmente, ele fez alguns inimigos poderosos. Como suas ofensas não eram graves, seus inimigos resolveram não matá-lo. Ao invés disso, eles o humilharam. Eles o raptaram e tatuaram seu corpo com padrões que só as mulheres usavam.

Hazlik jurou vingança a seus inimigos e se devotou completamente a esse fim (o que foi fácil, porque as tatuagens o transformaram em um pária). Uma noite, Hazlik procurava na floresta um ingrediente vital para seus experimentos. Lá, ele encontrou um de seus inimigos envolvido em atividades românticas. Pegando-os de surpresa, Hazlik matou a amante de seu rival e a obrigou a beber o sangue de seu amado. Ele não a matou também. Brumas surgiram quando ele deixava a cena de seu crime brutal. Andando pelas névoas, ele foi parar nas Terra dos Pesadelos. Assustado pela natureza bizarra do local, ele rapidamente voltou para as brumas. Permaneceu nas Brumas durante meses, nutrindo seu ódio e fazendo planos para seus inimigos em Thay. Quando a névoa se dissipou, Ravenloft havia lhe presenteado com o domínio de Hazlan.

Durante décadas, Hazlan foi o lugar mais perigoso que um arcano poderia encontrar. Os arcanos tornaram-se o símbolo da sua desgraça e Hazlik queria que toda arte mágica fosse estripada de sua terra. Porém, durante a Grande Conjuração, Hazlik voltou por um breve período para Thay. Lá ele descobriu que os filhos daqueles que haviam o humilhado estavam subindo ao poder. Durante trinta anos ele havia tentado eliminar toda forma de magia que encontrava a sua frente, enquanto seus inimigos estavam fundando novas dinastias em Thay. Ele começou a tramar contra eles, mas antes que pudesse por qualquer plano em prática, Hazlik estava de novo em Hazlan.

Estado Atual: Hazlik ainda odeia os arcanos e seus feitiços, mas ele chegou à conclusão que a magia é a única forma de conseguir sua vingança. Depois de mais de trinta anos de ódio introspectivo, ele começou a aceitar aprendiz. Sua esperança é que, um dia, um de seus aprendizes retorne a Thay para completar sua vingança.

Hazlik ainda sonha toda noite com Thay e a humilhação que sofreu nas mãos de seus inimigos. Em seus sonhos, ele é sempre fraco e covarde enquanto eles cavalgam





intimoratamente pelas montanhas thayvianas. Por isso, Hazlik teme o sono e usa filtros e poções para retardar o inevitável. Graças a sua magia, ele dorme apenas uma vez a cada quatro ou cinco dias.

Combate: Hazlik tem todas as habilidades normais de um invocador de 12º nível. Além disso, ele é capaz de detectar quando uma magia é feita em Hazlan. Ele é também capaz de determinar onde essa magia foi feita se isto tiver acontecido a uma distância de quinze quilômetros, menos um quilômetro e meio para cada círculo da magia. Exemplo: ele ficará sabendo se uma magia de 3º nível for feita numa área com 10,5 quilômetros de raio.

Se Hazlik for morto, sua força vital se retira para a joia amarela que ele usa e somente magias muito poderosas conseguiriam destruir essa pedra. Qualquer pessoa que tocar a gema depois disso tem de passar em um teste de **Resistência contra Magia** para não se sentir compelido a usar a joia. Depois que o pingente estiver em seu pescoço, o personagem vai lutar por sua vida (embora nada seja capaz de retirar a joia). Toda noite a vítima sonhará que está lutando contra Hazlik. Se Hazlik vencer esse combate onírico, o personagem morre e o lorde maligno invade o cadáver. Em um mês, o corpo se transformará lentamente até ter a aparência de Hazlik. Dessa forma, o mago renasce.

Lista de Magias: 1º círculo — *alarme, mãos flamejantes, detectar magia, expandir, dardo místico, mensagem, força fantasmagórica, ler magias, escudo arcano, servo invisível;*

2º círculo — *alterar-se, luz contínua, detectar invisibilidade, esfera flamejante, invisibilidade, arrombar, teia, fechadura arcana;*

3º círculo — *bola de fogo, voo, imobilizar mortos-vivos, item, relâmpago, força espectral, forma ectoplasmática;*

4º círculo — *escavar, porta dimensional, armadilha de fogo, tempestade glacial, assassino fantasmagórico, metamorfose, pele rochosa, muralha de fogo;*

5º círculo — *névoa mortal, cone glacial, sonho, recipiente arcano, criar passagens, enviar mensagem, muralha de energia;*

6º círculo — *a mão vigorosa de Bigby, corrente de relâmpagos, contingência.*

Nova Vassa

A Terra: Nova Vaasa é um domínio razoavelmente grande na parte leste do Núcleo. Próximo aos Balinoks o terreno é rochoso e íngreme, mas ao leste ele se abre rapidamente em um vasto platô coberto de grama permeado com afloramentos rochosos ocasionais. Fora as árvores nas margens dos rios, a madeira é escassa. Aproximadamente um quarto das terras é dedicado à agricultura. O clima é temperado durante o ano inteiro e os fazendeiros conseguem fazer três a quatro colheitas de trigo, aveia e centeio por ano. O solo é rochoso e os campos limpos para a agricultura são delimitados por muros toscos de pedra. Apesar da relativa juventude de Nova Vaasa como um domínio do Núcleo, muitos desses muros parecem antigos. Cabanas abandonadas de pedra, sem teto, agrupadas em círculos marcam a morada de famílias esquecidas e as tumbas de uma civilização esquecida foram cavadas nas montanhas na parte norte do domínio.

Até mesmo as construções mais recentes são feitas normalmente de pedra. A madeira nova-vaasana apodrece em poucos anos. Por isso, a madeira usada na construção é importada de outros domínios.

A cidade de Kantora fica próximo ao centro do domínio. Ela rivaliza com Lekar em tamanho, tendo dezesseis mil habitantes, em sua maioria camponeses vivendo em condições miseráveis depois de terem sido expulsos de suas terras pelos impostos exorbitantes. Egertus tem mais ou

menos a metade desse tamanho, com nove mil habitantes. Egertus tem sido o ponto final de caravanas de Falkóvnia e outras nações a oeste. Esta cidade cosmopolita é o centro de educação em Nova Vaasa e rivaliza com Port-a-Lucine em termos de cultura. Aqui ficam algumas dos melhores internatos, colégios e institutos médicos do Núcleo, como a Clínica para os Mentalmente Perturbados. Apesar de grande parte do pessoal da clínica — inclusive o pioneiro dr. Gregorian Illhousen — ter desaparecido misteriosamente há pouco tempo, ela continua sendo a melhor alternativa no tratamento de insanidade e enfermidades mentais. As cidades menores de Liara, Arbora e Bergovitsa têm cerca de dois mil habitantes cada.

Esse domínio é conhecido por seus cavalos. As melhores montarias de Ravenloft saem de linhagens nova-vaasanas. Muitos deles vivem soltos, principalmente nas pastagens que existem nas planícies cobertas de grama do leste. Normalmente, manadas de vinte a cinquenta cavalos negros galopam livres pelos campos abertos. Alguns afirmam que à noite manadas de pesadelos voadores substituem as criaturas mortais que cavalgam durante o dia.

Nível Cultural: Era Medieval, embora Egertus esteja mais da Era Cavaleiresca graças às influências externas.

O Povo: Os nova-vaasanos são claramente divididos em uma pequena aristocracia, massas empobrecidas e uma classe média indefinida, formada por coletores de impostos, mercadores e bandidos. Os ricos são muito ricos, enquanto os pobres são muito pobres, geralmente miseráveis. O vício e violência são comuns nas grandes cidades do domínio e toda cidade possui um número descomedido de tavernas e casas de jogo.

Os camponeses e os pobres que ainda trabalham vestem-se com roupas simples pardas, normalmente cheias de remendos. Os homens usam camisas largas e calças de algodão, enquanto as mulheres usam blusas e pantalonas, que permitem que se cavalgue com conforto, para aqueles que são ricos o suficiente para possuírem um cavalo. A maioria dos camponeses anda descalça, mas alguns usam botas.

Os nobres do domínio vestem indumentárias elaboradas e coloridas, num contraste berrante com as roupas usadas pelos camponeses. Os homens usam calças largas, folgadas enfiadas em lustrosas botas pretas de montaria, junto com camisas com golas e mangas bordadas com renda. As mulheres usam saias de montaria feitas de veludo, blusas finas de algodão com detalhes em renda e botas de montaria. O cabelo é coberto por lenços decorados com pequenas moedas e sinos dourados que unem sobre a testa.

Os homens de Nova Vaasa, desde os camponeses até os nobres, se orgulham de seus bigodes, cultivando-os longos e espessos e enrolando suas pontas. Um bigode cheio é tido como um sinal de maturidade e virilidade.

A Lei: A aristocracia do domínio é formada por cinco famílias. Quatro dessas famílias (os Hiregaards, os Chekivs, os Rivtoffs e os Vistins) vivem em castelos nas pradarias e têm o direito de cobrar impostos dos camponeses que vivem nas margens dos rios Dnar, Borchava Mirim, Volgis e Ivlis, respectivamente. Todas essas famílias pagam um tributo para a quinta família, os Bolshniks, que vivem em um castelo em Kantora e controla as fazendas do rio Borchava. O príncipe Othmar Bolshnik é o atual líder político do domínio. Houve um tempo em que cada uma das famílias nobres regia o domínio por cinco anos. Entretanto, Othmar assumiu o poder há vinte e dois anos e tomou várias providências para se certificar de que sua família permaneceria no poder. Ele comanda uma numerosa cavalaria, que consiste de guerreiros de 1º nível





Dominios do Núcleo

equipados com lorigas e clavas. Além disso, ele contratou dúzias de licantropos mercenários para servirem como seu esquadrão de elite.

As outras famílias nobres pagam seus tributos a Othmar, embora o façam com uma certa relutância. Os Hiregaards e os Chekivs apoiam a regência de Othmar; eles acham que se não tivesse a benção de Bane, Othmar não estaria no poder. Os Rivtoffs e os Vistins não estão felizes com Othmar e querem a volta do tradicional sistema rotativo. Mas nenhuma família é forte o suficiente para se opor a Othmar e seus asseclas.

Personagens Nativos: Os heróis nova-vaasanos se dividem da mesma forma que os camponeses. Quando um personagem é criado, o jogador tem de jogar um dado de porcentagem. Um resultado menor ou igual a 89 significa que o personagem é da classe baixa e recebe metade do capital inicial. Esses personagens estão acostumados com acomodações pobres, portanto eles sempre são capazes de encontrar comida, alojamento e roupas pela metade do preço relacionados no *Livro do Jogador*. No caso de um resultado entre 90 e 95, o personagem é um membro da classe média emergente do domínio e recebe o capital inicial normal. Se o resultado for maior ou igual a 96, o herói é membro da aristocracia e recebe cinco vezes o capital inicial: além disso, o jogador deve escolher a qual das famílias regentes o personagem pertence. Os personagens da classe superior precisam comprar mercadorias de qualidade excelente. Por isso, suas armas, armaduras e outros equipamentos custam 50% mais caro que os preços do *Livro do Jogador*.

Os heróis podem ser de qualquer classe permitida em Ravenloft. A religião oficial de Nova Vaasa é a Igreja de Bane. Os dogmas são os mesmos da igreja de Hazlan (veja as informações sobre “Hazlan”, na página 67), mas a igreja de Nova-Vaasa não possui nenhum cisma. Embora também tenham perdido suas magias durante a Grande Conjuração, esses sacerdotes acreditam que isso foi um efeito da catástrofe e não devido a um desagravo a Bane. Por isso, eles também estão muito interessados em prevenir outros eventos semelhantes. Os sacerdotes nova-vaasanos têm acesso maior às esferas de Todas, Combate, Cura, Necromântica e Solar; e acesso menor às esferas de Números e Defesa.

Todos nativos de Nova Vaasa têm uma empatia natural com cavalos. Essa habilidade funciona como a magia divina de 1º círculo *cativar animais*, com a diferença que o personagem tem de gastar 1d6 rodadas para convencer o animal de suas boas intenções. Além disso, nobres nova-vaasanos recebem a perícia Cavalgar Criatura Terrestre (Cavalos) de graça.

Personalidades Notáveis: Uma criatura bestial chamada Malken assola essas terras. Ele é conhecido por atacar e brutalizar mulheres jovens e seus maridos ou amantes, mas sempre consegue escapar da cidade sem ser percebido pela guarda.

Um dos moradores mais famosos de Nova Vaasa é o guerreiro de face austera chamado Weathermay. Ele monta um cavalo de batalha negro e se veste inteiramente de preto. Ele ronda Nova Vaasa numa busca incansável de criaturas da noite e outros malfetores. Ele é para o homem comum o que o famoso Dr. Rudolf van Richten era para os estudiosos. Sua fama não é devida a seu conhecimento da natureza das criaturas malignas, e sim ao talento que ele tem para destruí-las.

Encontros: Nas planícies de Nova Vaasa, o viajante pode encontrar manadas de cavalos negros galopando, com trinta ou quarenta animais seguindo a liderança de um garanhão. Depois de escurecer, pesadelos voadores os substituem, perambulando pelos campos e aqueles

que forem muito azarados poderão encontrar dez ou vinte dessas terríveis criaturas.

A maioria dos encontros é com bandidos. Os únicos predadores da região são os gatos da planície. Esses felinos negros sem cauda vivem nas fendas dos afloramentos de granito e caçam à noite nas planícies. As fêmeas caçam em grupos, atacando cavalos e outros mamíferos de grande porte. A chance de um encontro é igual a 25% uma vez ao dia e duas durante à noite.

Leituras Adicionais: A aventura *The Awakening* oferece mais detalhes sobre Nova Vaasa e algumas das ruínas antigas do domínio. O romance *The Enemy Within* enfoca o lorde negro do domínio e sua contraparte maligna.

Lorde Negro de Nova Vaasa

Sir Tristen Hiregaard/Malken

Humano Guerreiro de 8º nível,

Leal e Neutro (Ordeiro)/Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	02	For	17
Movimentação	12	Des	15
Nível/Dados de Vida	08	Cons	12
Pontos de vida	59	Int	13
TACO	13	Sab	14
Nº de Ataques	3/2 rodadas.	Car	18/03
Dano/ataque	Depende da arma.		
Ataques Especiais	Especialização em arma.		
Defesas Especiais	Veja a seguir.		
Resistência contra Magia	Nenhuma.		

Sir Tristen Hiregaard é um homem alto e musculoso, com pele morena e cabelos pretos com mechas grisalhas. Ele encera as pontas do bigode deixando-as engomadas, seu rosto tem uma expressão severa, mas um brilho de compaixão vibra em seus olhos negros. Ele parece ter pouco mais de sessenta anos, devido aos seus cabelos negros, mas na verdade ele tem noventa anos, embora tenha a vitalidade de um homem com metade de sua idade.

Tristen se veste com calças pretas largas, botas de montaria e camisas vermelhas. O lenço amarelo que usa em volta do pescoço é bordado com cavalos vermelhos e pretos. Outros lenços com faixas diagonais pretas e vermelhas estão amarrados nos seus braços.

História: Tristen Hiregaard é o primogênito de Romir Hiregaard, um cavaleiro principesco de Nova Vaasa. Seu pai lhe ensinou as artes da cavalaria, do combate e da guerra, assim como o código de honra dos nobres, que condenava regras estritas para a interação entre camponeses e nobres — e entre nobres e seu príncipe.

Romir Hiregaard era um governante justo, honesto, mas tinha um defeito. Se imaginasse que sua jovem esposa o estava traindo, ficava insanamente furioso. Um dia ele pegou sua esposa nos braços de outro homem e, num ato passionai, Romir matou os dois. Foi só mais tarde que ele descobriu que o homem estava inocentemente ensinando sua esposa a valsar.

Com suas últimas palavras, a esposa de Romir o amaldiçoou. Daquele dia em diante, ele mataria qualquer mulher que ele amasse e qualquer homem que ficasse em seu caminho. Incapaz de encarar seu ato maligno, Romir se matou e a maldição foi transferida para seu filho.

A maldição não se manifestou até Tristen se apaixonar, aos quinze anos de idade. A vítima era uma camponesa loura que trabalhava no castelo como serva. O crime foi rapidamente abafado (pois Tristen era o chefe de uma casa nobre), mas deixou cicatrizes emocionais profundas no jovem. Ele era, por natureza e por treino, honesto e compassivo, mas gostou de matar a jovem, mesmo sentindo um remorso imenso depois.



Seis anos e nove assassinatos mais tarde — cada um dos quais lhe dera mais prazer que a sensação de amor — Tristen foi tragado para Ravenloft. Quando foi trazido pelos poderes sombrios, sua personalidade se dividiu.

Sir Hiregaard tem tendência ordeira (leal e neutra). Seu alter ego, conhecido pelo povo de Nova Vaasa como Malken, é um assassino caótico e maligno (cruel) que se alimenta do ódio e dos ciúmes secretos de Sir Tristen, brutalizando selvagememente as mulheres que Tristen ama e matando os homens que são um obstáculo para a realização de seus desejos.

Estado Atual: Sir Tristen Hiregaard é o chefe da família Hiregaard, que controla e cobra os tributos das fazendas ao longo do Rio Dnar e na cidade de Liara. Diferentemente das outras famílias nobres, os Hiregaards tratam seus camponeses com justiça e dignidade. Em certas ocasiões, Sir Hiregaard já chegou a mostrar bondade e altruísmo, mas é raro ele ter a oportunidade para colocar seus impulsos caridosos em prática. Preso ao estrito conjunto de regras que exige obediência ao seu regente e suas leis, ele recolhe cada moeda de imposto devido. Seus métodos de cobrança nunca são rudes, mas são rígidos. Além disso, ele sempre se manifesta em favor de impostos mais baixos a cada Conselho anual dos Lordes, apesar de seus argumentos nunca serem ouvidos. Alguns camponeses o veneram como seu campeão, enquanto outros o desprezam como o fariam com qualquer outro nobre.

Mesmo com sua idade avançada, Tristen é um homem que fascina as mulheres e muitas delas — tanto camponesas como nobres — disputam sua graça, pois ele as cobre com presentes caros. Ainda assim, existem aquelas que fazem tudo para evitá-lo. Afinal de contas, muitas de suas amantes tiveram mortes violentas e misteriosas, outras foram mutiladas ou espancadas até ficarem irreconhecíveis.

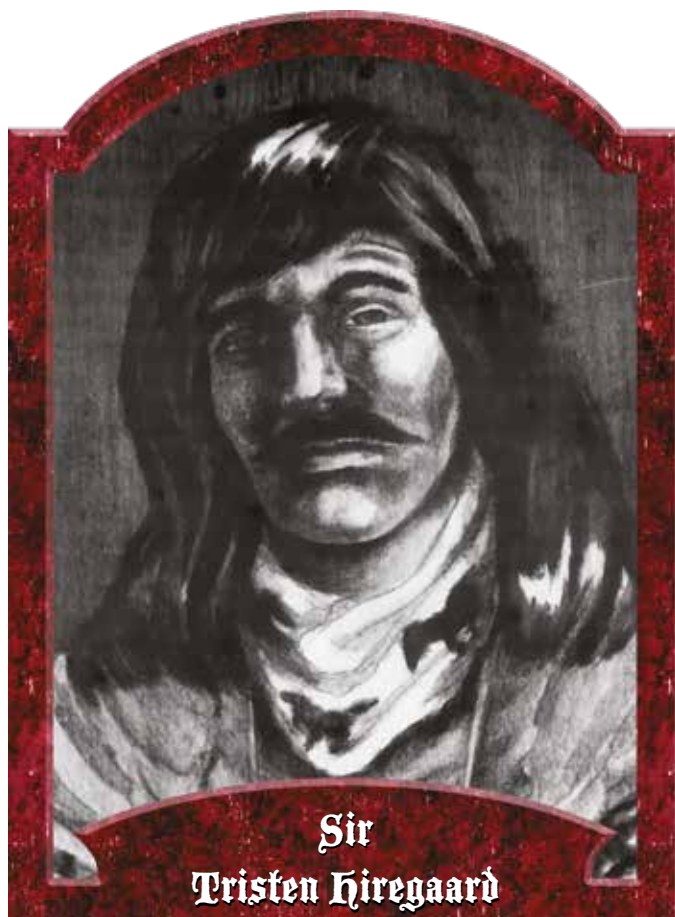
Sir Tristen mora no Castelo Faerhaaven com seus filhos Yorgi, Sasha e Myar (todos com pouco mais de cinquenta anos), suas esposas e famílias. Sua esposa de um casamento arranjado que durou quarenta anos morreu ao dar a luz a um outro filho Mikhail. O jovem está sendo criado por seus irmãos mais velhos, que adoram o caçula como se esperaria que velhas governantas o pariam.

Aparentemente, Sir Hiregaard é simplesmente o chefe de mais uma casa nobre que tem um compromisso de fidelidade com o Príncipe Othmar. Nem mesmo o próprio Hiregaard sabe que ele é o lorde negro do domínio.

Toda vez que sente pontadas de ciúmes e ódio, Sir Hiregaard ordena que seus guardas o tranquem em seus aposentos pessoais, na torre principal do Castelo Faerhaaven. Ali ele fica, às vezes durante dias, até seus sentimentos se acalmarem. Ele acredita ter controlado seus desejos assassinos desta maneira durante setenta anos e que está vivendo uma vida nova em Nova Vaasa, mas está enganado.

Na verdade, Sir Hiregaard sofre uma transformação horrenda quando está enfurecido. Seus cabelos ficam brancos, seu corpo se torce e se deforma, seu rosto marcado pela varíola se transforma em um esgar hediondo e seus olhos ardem com a fúria. Ele se torna o demoníaco Malken.

Malken é terrivelmente astuto e sempre escapa de sua prisão na torre. Ele toma o cuidado de retornar antes da raiva passar e Sir Hiregaard voltar. Recentemente, apesar das precauções de Malken, Tristen começou a perceber que sua tática cuidadosa para se acalmar não estava dando resultado. Muitos assassinatos têm coincidido com seus auto confinamentos e um dos guardas chegou a admitir que entrou nos aposentos, contrariando as ordens de



Sir
Tristen Hiregaard

Tristen, e o encontrou curiosamente vazio. Conhecendo a inteligência da fera dentro de si, Tristen está procurando meios sobrenaturais para se livrar desse mal e por fim em suas paixões assassinas.

Fechando as Fronteiras: A natureza dupla de Sir Hiregaard/Malken faz com que seja impossível selar o domínio. Sir Hiregaard está lutando contra o mal que existe dentro de si e ao fazê-lo, ele rouba de seu lado mais negro alguns poderes desfrutados pela maioria dos lordes negros.

Combate: Sir Hiregaard é perito em quatro armas: espada longa, arco curto composto, alvião de cavalaria e maça de cavalaria. Além disso, ele tem especialização em aprisionador. Quando está usando essa estranha arma, ele pode realizar dois ataques em uma rodada, ganha um bônus igual a +1 em suas jogadas de ataque e adiciona um bônus igual a +2 ao resultado da jogada de dano (além do bônus a que ele tem direito normalmente devido a sua Força). Malken também tem essas perícias, mas prefere atacar suas vítimas (que são normalmente muito mais fracas que ele) com as mãos nuas.

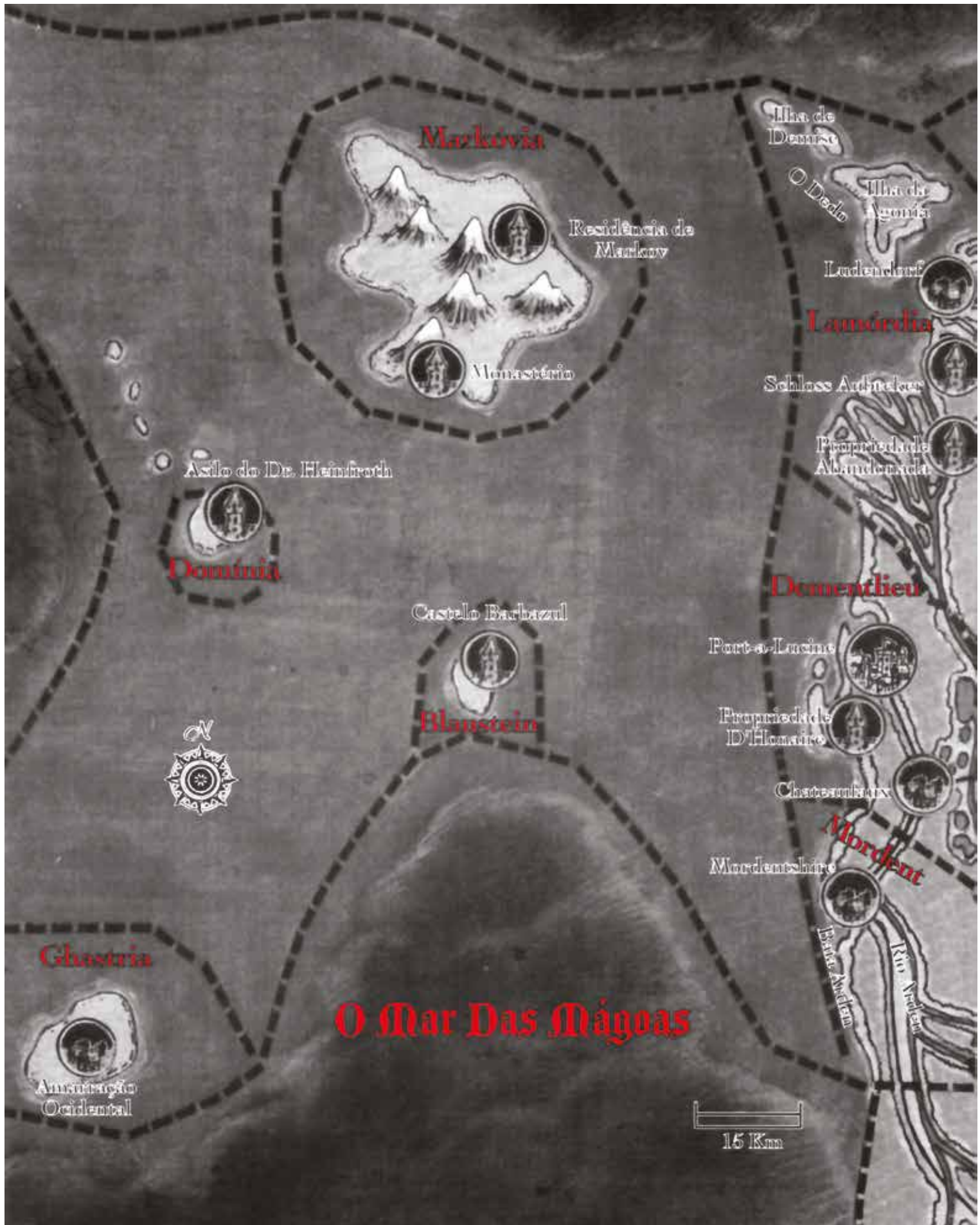
A espada longa de Sir Hiregaard é uma *defensora* +4 com o punho na forma de uma cabeça de cavalo. Ele também usa uma *cota de malha* +2.

A família Hiregaard comanda sessenta soldados de infantaria (guerreiros de 1º nível) equipados com lorigas, espadas curtas e escudos. Além disso, ele comanda vinte cavaleiros (guerreiros de 3º nível), que lutam montados com alviões ou maças de cavalaria, e lorigas.

No caso de Sir Hiregaard ser morto, sua maldição passará para seu filho mais velho, Yorgi. Um novo “Malken” nascerá e seu primeiro ato será matar a esposa de Yorgi. Se Yorgi morrer, a maldição será transferida para Sasha, depois para Myar e finalmente para o pequeno Mikhail. Se todos os irmãos morrerem, a maldição passará para o filho de 25 anos de Sasha.



Dominios do Núcleo





O Mar Ocidental



Esta seção contém informações sobre o Mar das Mágoas e algumas das suas ilhas principais, incluindo Markóvia.

O Mar das Mágoas

A Terra: O Mar das Mágoas é um corpo d'água assombrado por brumas a oeste do Núcleo. Essas águas sombrias são percorridas pelo Capitão Pieter van Riese no navio fantasma Impiedoso.

As águas do Mar das Mágoas são cruéis, tempestuosas e frias. Névoas densas cobrem constantemente a superfície e ventos aterradores soprando de noroeste podem se materializar sem aviso. É raro o dia em que um vigia consegue ver mais que um quilômetro além do navio e ninguém pode dizer sinceramente que viu o sol ou as estrelas enquanto navegava por essas águas assombradas.

As névoas do Mar das Mágoas são muito densas e úmidas. Quando uma embarcação entra em um banco de névoa, o tempo parece parar. Um silêncio enervante se instala como se as Brumas, matassem qualquer som, dando calafrios nos viajantes. A visibilidade é reduzida para apenas alguns metros, forçando-as embarcações a vela a vagarem ao sabor dos ventos e das correntezas.

Os esforços feitos por marinheiros e exploradores no sentido de mapear o Mar das Mágoas são dificultados pelo fato da maioria do mar estar coberto por eternos bancos de névoas. Até hoje não houve dois capitães capazes de cartografar uma rota consistente para as terras que se acredita existirem nestes mares. Um capitão seguindo uma rota através das névoas pode chegar a ilha de Domínia, enquanto outro (ou até o mesmo) tentando utilizar a mesma rota, acaba chegando às costas rochosas de Bluetspur (**Nota:** isso acontece porque o Mar das Mágoas dá lugar à Fronteira das Brumas).

O Mar das Mágoas é um dos maiores domínios do Semiplano. Ele é tão grande que outros seis lordes negros possuem domínios dentro dele.

Existem algumas ilhas esparsas escondidas nas brumas do Mar das Mágoas. Alguns desembarques foram registrados em todas essas ilhas, mas é extremamente incomum encontrar a mesma ilha duas vezes, por mais que se procure. A maioria dos navegantes mantém a costa do Núcleo à vista quando estão navegando por esse mar.

Nível Cultural: Varia de acordo com a ilha ou navio encontrado.

O Povo: O próprio Mar das Mágoas não possui habitantes humanos nativos, mas marinheiros de Lamórdia, Necrópolis, Dementlieu e Mordent costumam se aventurar nessas águas perigosas. Pescadores, vendedores e comerciantes cruzam os mares entre os reinos em pequenos grupos. A Baía de Martira constrói as melhores embarcações do Núcleo, enquanto os outros portos principais ficam em Port-a-Lucine, Ludendorf e Mordentshire.

Entretanto, muitas das ilhas espalhadas pelo oceano são habitadas. Entre as mais proeminentes (com exceção de Markóvia, que será descrita mais tarde) incluem-se as seguintes:

Blaustein — Esta ilha pequena é regida pela mão de ferro de um homem louco. Conhecido como Barbazul, este simpático demônio de barbas grisalhas vive num

castelo próximo à única vila da ilha, como um cão de guarda raivoso.

Os navios que aportaram em Blaustein foram caçados por aldeões armados de clavas ou foram levados à presença de Barbazul. Os aldeões são fanaticamente leais a seu senhor, apesar da força na saída da cidade ter sempre um cadáver recente balançando. Estranhamente, os cidadãos não parecem lembrar que o executado era um de seus vizinhos.

Uma única visita a Blaustein costuma ser tudo que uma tripulação precisa antes de decidir nunca mais voltar.

Nível Cultural: Primórdios da Era Medieval.

O Lorde Negro: Barbazul.

Leituras Adicionais: Para mais informações a respeito de Barbazul e dessa ilha, veja o suplemento *Darklords*.

Demise — Uma das maiores ilhas do arquipélago lamordiano chamado de “O Dedo”, Demise é o lar da criatura trágica conhecida como Althea. Essa medusa está presa em um labirinto enorme feito de pedras brancas, e foi levada à loucura pela solidão.

O Lorde Negro: Althea.

Leituras Adicionais: Althea e Demise são descritas no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*.

Domínia — O Asilo do Dr. Daclaud Heinfroth para pessoas Mentalmente Perturbadas é a única habitação desta pequena ilha, que fica a oitenta quilômetros a oeste-sudoeste de Markóvia. Originário de Gundarak, o Dr. Heinfroth é reconhecido como um dos maiores especialistas em doenças mentais de Ravenloft.

O Lorde Negro: Dr. Daclaud Heinfroth (também conhecido como Dr. Dominiani).

Leituras Adicionais: Você pode encontrar detalhes completos sobre o asilo e as experiências horríveis que o Dr. Heinfroth realiza em seus pacientes na campanha *Bleak House*.

Ghastria — A ilha de Ghastria abriga apenas a vila de Amarração Ocidental. Essa comunidade fica seis quilômetros no interior da ilha, seguindo-se uma estrada bem conservada que parte de um porto natural. Cerca de seiscentas pessoas vivem na vila e são todos arrendatários do Marquês Stezen D'Polarno, que os mercadores afirmam reger a ilha com benevolência.

As colheitas em Ghastria são fartas e abundantes, mas os navios que trazem víveres e gêneros alimentícios para a ilha encontram compradores ansiosos. Aqueles que já viveram algum tempo na ilha compreendem a razão: Embora tenham uma aparência normal e cheirem bem quando são preparados, os grãos e a carne de Ghastria não têm gosto. Só comida importada do continente mantém algum sabor.

O Lorde Negro: Stezen D'Polarno.

Leituras Adicionais: Para mais informações a respeito de Amarração Ocidental e Stezen D'Polarno, veja o suplemento *Darklords*.

Ilha da Agonia — Esta segunda ilha do arquipélago lamordiano tem a fama de ser o lar de um monstro marinho devorador de homens ou do próprio demônio. Embora este seja o local onde existe um dos poucos portais dimensionados que permitem que heróis viajem para além das fronteiras do semiplano, ninguém com algum juízo vai voluntariamente para essa ilha.

O Lorde Negro: Adão (pois essa ilha é na verdade parte do domínio de Lamórdia).

Leituras Adicionais: A Ilha da Agonia é descrita na aventura *Adam's Wraith*.





Dominios do Núcleo

Personagens Nativos: Nenhum lugar do mar das Mágoas se permite à criação de personagens para jogadores nativos. Ainda assim, os heróis podem vir com facilidade de cidades portuárias em Mordent, Dimentlieu e Lamórdia.

Personalidades Notáveis: Cada ilha habitada possui seu próprio elenco de personagens assustadores.

Encontros: As criaturas nativas do Mar das Mágoas são poucas. Focas, baleias e cardumes de peixes de água fria são caçadas por capitães audazes. Os marinheiros dos domínios costeiros têm um código de não agressão no mar; todos os navegadores são irmãos diante de um mar tão traiçoeiro e instável quanto este.

O Mar das Mágoas tem diversos habitantes monstruosos. Entre eles bowlins, reavers e a prole, todos eles descritos em detalhes nos três *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices*. No entanto, o encontro mais terrível é uma aparição do Impiedoso, o navio fantasma do Capitão Pieter van Riese. Dizem que todo navio que é azarado o suficiente para encontrar o Impiedoso nunca volta ao porto.

Lorde Negro do Mar das Mágoas

Capitão Pieter van Riese

Fantasma de 5ª Magnitude, Neutro e Maligno (Egoísta)

Categoria de Armadura	-5/0*	For	18
Movimentação	12	Des	15
Nível/Dados de Vida	14	Cons	17
Pontos de vida	62	Int	14
TACO	07	Sab	09
Nº de Ataques	1	Car	16
Dano/ataque	1d12 e drena 3 níveis.		
Ataques Especiais	Habilidades de fantasma.		
Defesas Especiais	Só é afetado por armas mágicas +4/+2*		
Resistência contra Magia	50%		

* o primeiro número se aplica quando Van Riese está etéreo e seu oponente não; o segundo se aplica quando Van Riese está corpóreo ou seu oponente etéreo.

Pieter van Riese é uma aparição poderosa que navega o Mar das Mágoas em seu navio espectral, o Impiedoso. Ele e seu navio se parecem muito como eram em vida, mas agora são vultos translúcidos.

O capitão van Riese é uma figura alta, de ombros largos e queixo forte, coberto com uma barba grisalha bem aparada e olhos que ardem como carvões em brasa. Ele veste um casaco preto de oficial, de gola alta, e um velho boné feito com pele de foca.

O Impiedoso é um bergantim de velas quadradas que estão sempre hasteadas a todo pano, independente das condições reais de vento. Ele não possui nenhuma tripulação a não ser seu capitão, que anda pelo convés como um animal enjaulado. Van Riese é capaz de trazer o Impiedoso para o estado corpóreo se desejar, quando isso acontece, ele fica sólido e indistinguível de uma embarcação normal.

História: Durante quase toda sua vida, Pieter van Riese navegou pelos mares de seu mundo natal. Ele embarcou em sua primeira viagem como clandestino, começou trabalhando como grumete e chegou a segundo

contramestre. Depois de muitos anos, Van Riese tinha economizado dinheiro suficiente para se tornar mestre de seu próprio navio.

Van Riese sonhava encontrar uma passagem nos mares do norte para as ilhas exóticas e cheias de tesouros do oriente, para tanto ele pesquisa as águas árticas incessantemente, mantendo-se através da pesca de baleia e do transporte de cargas. De tempos em tempos, ele era derrotado pelas águas geladas e as névoas traiçoeiras.

Gradualmente, o sonho de Van Riese foi se tornando uma obsessão. A fama e a fortuna que ele ganharia encontrando a passagem não significavam nada para ele; aquilo havia se transformado em uma batalha pessoal contra os mares do norte. Van Riese comandava sua tripulação implacavelmente, acreditando que era sua fraqueza que o impedia de atingir seu objetivo.

Em sua última viagem, Van Riese lutou durante mais de dois meses para circundar as ilhas congeladas do norte. O Impiedoso era selvagemmente castigado por ventos uivantes e ondas gigantescas. A tripulação implorou ao seu capitão para que voltassem, mas Van Riese não podia desistir. Ele executou os queixosos e continuou sua luta contra o mar.

No ápice da ventania, o Impiedoso foi finalmente derrotado. Seu mastro principal se partiu e ele começou a fazer água. A fúria do capitão era enorme. No momento de sua derrota, ele prometeu sua vida e a de sua tripulação a qualquer ser que pudesse ajudá-lo a forçar a passagem. Sua oferta foi aceita.

A ventania se desfez, o navio se endireitou e Pieter van Riese se viu navegando em um águas cobertas de névoas, que ele achou que fossem aquelas que ele havia procurado durante toda sua vida. Mas, sua tripulação havia desaparecido e seu amado Impiedoso havia se transformado em uma aparição espectral.

Estado Atual: Van Riese agora navega pelo Mar das Mágoas, mapeando as ilhas que encontra. Ele deseja voltar um dia para seu mundo natal e provar que a passagem que ele tanto procurou é possível de ser transposta. A mera visão do Impiedoso é considerada um mau sinal pelos navegantes dos Mar das Mágoas.

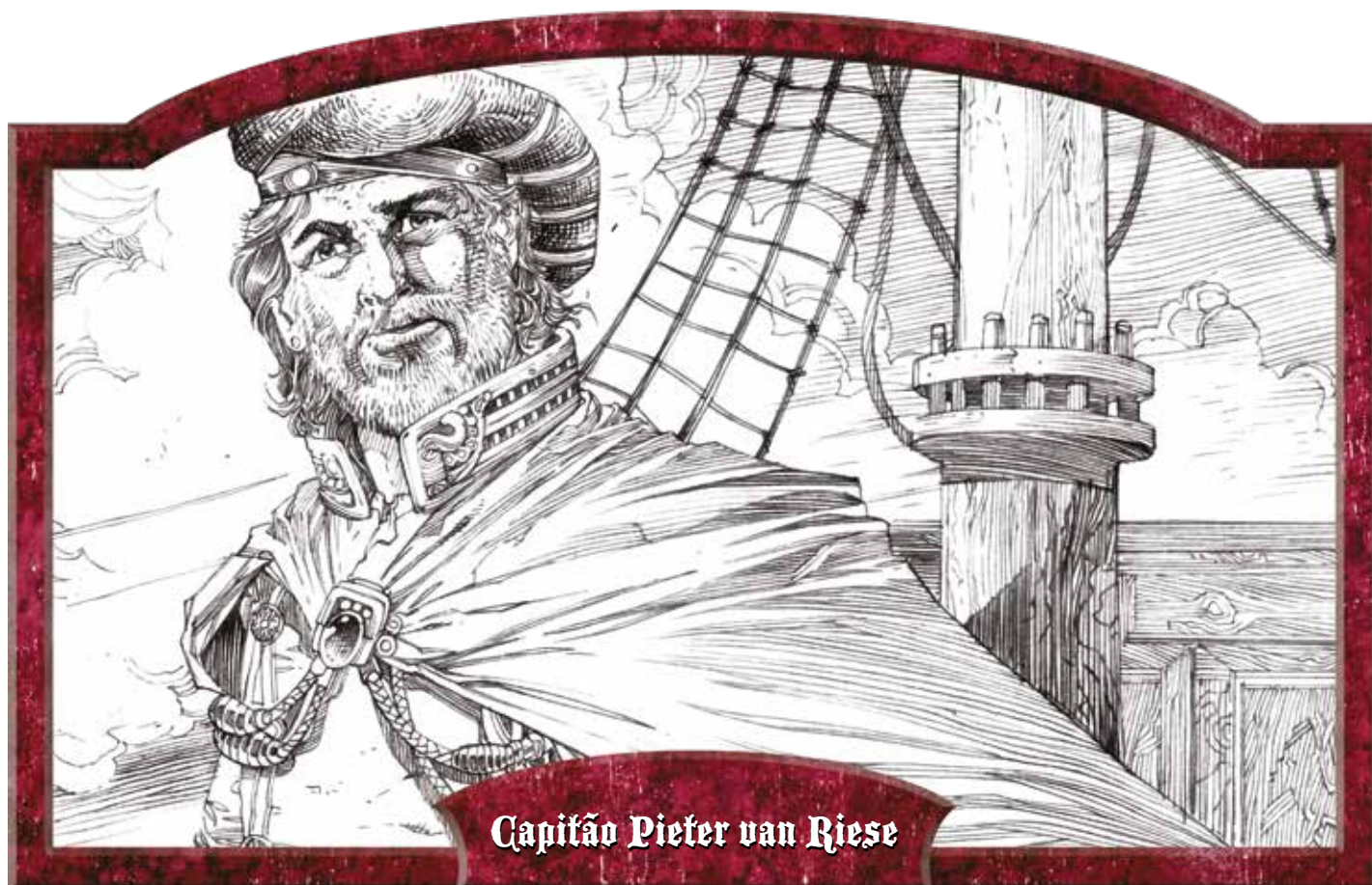
O Capitão van Riese está ficando cada vez mais frustrado. Aparentemente, as ilhas do Mar das Mágoas se movem, e por isso os mapas nunca são precisos. As Brumas o confundem a todo momento. Ele cruza o mar em todas direções conferindo seus mapas e fazendo correções.

Van Riese acredita que é sua tripulação que continua falhando com ele e que se tivesse uma nova tripulação ele conseguiria escapar. Ele procura por marinheiros corajosos e hábeis, atraindo-os a bordo do Impiedoso com promessas de portos distantes e grandes riquezas. Aqueles que lhe dão ouvidos desaparecem quando o Impiedoso volta a seu estado fantasmagórico e os que recusam a oferta de Van Riese provocam sua fúria sobrenatural.

Fechando as Fronteiras: Pieter van Riese é capaz de fechar as fronteiras de seu domínio fazendo surgir uma névoa impenetrável, obrigando a parar todos os navios que estão tentando sair. Devido à calmaria, os fugitivos afundam vagarosamente nas águas turbulentas e infestadas de tubarões.

Combate: O Capitão Pieter van Riese tem vários poderes incomuns. Seu toque não envelhece suas vítimas, mas drena energia vital (níveis de experiência) delas e causa 1d12 pontos de dano devido ao frio. Van Riese também é





Capitão Pieter van Riese

capaz de dominar qualquer pessoa (viva) com seu olhar.

A visão do *Impiedoso* obriga todo personagem a fazer um teste de Resistência contra Magia. Se falhar, ele ficará paralisado enquanto estiver vendo o navio fantasma. Van Riese é também capaz de criar Névoa, *monstros de sombra*, névoa sólida ou muralhas de névoas, quantas vezes quiser, num raio de quinhentos metros em torno do *Impiedoso*. Além disso, ele pode invocar 2d4 bowlyns para ajudá-lo.

A fraqueza de Van Riese é sua ligação com o *Impiedoso*. Se o navio for destruído, Van Riese também o será.

Evidentemente, não é fácil afundar um navio fantasma.

Nota: As ilhas no Mar das Mágoas são domínios de seus lordes negros. Van Riese não tem nenhum controle sobre esses territórios desde que ele não pode pisar em terra.

Markóvia

A Terra: Embora a maioria dos estudiosos do Núcleo rejeitem essa ideia como bobagem, alguns afirmam que esta ilha, a maior conhecida no Mar das Mágoas, ficava antigamente no centro do Núcleo, onde existe hoje a Grêta Sombria. Descoberta a 88 quilômetros a oeste da costa de Ludendorf por um barco mercante perdido oito anos atrás, um número cada vez maior de cartógrafos chamam essa ilha de Markóvia, apesar de ser pouco provável que ela seja realmente aquele domínio.

Markóvia é uma ilha luxuriante, embora seja aparentemente desabitada. Dois anos atrás, os lamordianos fizeram uma tentativa de colonizar a ilha, mas os colonos desapareceram misteriosamente.

Nível Cultural: Idade da Pedra, embora Markov e sua casa sejam da Era Medieval.

O Povo: Com exceção dos homens fera criados por

Markov, esse domínio é desabitado. Lorde Markov acredita que os visitantes são presentes dos poderes sombrios — mais partes frescas para suas criações abomináveis. Ele tenta capturar qualquer pessoa que entre em seu domínio e transformá-la um homem fera. Como ele não usa anestesia, essas operações são sempre suficientemente dolorosas para levar a vítima à loucura. Ainda assim, os homens fera obedecem os comandos de Markov sem questionar.

As criaturas mais simples da ilha são animais que adquiriram características humanas. Outros são humanos que receberam características bestiais. Esses homens fera formaram uma sociedade primitiva do tipo caça e coleta. Eles idolatram Markov como um deus e ele encoraja essa prática.

A Lei: Frantisek Markov governa o domínio sem oposição. Os habitantes deste domínio obedecem-no pelo medo, o que ele prefere.

Personagens Nativos: Não existem personagens nativos para jogadores em Markóvia.

Personalidades Notáveis: Markov, o senhor das feras é o lorde negro desse domínio. Os homens fera o chamam de “Diosamblet”, ou “o deus que está entre nós”. Os Vistani chamam-no de “Senhor da Dor”.

Encontros: Em Markóvia, os personagens têm 50% de chance de um encontro, uma vez ao dia e outra à noite. A maioria desses encontros envolvem homens animais. Eles têm ordens de levar todos os intrusos para Markov. Mas eles não se aproximam dos Vistani. Os homens fera só apelam para a violência se os convites pacíficos e as ameaças não funcionarem.

Leituras Adicionais: Para detalhes sobre a Markóvia, veja a aventura *Neither Man nor Beast*.





Dominios do Núcleo



Lorde Negro de Markóvia

Frantisek Markov

Humano nível O, Leal e Maligno (Vil)

Categoria de Armadura	6*	For	19*
Movimentação	12*	Des	18*
Nível/Dados de Vida	05*	Cons	16*
Pontos de vida	24	Int	17
TACO	15*	Sab	09
Nº de Ataques	2	Car	08
Dano/ataque	1d4/1d4.		
Ataques Especiais	Veja a seguir.		
Defesas Especiais	Veja a seguir.		
Resistência contra Magia	Nenhuma.		

* Valor variável.

Frantisek é uma figura avantajada, com ossos grandes e feições largas, olhos verdes e cabelos pretos e lisos, que ele mantém jogados para trás. Seu sorriso largo e amplo está longe de ser tranquilizador, sendo mais ameaçador e predatório. Ele costuma usar um robe pesado, de gola alta, às vezes adornado com um colar de dentes humanos ou de animais. Ele é grande e desajeitado, tem uma pequena corcunda, braços compridos além do normal e pernas pequenas e visivelmente arqueadas.

História: Os Markovs viviam na Baróvia quando Strahd se tornou um vampiro. Alguns deles morreram no castelo Ravenloft, mas outros conseguiram fugir para Vallaki. Frantisek cresceu em uma pequena fazenda de porcos perto da vila, cercada pelas encostas cobertas de florestas da Baróvia.

Frantisek casou-se com uma jovem da

vila e abriu um açougue lá. Logo, ele se cansou do trabalho simples de açougueiro. Começou a fazer experimentos com os animais, realizando amputações cirúrgicas, transplantes de tecidos e glândulas. Evidentemente, todos animais morriam depois de poucos dias, mas seu hobby não trazia prejuízos, pois ele ainda vendia a carne dos animais.

Quando descobriu o passatempo macabro de Frantisek, sua esposa bondosa, Ludmilla, ficou revoltada e ameaçou deixá-lo e contar aos aldeões sobre a carne que eles compravam. Furioso com essa traição, Frantisek fez dela sua nova experiência. Ludmilla viveu por mais três dias. Quando o corpo foi encontrado, os aldeões pensaram que ele pertencia a um animal. Quando a verdade foi descoberta, Frantisek foi exilado para as Brumas e se tornou o lorde negro de Markóvia.

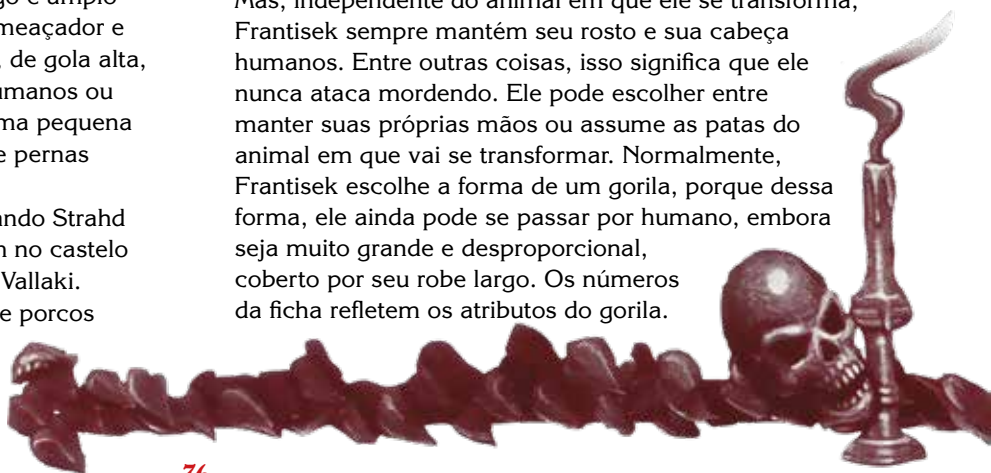
Estado Atual: Markov possui o poder de operar qualquer criatura e combiná-la com aspectos de outra espécie. A maioria de seus experimentos criou homens-animais (veja o *Livro dos Monstros*).

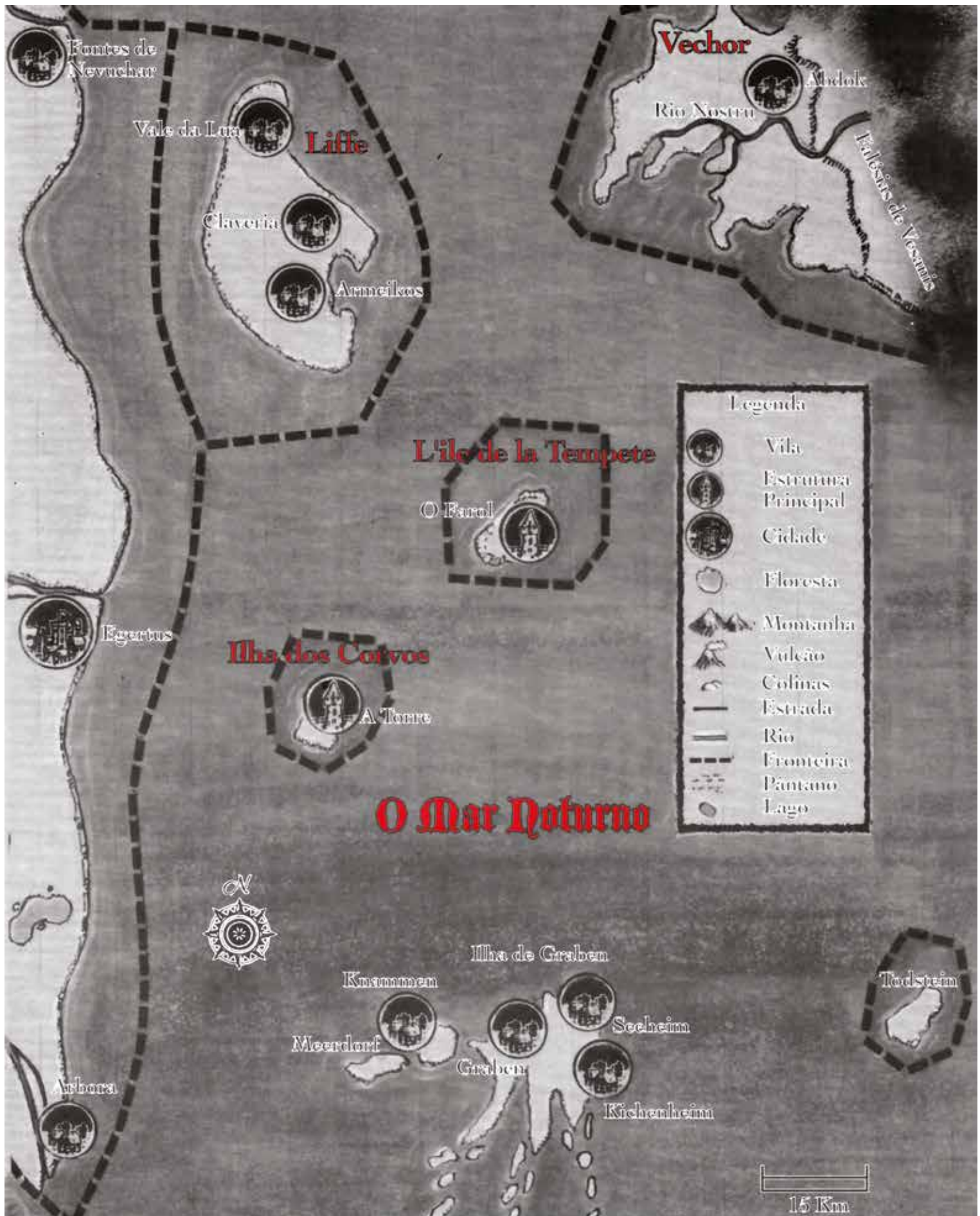
Markov foi amaldiçoado pela terra a ter o corpo de um animal. Ele quer desesperadamente voltar a ser um ser humano normal. Ele passa longas horas em seu laboratório praticando vivisseção animais transformando-os em homens fera, na esperança de descobrir uma forma de consertar seus genes distorcidos. Desde que a Markóvia foi transportada para o Mar das Mágoas durante a Grande Conjunção, os espécimes para suas experiências tornaram-se escassos. Embora continue a fazer experiências na esperança de encontrar meios para curar sua doença, ele está condenado a sempre falhar.

Fechando as Fronteiras: Quando Markov quer selar Markóvia, o mar se agita, lançando violentas ondas contra a costa. Tubarões rodeiam a ilha, em busca dos objetos da fúria de Markov. Ainda é possível entrar e sair da Markóvia através das Brumas, mas elas não costumam aparecer nesses momentos.

Combate: Markov pode mudar de forma, assumindo o corpo de qualquer animal. A transformação leva uma rodada completa, mas ele pode fazer quantas desejar. Cada mudança cura também 2d6 pontos de dano que tenha sofrido. Ele assume as características físicas do animal no qual está se transformando, inclusive Dados de Vida, Força, Destreza e Constituição, mas seus atributos mentais continuam os mesmos.

Os poderes sombrios impuseram algumas restrições curiosas a Markov. Ele não pode assumir uma forma verdadeiramente humana, nem de qualquer criatura humanoide. Ele só pode assumir a forma de animais normais, não a de criaturas mágicas ou encantadas. Mas, independente do animal em que ele se transforma, Frantisek sempre mantém seu rosto e sua cabeça humanos. Entre outras coisas, isso significa que ele nunca ataca mordendo. Ele pode escolher entre manter suas próprias mãos ou assumir as patas do animal em que vai se transformar. Normalmente, Frantisek escolhe a forma de um gorila, porque dessa forma, ele ainda pode se passar por humano, embora seja muito grande e desproporcional, coberto por seu robe largo. Os números da ficha refletem os atributos do gorila.







O Mar Oriental



Esta seção contém informações sobre o Mar Noturno, algumas de suas ilhas principais e Vechor.

O Mar Noturno

A Terra: O Mar Noturno é um corpo de águas frias a leste de Necrópolis e Nova Vaasa. Até três anos atrás, ele estava completamente escondido pelas Brumas que cercam o Núcleo, embora embarcações audazes tenham navegado na direção de Egertus, logo após a Grande Conjunção. Mesmo antes que as Brumas se afastassem várias ilhas foram descobertas e novas continuam sendo descobertas até hoje.

Embora o Mar Noturno não esteja mais escondido, ainda é perigoso navegá-lo. Nuvens eternas pairam sobre as águas escuras e agitadas; a luz do sol, da lua e das estrelas não atravessa essas nuvens — apesar de algumas ilhas terem dias ensolarados. A noite, o mar é mergulhado em trevas tão intensas que chegam a embotar a infravisão das raças semi-humanas. Navegar no Mar Noturno é ainda mais perigoso que no Mar das Mágoas. As nuvens tornam a navegação impossível para navios desprovidos de bússolas magnéticas e bancos de névoas se erguem das águas frias quase sem aviso, engolindo completamente as embarcações e fazendo com que elas se percam. Além disso, existem recifes traiçoeiros escondidos de baixo das ondas em praticamente todas as ilhas, e às vezes no que parece ser mar aberto. As carcaças de grandes navios marcam a localização de alguns desses perigos, enquanto outros permanecem escondidos.

Mesmo assim, as terras do Mar Noturno se provaram interessantes (ou rentáveis) o suficiente para fazer com que aventureiros e gananciosos continuem a procurar por novas terras no mar e nas Brumas. Alguns exploradores acreditam ter encontrado a margem leste do Mar Noturno no domínio de Vechor, mas outros creem que Vechor seja apenas uma ilha grande. Outros afirmam que o mar não tem limites, e que se um capitão corajoso traçar um curso reto através das Brumas, acabará saindo no Mar das Mágoas. Entretanto, não se sabe de nenhum capitão que tenha tentado esse feito, e muito menos conseguido. Muitos consideram essa ideia excelente, principalmente os mercadores da Baía de Martira e outras cidades do longo da costa ocidental do Núcleo, desde que foram descobertas mais ilhas — com habitantes ansiosos para comprar e vender — no Mar Noturno em pouco anos do que as que o foram no Mar das Mágoas no último século.

Entre as ilhas descobertas no Mar Noturno dignas de nota, estão as seguintes:

Ilha de Graben — Localizada a 129 quilômetros da costa de Arbora, Graben é a segunda maior ilha do Mar Noturno. Ela possui quatro vilas e é regida por uma família de nobres que partilham seu sobrenome com a ilha. A maior vila da ilha é a Vila de Graben, que abriga cerca de mil pessoas. As outras têm aproximadamente trezentos habitantes cada.

O povo de Graben é um tanto isolado, por isso, até hoje não foi estabelecido nenhum comércio regular com a ilha.

Leituras Adicionais: Para maiores detalhes sobre a Ilha Graben, veja a aventura *Ship of Horror*.

Ilha dos Corvos — Antes dessa ilha ser avistada, seus principais habitantes se apresentam aos barcos que se aproximam. Corvos enormes voam ao redor da embarcação, empoleirando-se nos mastros e nas vigias, como se estivessem estudando a tripulação e os passageiros do navio com olhos atentos e dotados de inteligência. Quando a ilha se torna visível, a tripulação vê um ilha com aproximadamente dois quilômetros quadrados, densamente arborizada. No centro da ilha existe uma torre alta, que alcança as nuvens, onde circulam centenas de corvos gigantescos, como uma nuvem negra.

Nível Cultural: Desconhecido.

O Lorde Negro: Embora seu nome não seja conhecido, o lorde da ilha é uma maga, que é também seu único habitante humano conhecido. Essa mulher pequena de pele clara e cabelos pretos e lisos vive na torre no centro da ilha. Quando um grupo de marinheiros desembarcou na ilha e tentou se aproveitar de sua hospitalidade, ela transformou todos eles — menos um — em corvos, que logo se juntaram aos outros pássaros negros da ilha, enquanto o sobrevivente conseguiu escapar para contar ao mundo sobre a perigosa mulher que vive na ilha dos corvos.

Knammen — Imediatamente a oeste da Ilha de Graben, essa ilha tem apenas a pequena vila pescadora de Meerdorf.

Leituras Adicionais: Para mais informações, veja a aventura *Ship of Horror*.

L'île de la Tempête — Essa ilha em forma de rim, com dezesseis quilômetros de comprimento é um dos lugares mais perigosos do Mar Noturno. Ela é cercada por alguns dos baixios mais traiçoeiros que se conhece. No entanto, existe um farol no centro da ilha. A luz do farol não varre as ondas como um farol normal faria, ela é constante, de modo que os capitães não percebem o que ele é e levam seus navios de encontro às rochas pontiagudas que existem abaixo da superfície das águas.

O Lorde Negro: A ilha é, na verdade, o lar do Capitão Alain Monette, um homem-morcego. Ele já foi um capitão cruel, mas agora ele é o lorde negro dessa pequena ilha, condenado a nunca mais navegar pelo seu adorado mar.

Leituras Adicionais: Para maiores detalhes sobre o Capitão Monette, veja o suplemento *Darklords*.

Liffe — Esta ilha grande tem diversas fazendas de gado, campos ondulados — embora o milho cresça pouco e muito fraco, devido à falta de luz solar — e três comunidades: Armeikos, com três mil pessoas; Vale da Lua, com mil habitantes; e a pequena vila de Claveria (localizada na propriedade do Barão Evensong), habitada por quatrocentas pessoas. No meio dessas três vilas estão as fazendas das ilhas. Liffe é completamente autossuficiente.

O povo que vive na ilha é composto por pescadores, fazendeiros e artesãos. Estes cidadãos servem a uma pequena nobreza, que está gradualmente sendo substituída por uma classe média que está emergindo devido ao comércio com Nova Vaasa. Em sua ânsia pelos produtos exóticos produzidos além das águas escuras, os nobres estão criando a nova classe que irá, um dia, substituí-los.

O porto de águas profundas de Armeikos, assim como as docas, está transformando Liffe em uma ilha visitada com frequência, apesar das barreiras de língua. Parece





que a língua falada pelo povo de Liffe tem uma relação estreita com a língua falada pelos elfos de Sithicus.

Nível Cultural: Era Medieval.

O Lorde Negro: Barão Evensong.

Leituras Adicionais: O suplemento *Book of Crypts* traz aventuras ambientadas em Armeikos, Claveria e Vale da Lua

A Terra dos Pesadelos — Além das ilhas já mencionadas, os rumores falam de um lugar do Mar Noturno conhecido como Terra dos Pesadelos. Essa ilha é um lugar onde os sonhos e a realidade se misturam. Até hoje, nenhum marinheiro conseguiu alcançar essa ilha, embora o Capitão Onid Rhelarian afirme ter navegado com o estudioso Rudolph van Richten e o Dr. Gregorian Illhousen para esse lugar, há algum tempo (para mais detalhes desse domínio veja o Capítulo Quatro).

Todstein — Localizada a noventa e cinco quilômetros a leste de Graben, Todstein está sempre cercada de tempestades álgidas e não se tem notícia de ninguém que tenha conseguido desembarcar em segurança nessa ilha. Aparentemente, Todstein não passa de um outeiro rochoso coberto de gelo. Esta ilha é onde vive o novo lorde do Mar Noturno; Meredoth, o Necromante.

Leituras Adicionais: Para mais informações, veja a aventura *Ship of Horror*.

Personagens Nativos: Não existem personagens para jogadores nativos do Mar Noturno, embora eles possam ser de alguma das ilhas.

Encontros: Existem vários monstros no Mar Noturno. Entre eles bowlyns, reavers e a prole, todos eles descritos com detalhes nos três *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices*. Outros encontros variam de ilha para ilha.

Leituras Adicionais: O lorde negro do Mar Noturno, Meredoth, é descrito em detalhes na aventura *Ship of Horror*.

Lorde Negro do Mar Noturno

Meredoth

Humano Necromante de nível 20, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	-2	For	10
Movimentação	12	Des	17
Nível/Dados de Vida	20	Cons	15
Pontos de vida	50	Int	19
TACO	14	Sab	12
Nº de Ataques	1	Car	05
Dano/ataque	Depende da arma ou da magia.		
Ataques Especiais	Magias (6/6/6/6/S/4/4/3)		
Defesas Especiais	Imunes a ataques de mortos-vivos.		

Resistência contra Magia Nenhuma.

Meredoth é um mago velho e encarquilhado, com um metro e oitenta de altura. Ele tem olhos azuis frios e penetrantes, longos cabelos e barbas brancas. Sua pele é pálida e sempre fria. Seus dedos longos terminam em unhas compridas e curvas, arroxeadas como as de um cadáver. Ele costuma vestir robes pesados de lã negra ou púrpura.

História: Meredoth vivia no mundo de Mystara (no cenário de campanha de Mystara). Lá foi-lhe dado um baronato na província alphantiana de Norwold.

Meredoth não queria governar. Ele aceitou a nação que





Dominios do Núcleo

Lhe foi dada porque sabia que Norwold era uma terra selvagem e inóspita, e ele assumiu que poderia pesquisar suas magias sem ser incomodado. Ele se estabeleceu em uma ilha no litoral do seu território e ordenou que seus lacaios cuidassem de fundar colônias apropriadas para os imigrantes alphetianos.

O primeiro inverno em Norwold foi severo e Meredoth perdeu muitos de seus assistentes. Mas, era uma coisa simples para ele reanimar os mortos e usá-los em tarefas servis como cortar árvores e limpar o terreno. Entretanto, o assistente chefe de Meredoth foi contrário a essa prática, tanto que o necromante matou-o também.

Como um número crescente de seus servos e imigrantes recém chegados de Alphetia pedisse audiências com o barão, Meredoth tinha cada vez menos tempo para seus estudos arcanos. Ele sabia que não podia matar a todos por isso devotava algum tempo a ouvir suas queixas mundanas. Entretanto, o tempo que lhe sobrava era devotado a melhorar seus assistentes e os colonos, para que eles não o incomodassem tão frequentemente com questões tais como defesa das comunidades e a escassez de alimentos.

No final do inverno, dois anos depois que havia sido nomeado barão de Norwold, Meredoth descobriu a solução. Ela não poderia ter aparecido num momento tão oportuno, porque os colonos estavam todos quase morrendo de fome. Ele envenenou a todos e os transformou num tipo especial de zumbi, que mantém o intelecto que tinham e são completamente fiéis a seu mestre. A colônia continuava a existir, mas não precisava mais de comida e ninguém mais iria incomodar Meredoth novamente. Naquela mesma noite, caiu uma tempestade violenta. Quando ela passou, Meredoth percebeu que seu santuário não estava mais na costa de Norwold. Ao invés disso, havia se tornado parte do Semiplano do Pavor.

Meredoth fez algumas explorações e descobriu que sua ilha existia agora em um corpo de água juntamente com algumas outras ilhas pequenas. Brumas cercavam todas elas, brumas que impediam qualquer fuga. No entanto, havia pessoas vivendo nas ilhas próximas que serviriam perfeitamente como cobaias para seus estudos necromânticos. Depois de um século nas Brumas, Meredoth foi recompensado com o título de lorde negro do Mar Noturno.

Estado Atual: Meredoth não percebeu ainda que ele não pode mais pegar “material” das ilhas do Mar Noturno para suas experiências — nem mesmo do Núcleo. Sua atenção continua voltada para a ilha de Todstein (que é uma cópia exata de sua ilha em Mystara, embora esteja encerrada para sempre em um inverno rigoroso), Graben e Knammen. Ele transformou a família nobre de Graben em mortos-vivos, e eles são agora seus principais servos. Meredoth encara a vida como uma enorme experiência e os vivos como experimentos esperando para serem realizados. Ele não tem nenhum respeito pelo valor da vida e considera os humanos no mesmo nível que trigo, que espera para ser colhido. Seus servos mortos-vivos o auxiliam nessa “colheita”, raptando mercadores que passam por Graben. Sua própria ilha é repleta de armadilhas que capturam aqueles que se atrevem a desembarcar nela.

Fechando as Fronteiras: Meredoth é capaz de gerar uma turbulência tão grande ao redor das ilhas (mas não dos outros domínios) do Mar Noturno e em toda costa oriental do Núcleo, que essas águas se tornam intransponíveis.



Ondas com quase vinte metros de altura e redemoinhos com um a dois quilômetros de diâmetro garantem que ninguém passa por esses mares com vida.

Combate: Meredoth tem as habilidades de um necromante de 20º nível. Ele é imune a ataques e efeitos de mortos-vivos com cinco ou menos dados de vida.

Se alguém se infiltrar no lar ou a ilha de Meredoth, ele trata o caso como um “problema de controle de peste”. Suas armadilhas são construídas para lhe garantir cobaias para seus experimentos. Normalmente, ele se aproxima delas para ter certeza de que foram ativadas, e depois vai para um lugar seguro em seu lar.

Meredoth repudia combate físico. Embora seja impiedoso em uma luta, ele se mantém a uma distância segura, o mais longe possível, fazendo uso do alcance máximo de suas magias. Ele sempre lança magias de proteção em si mesmo antes de uma luta começar (a não ser que a urgência da situação proíba tais precauções).

O necromante tem alguns itens mágicos que ele carrega consigo o tempo todo, a maioria deles muito útil em combate. Entre esses itens incluem-se os seguintes: *manto da proteção +3*, *braceletes de defesa CA 4*, *anel de estrelas cadentes*, *bastão da destruição* (11 cargas), *cajado da serpente* (versão piton), *varinha de antifogo* (16 cargas), *bolsa do espaço infinito*, *vassoura voadora* e uma *garrafa da água infinita*. O mundo natal de Meredoth (Mystara) era muito rico em magia, tanto que quando ele entrou em Ravenloft, seus livros de magia continham todas as magias descritas no *Livro do Jogador*. Ravenloft garantiu-lhe a habilidade de lançar qualquer magia que estivesse nos livros que não foram transportados junto com ele quando ele foi capturado pelas brumas, até seu limite normal de magias por dia. Ele não precisa mais gastar tempo memorizando suas magias, pode lançá-las a hora que quiser ou que elas forem necessárias.

Nota: Muitas das ilhas no Mar Noturno são domínios de outros lordes negros. Meredoth não tem nenhum controle sobre esses territórios. Mas toda ilha sem um lorde negro independente faz parte de seu domínio.

Vechor

A Terra: Até recentemente, Vechor era completamente cercada pelas Brumas, isolada do resto do Semiplano. Hoje em dia, este é o único domínio descoberto até o momento a leste do Mar Noturno.

Em Vechor, as costas pantanosas vão se transformando em florestas que cobrem todo o domínio; o clima é quente e úmido, embora os nativos digam que ele pode mudar de acordo com os caprichos do seu regente, o Rei Easan. Praticamente qualquer atividade física deixa a pessoa imediatamente ensopada em suor, e se não forem cuidadosos e beberem muita água, os aventureiros podem ser vítimas de desidratação e insolação.

O Rio Nostru serpenteia preguiçosamente das Falésias de Vesanis a leste até o mar, a oeste. Em sua maior parte, o rio é infestado de mosquitos enormes e agressivos que forçam aqueles que viajam por suas margens a se cobrirem completamente. Felizmente, os mosquitos não se aproximam da cidade de Abdok, a capital do Rei Easan e única comunidade conhecida nesse domínio distante.

Abdok é uma concentração de contrastes. O povo é





feliz e bem alimentado, embora a cidade seja um labirinto confuso de prédios aparentemente à beira do colapso e ruas estreitas repletas de lixo. A morada de Easan, ao contrário, é uma estrutura de mármore branco e rosa no coração da cidade, com suas flechas distorcidas brilhando sob a luz do sol.

A fronteira sul de Vechor é marcada pelas Falésias de Vesanis. A nascente do Rio Nostru fica em algum lugar além das falésias, embora ninguém tenha recentemente escalado as falésias e voltado para falar a respeito de suas descobertas.

Os padrões drasticamente instáveis do clima parecem normais se comparados com alguns dos acontecimentos estranhos que os vechoritas se defrontam. Várias vezes ao ano, as árvores das florestas mudam de lugar, fazendo os lenhadores se perderem e obrigando os rangers nativos a resgatá-los. Mortos deixam seus túmulos para ir a festas de casamentos. As muralhas ao redor de Abdok transformam-se em carne e permanecem assim até o odor da carne apodrecendo ficar insuportável, quando voltam ao estado pétreo. Os céus mudam de cor várias vezes em uma semana e a lua e o sol mudam de tamanho aleatoriamente. Praticamente tudo que existe no domínio é instável — por causa do Rei Easan, o Louco, regente do domínio.

Nível Cultural: Era Clássica.

O Povo: O povo de Vechor tem pele cor de oliva, com cabelos que vão do louro-dourado ao negro. A cor dos olhos vai do cinza-prateado e dourado aos tons mais comuns de verde ou azul. Eles mantêm os cabelos curtos ou em belas tranças. O estilo preferido de roupa, tanto para homens quanto para mulheres, são as túnicas com cintos que deixam o ombro direito e parte do tronco à mostra e um saiote que chega até o meio das coxas. As sandálias são o tipo de calçado mais comum. Embora sejam usados muito raramente, os mantos são mantidos sempre à mão, devido às mudanças de clima sem aviso. Todos os habitantes de Vechor também trazem “E” marcado em suas testas, em honra de seu rei.

Os vechoritas se dedicam a uma série de negócios e ofícios, além de utilizarem os recursos naturais do domínio. Praticamente qualquer item apropriado ao nível cultural do domínio pode ser encontrado em Abdok pelo preço relacionado no *Livro do Jogador*. No entanto, o crescente comércio com Necrópolis e Nova Vaasa pode mudar essa situação.

Os vechoritas sabem que sua terra está intimamente ligada ao regente e seus caprichos. Eles o reconhecem como um deus, embora essa adoração seja uma das poucas coisas que ele nunca exigiu. Eles também estão cientes de que ele é completamente insano, por isso eles cuidam de suas vidas, aceitando com calma as esquisitices do dia-a-dia. A natureza caótica da vida neste domínio resultou na extinção de muitas das restrições sociais encontradas em outros lugares. Ainda assim, os casamentos ainda são considerados permanentes e sagrados.

Personagens Nativos: Qualquer raça ou classe permitida em Ravenloft apropriada ao nível cultural da Era Clássica pode ser encontrada neste domínio, com uma exceção importante. A única forma de magia arcana permitida por lei em Vechor é a magia selvagem. Todos os outros tipos de magos são caçados e mortos por ordem do Rei Easan. Apesar dos jogadores poderem criar magos que não sejam selvagens, eles devem ter muita cautela.

Devido às frequentes mudanças da realidade em Vechor,

os nativos desse reino estarão submetidos a um redutor igual a -1 quando tentarem desacreditar em uma ilusão. Eles estão familiarizados com esquisitices e prontos a aceitá-las. Além disso, todo personagem desse reino possui a Marca de Easan, uma runa queimada na testa de toda criança vechorita (o equivalente à letra “E” em sua língua).

Personalidades Notáveis: Ahmi Vanjuko, um ranger que foi transformado em um golem mecânico por um dos caprichos deturpados de Easan, que vive perto das Falésias de Vesanis. O desejo de vingança contra Easan consome em seu interior.

A Lei: O Rei Easan, o Louco (também conhecido como Easan, o Eterno) é o governante absoluto desse domínio. Diz-se que ele vive no palácio no coração de Abdok, mas ele é raramente visto. Os rumores dizem que ele passa muito tempo em uma mansão que fica além das Falésias de Vesanis. A única lei que ele promulgou foi a que proíbe a prática em seu domínio de qualquer magia exceto a selvagem.

Não existe nenhuma milícia organizada ou força policial no domínio. Quando é necessário, os jovens de Abdok se unem em defesa da cidade ou para caçar criminosos violentos. O sistema de justiça vechorita é o da multidão-furiosa-que-resolve. A única exceção a essa regra parece ser aqueles que se atrevem a falar contra Easan. Apesar de não existir nenhuma força militar ou policial óbvia, qualquer pessoa que falar de rebelião desaparecerá rapidamente. Ninguém sabe o que acontece a elas e ninguém quer saber como eles desaparecem.

Encontros: Qualquer coisa pode ser encontrada em Vechor e todos os tipos de eventos estranhos podem acontecer. Tudo depende de Easan.

Leituras Adicionais: Ahmi Vanjuko e uma parte da história de Easan encontram-se descritos no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*.

Lorde Negro de Vechor

Easan, o Louco

Elfo da Floresta, Mago Selvagem de 12º nível, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	06	For	08
Movimentação	12	Des	18
Nível/Dados de Vida	10+2	Cons	09
Pontos de vida	50	Int	17(06)*
TACO	11 (08)*	Sab	10 (04)*
Nº de Ataques	1	Car	07
Dano/ataque	1d3/1d3 ou depende da arma.		
Ataques Especiais	Magias (5/5/5/5/2)		
Defesas Especiais	Imortal.		
Resistência contra Magia	Nenhuma.		

* As estatísticas em parênteses são do demônio que habita o corpo de Easan.

Easan é baixo, mesmo para um elfo. Ele tem apenas 1,20 metros de altura e pesa só 45 quilos. Ele tem feições alongadas, a pele cor de oliva e cabelos escuros que o distinguem como um elfo da floresta. Seus olhos são negros, e brilham com uma alegria sinistra. Sua voz é macia e melódica, embora ele raramente fale mais que duas sentenças seguidas que façam sentido juntas.

As roupas de Easan variam. Às vezes ele aparece vestido como um mateiro, às vezes ele usa uma toga negra e uma





Dominios do Núcleo



Easan, o Louco

coroa de louros murchos e em outras ocasiões ele veste um avental manchado de sangue e outras substâncias irreconhecíveis.

História: Easan é originário do mundo conhecido como Oerth. Ele era um mago com alguma habilidade em um reino élfico na fronteira do reino maligno conhecido como a Nação de luz.

Easan estava sempre argumentando em favor de entrar em guerra contra luz. Ele acreditava que as forças de luz tentariam absorver o reino mais cedo ou mais tarde e era importante para os elfos da floresta serem capazes de se defender. Seus argumentos acabaram convencendo seus colegas elfos e eles começaram a se preparar para a guerra.

Luz, o semideus que governava as terras próximas, não tolerou este ato hostil dos elfos. Enviou seus servos demoníacos para sequestrarem Easan e trazerem-no para sua capital, a Cidade dos Crânios. Luz acusou-o de estar fomentando a guerra, mas o elfo afirmou que luz não entendia suas ideias — ou as de qualquer outro elfo da floresta, luz concordou com o elfo e decidiu que seria necessário que ele aprendesse. Para tanto, ele colocou o espírito de um demônio (telepaticamente ligado a sua própria mente) no corpo de Easan. Os dois seres dividem o mesmo corpo e constantemente se sobrepõem em pensamento e aparência. Por não conseguir distinguir sua própria mente da do demônio, Easan começou a perder a sanidade.

Em seus momentos mais lúcidos, Easan procurava meios arcanos para remover o demônio de sua mente, mas todos os esforços falhavam. Nem mesmo os sacerdotes de St. Cuthbert, o inimigo eterno de luz, conseguiram ajudá-lo. Os místicos da terra conhecida como Vechor conseguiram manter a personalidade do demônio adormecida por várias décadas. Infelizmente, um estranho cataclisma destruiu

esses místicos e a ilha onde moravam. Easan foi o único sobrevivente.

Easan, agora completamente insano com a súbita volta do demônio, decidiu livrar sua mente da criatura através de meios científicos. Ele construiu uma casa longe da civilização (o ser demoníaco prescreveu a aparência da casa, enquanto a parte elfo de Easan construiu uma barreira de espinheiros ao redor da casa). Ali, ele realizou experiências para determinar a natureza dos espíritos. Qualquer tipo de criatura viva que encontrasse era material para suas experiências. Os poderes sombrios acabaram trazendo Easan para Ravenloft.

Meses se passaram antes que Easan percebesse que algo havia mudado. Quando o fez, ele e sua contraparte demoníaca estavam em uma terra estranha onde as pessoas o adoravam como um deus. Suas características físicas e a aparência de suas roupas lembravam-no dos místicos, tanto que ele chamou o domínio de Vechor. Em pouco tempo, Easan descobriu que essa terra respondia a cada capricho seu (e do demônio).

Estado Atual: Easan continua seus experimentos com espíritos, embora tenha esquecido há muito tempo o objetivo de sua pesquisa. Ele gasta a maior parte do tempo na mansão além das Falésias de Vesanis, saindo apenas quando precisa de mais cobaias. Em raras ocasiões, ele fica no palácio que foi criado a partir de seus sonhos no centro do domínio. Sua única diversão é transformar partes de seu domínio quando lhe dá vontade. A maior parte do tempo, no entanto, ele está compenetrado em suas experiências. Seus motivos para fazê-las mudam todo dia, mas ele acredita invariavelmente estar procurando um segredo que tem relação com a alma.

Recentemente, as Brumas se recolheram das fronteiras de Vechor e permitiram que o reino se juntasse ao Núcleo como o litoral oriental do Mar Noturno.

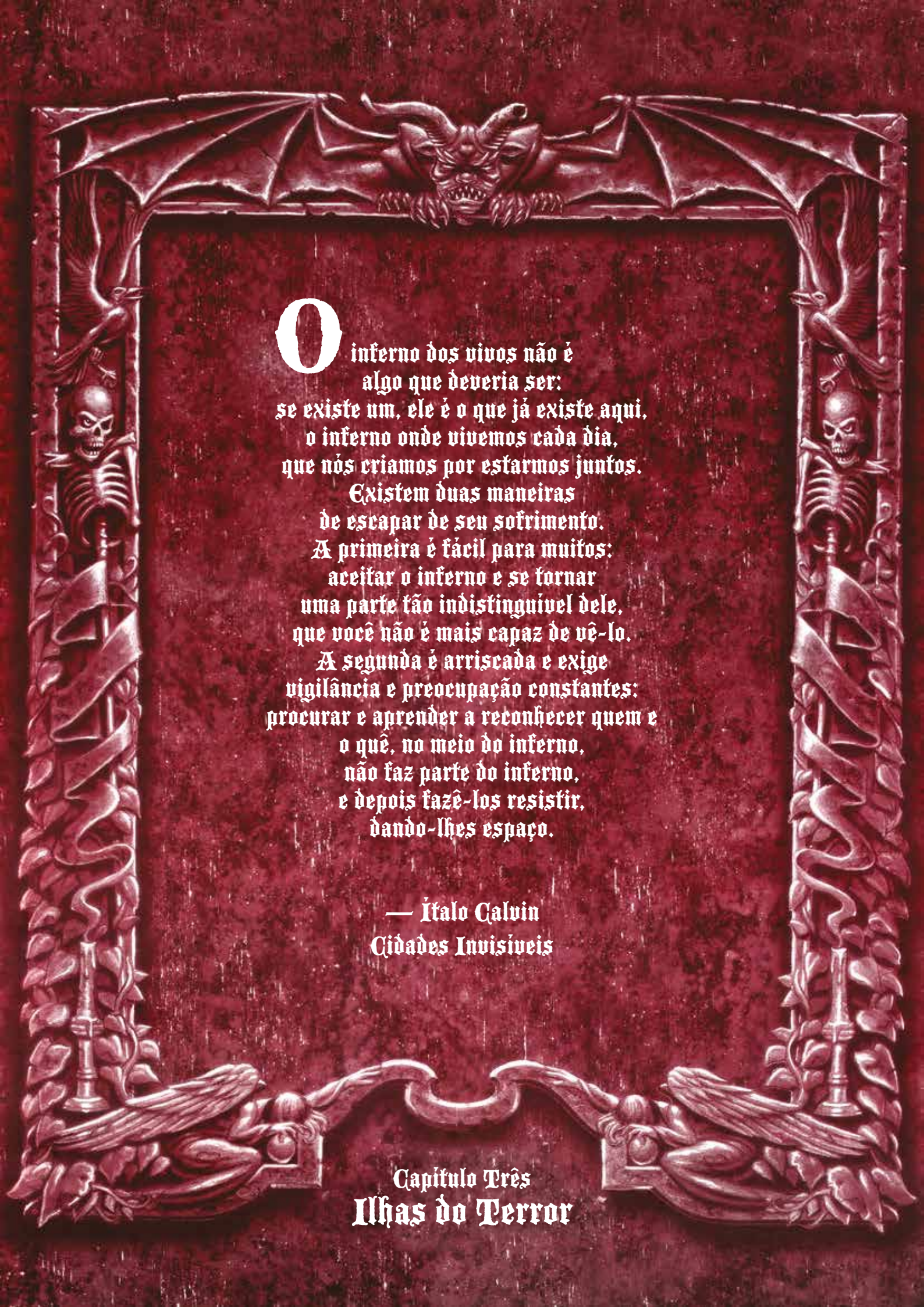
Fechando as Fronteiras: Quando Easan deseja selar seu domínio, as pessoas que estão tentando deixá-lo sem sua permissão são assombradas pelo som insuportável de gargalhadas insanas, levando até mesmo os personagens mais fortes à loucura. Todo personagem que ouvir esse som perde um ponto de Sabedoria por rodada. A perda do atributo cessa se o personagem começar a voltar para o domínio. Esses personagens recuperam a Sabedoria perdida à razão de um ponto por dia. A sabedoria dos personagens que continuarem a atravessar a fronteira, chegará a 0 e eles desmaiarão muito antes de sair do domínio. Esses personagens ficarão irremediavelmente loucos e nunca mais recuperarão os pontos de Sabedoria perdidos.

Combate: Easan possui as habilidades de combate de um elfo (conforme a descrição do Apêndice Dois Raças dos Personagens no final desse livro). Além disso, ele lança magias como um mago selvagem de 12º nível. Apesar de Easan utilizar uma forma mais disciplinada de magia em Oerth, os poderes sombrios deram a ele essa nova forma de magia. Ele nunca precisa memorizar magias, lançando qualquer magia selvagem quando quer (respeitando o limite de magias/círculo e fazendo os testes apropriados nas tabelas do *Tome of Magic*).

A terra ainda garantiu a Easan a imortalidade. Se ele for morto, seu corpo regenera qualquer ferimento (inclusive desintegração) no prazo de duas semanas depois de sua morte.

Easan pode também ler os pensamentos de qualquer ser pensante que esteja em seu domínio.





O inferno dos vivos não é
algo que deveria ser:
se existe um, ele é o que já existe aqui,
o inferno onde vivemos cada dia,
que nós criamos por estarmos juntos.

Existem duas maneiras
de escapar de seu sofrimento.
A primeira é fácil para muitos:
aceitar o inferno e se tornar
uma parte tão indistinguível dele,
que você não é mais capaz de vê-lo.
A segunda é arriscada e exige
vigilância e preocupação constantes:
procurar e aprender a reconhecer quem e
o quê, no meio do inferno,
não faz parte do inferno,
e depois fazê-los resistir,
dando-lhes espaço.

— Ítalo Calvin
Cidades Invisíveis

Capítulo Três
Ilhas do Terror



Ilhas do Terror



Muitos dos domínios em Ravenloft flutuam livremente na Fronteira das Brumas, formando Ilhas do Terror isoladas. Todas essas são permanentemente cercadas pelas Brumas e não têm nenhuma ligação física com qualquer outro domínio. Essas ilhas estão constantemente se formando e desaparecendo, por isso, é impossível criar uma lista completa delas.

Este capítulo contém informações sobre Bluetspur, G'Henna, l'Cath, Kalidnay, Nosos, Odiare, Souragne e Vorostokov.

A Natureza das Ilhas



As ilhas do Terror são alguns dos domínios mais instáveis do Semiplano. Com o tempo, a maioria das Ilhas se estabiliza. De vez em quando, o lorde do domínio acaba sendo considerado indigno de ser um lorde. Nesses casos, a Ilha deixa de existir, ou volta para as Brumas ou ao plano de onde ela foi retirada. Alternativamente, se o lorde provar que é suficientemente corrompido, a Ilha pode vir a se estabilizar e se juntar ao Núcleo ou a um dos Aglomerados. Muito mais raramente, um domínio do Núcleo ou de um Aglomerado pode ser reduzido a uma Ilha isolada nas Brumas.

A Grande Conjunção parece ter provocado um grande impacto nas Ilhas do Terror. Quando terminou, muitas das ilhas mais antigas haviam se reunido formando os Aglomerados. Ainda existem ilhas solitárias flutuando nas Brumas, mas algumas das mais conhecidas sofreram mudanças.

Bluetspur

A Terra: Antigamente, Bluetspur era um domínio do Núcleo, agora ele passou a ser um domínio-insular estéril flutuando nas Brumas. Esse lugar alienígena parecer ter sido arrancado fisicamente do Núcleo. Além de sua cadeia de montanhas (que antes fazia parte dos Balinoks), e grandes agulhões de rocha saltam dos picos em ângulos impossíveis, desafiando a gravidade. Arcos de pedra ligam os cumes e pináculos se erguem das rochas como se tivessem sido violentamente empurrados para a superfície.

O sol nunca brilha nesse lugar, não existe diferença entre o dia e a noite. No entanto, todo o horizonte é iluminado com o matiz avermelhado do entardecer, banhando toda a terra com uma tonalidade rubra que constitui o “dia”. Quando a “noite” cai, o céu se torna completamente negro e os relâmpagos começam a cair com uma frequência eletrizante. As pessoas que ficam a céu aberto durante essas tempestades não podem ter esperança de sobreviver. Entretanto, aqueles que procuram abrigo nos subterrâneos se defrontam com os devoradores de mente.

Embora existam vários córregos que escoam das montanhas, praticamente não existe vegetação no domínio, devido à falta de luz solar. Algumas espécies de fungos crescem nas fendas das montanhas mais baixas, mas fora isso, a terra é estéril e rochosa.

Nível Cultural: Uma forma alienígena de domínio na Idade das Trevas.

O Povo: Ninguém vive na superfície desse domínio. Os únicos habitantes de Bluetspur são os illithids (também conhecidos como devoradores de mentes), seus escravos e um número crescente de illithids vampiros.

A Lei: Esse domínio é governado por um ser poderoso conhecido apenas como o Cérebro-Deus. Essa criatura usa



a dominação mental para controlar seus subordinados.

Personagens Nativos: Não existem personagens de jogador nativos de Bluetspur.

Personalidades Notáveis: O Mestre Supremo Illithid, um metapsionista de 20º nível, está constantemente procurando meios de usurpar o poder e a posição do Cérebro-Deus. Ele e Lyssa von Zarovich (uma parente de Strahd) foram os criadores dos illithids vampiros que ameaçam os atuais habitantes de Bluetspur.

Encontros: Os illithids vampiros são monstros furiosamente insanos, mas um deles conseguiu manter uma parte suficiente de sua inteligência para se tornar ainda mais perigoso. Seu nome é Athaekeetha e ele é descrito no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*.

O número de illithids vampiros em Bluetspur está constantemente crescendo. Por isso, os personagens que ficam na superfície nesse domínio têm 25% de chance de encontrar 1d4 dessas criaturas duas vezes por dia.

Illithid Vampiro: CA 1; Mv 12; DV 8+3; TACO 10 (8); Nº ataques 4; Dano 1d6+4 (cada tentáculos + bônus de Força); AE Força vampírica (18/76), dreno de energia, rajada mental; DE absorção de energia, regeneração (3 pvs/rodada); Resistência contra Magia 90%; Tamanho M; Moral 20; Int 0; Tend Cruel; XP 10.000.

Notas: Com um ataque bem sucedido com um tentáculo, o illithid vampiro é capaz de drenar dois níveis de energia vital de sua vítima uma vez por rodada. Ele também recupera o equivalente a dois dados de Pontos de vida perdidos (mas não pode ganhar mais que seus Pontos de vida iniciais).

A rajada mental cria um cone de 20 metros de comprimento, com 1,5 metros de diâmetro na base e 6 metros no final. Pode ser ativada uma vez por rodada. As vítimas têm de passar em um teste de Resistência contra Varinha com um redutor igual a -4 para não ficarem atordoadas durante 1d6 rodadas e têm de fazer um Teste de Loucura com um redutor igual a -4.

Personalidade: Insana.





Devido às tempestades elétricas, todo personagem que ficar na superfície durante a “noite”, terá de ser bem sucedido em um teste de Resistência contra Bastão, Cajado ou Varinha em cada rodada para não ser atingido por um relâmpago. Uma falha no teste de Resistência significa que ele sofre 8d6 pontos de dano (faça um outro teste de Resistência para ver se ele consegue diminuir o dano pela metade). Os personagens podem se refugiar sob os afloramentos rochosos, mas não terão espaço para lutar se forem atacados.

Os devoradores de mente (vivos) aparecem na superfície apenas ocasionalmente. No entanto, o uso de magia cria uma ressonância arcana que pode atrair a atenção deles. Toda vez que algum personagem lançar uma magia, haverá uma chance percentual dele chamar a atenção dos devoradores de mentes igual a duas vezes o nível da magia. Se o teste de detecção for bem sucedido, 2d6 devoradores de mentes se teleportarão para as proximidades 1d4 rodadas mais tarde. Eles sempre tentarão subjugar os visitantes e inclui-los em sua reserva de escravos.

Toda noite passada em Bluetspur é recheada com pesadelos horríveis. A pessoa que está sonhando vislumbra criaturas nefastas e sombras se esgueirando das rochas e devorando tudo que é bom. Quando acorda, o personagem precisa fazer um Teste de Loucura.

Leituras Adicionais: A aventura *Thoughts of Darkness* tem mais informações sobre Bluetspur e detalhes sobre os eventos relacionados com a criação dos illithids vampiros.

Lorde de Bluetspur

Cérebro-Deus Illithid, Leal e Maligno (Vil)

Categoria de Armadura	10
Movimentação	18 (Nd)
Nível/Dados de Vida	20
Pontos de vida	99
TACO	11
Nº de Ataques	1
Dano/ataque	Veja Abaixo
Ataques Especiais	Psiônicos
Defesas Especiais	Psiônicos
Resistência contra Magia	Nenhuma

Pouco se sabe sobre essa estranha forma de vida, exceto que ela rege a Ilha de Bluetspur. Acredita-se que seu esconderijo fique em algum ponto abaixo do Monte Makab, onde ele flutua em um poço profundo de água salgada. Imagina-se que, ele se parece com um cérebro gigantesco, embora muitos sábios insistam que ele é uma massa de cérebros menores que se uniu.

História: Como essa criatura ganhou seu próprio domínio continua sendo um mistério.

Estado Atual: Os poucos que escaparam de Bluetspur afirmam que o Cérebro-Deus invade constantemente suas mentes subconscientes, trazendo à tona seus medos e pensamentos mais sombrios. Pode ser que o lorde viva de modo vicário através de outras criaturas pensantes, das quais poucas existem nessa Ilha.

O lorde de Bluetspur está ciente que o Mestre Supremo Illithid planeja usurpar seu lugar e parece se divertir com seu servo rebelde. O Cérebro-Deus sabe que tem poder para esmagar o Mestre Supremo a qualquer hora e não se preocupa com seus planos.

Fechando as Fronteiras: O fechamento desse domínio nunca foi visto — ou pelo menos relatado. Entretanto, os rumores dizem que as saídas físicas da colônia de devoradores de mentes são seladas com rochas.

Combate: O Cérebro-Deus tem um número ilimitado de Pontos de Poderes Psiônicos e sempre obtém um resultado igual ao que ele teria conseguido se tivesse tirado o número

de poder (power score) em todas as ciências e devoções (veja o *The Complete Psionics Handbook*). Todos os Combates Psíquicos e testes de Resistência feitos contra qualquer um dos poderes do lorde são feitos usando-se um redutor igual a -10. O poder psiônico Contato do lorde é sempre feito automaticamente e nenhuma defesa, poder telepático ou artefato é capaz de evitá-lo.

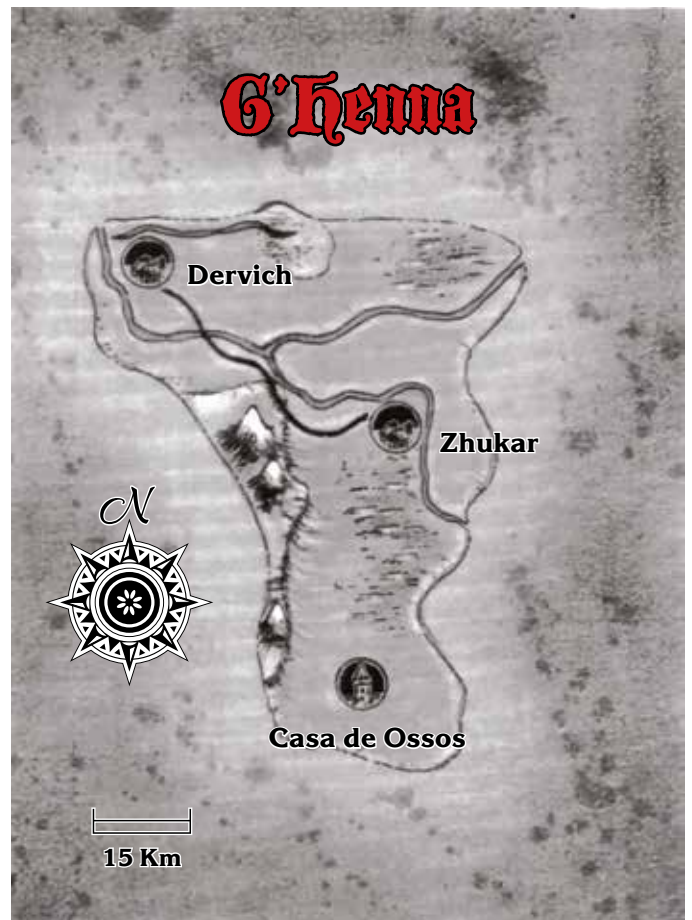
G'Henna

A Terra: A Ilha moribunda de G'Henna é regida pelos sacerdotes de Zhakata, o deus-fera. Antigamente, esse domínio ficava no centro do Núcleo, mas ele foi arrancado durante a Grande Conjunção e agora existe em total isolamento nas Brumas.

Boatos dizem que Zhakata, uma divindade adorada apenas em G'Henna, perambulou recentemente por essas planícies desertas disfarçado como o Devorador. Aparentemente, ele deixou uma grande devastação em seu caminho.

O clima de G'Henna é seco e frio, a maior parte de seu solo é rochoso e ralo. O território é cortado por dois rios e um punhado de córregos que fluem na primavera, se transformam num fiapo de água lamacenta no verão e congelam no inverno. Os camponeses lutam para cultivar qualquer tipo de cereal e os animais de criação perambulam continuamente à procura de pastagens adequadas. No inverno, que dura cinco meses, muitos animais e camponeses morrem congelados.

Zhukar, a principal cidade de G'Henna, é o centro cultural e religioso do reino. Yagno Petrovna, Sumo Sacerdote de Zhakata, governa da grande catedral que se ergue na cidade, que já teve mais de dez mil habitantes, mas hoje abriga pouco mais de quatro mil pessoas. O resto da população fugiu da fúria de Zhakata ou foi vítima dela. Além do mais, o principal item do comércio da cidade, uma





Ilhas do Terror

cerveja fermentada com cevada e ervas raras encontradas ao norte da cidade, não está mais sendo produzida, desde que os carregamentos de cereais da Falkóvnia pararam de chegar.

A única outra cidade em G'Henna era Dervich. Antigamente, ela era uma movimentada cidade comercial, agora está abandonada. O comércio sumiu junto com as ligações que existiam com as outras cidades do Núcleo e as pessoas que ficaram foram assassinadas pelo Devorador. Hoje em dia a cidade é uma ruína deserta, habitada apenas por fantasmas.

A Região Remota ao Sul de G'Henna abriga fazendas e comunidades esparsas de Párias. Muitas dessas comunidades também foram destruídas durante a recente calamidade.

No inverno, G'Henna é tão fria que os rios ficam congelados e rebanhos inteiros morrem de frio. A primavera traz condições ainda piores — enchentes e deslizamentos de lamas das montanhas que se descongelam, fome e peste quando os estoques do inverno chegam ao fim. O povo chama a primavera de “Estação do Banquete de Zhakata”. Yagno prega que durante essa época os escolhidos banqueteiaram ao lado de Zhakata e que os fiéis devem fazer o mesmo.

Nível Cultural: Era Clássica.

O Povo: Os G'Hennenses são pálidos e magros, a maioria deles tem cabelos pretos e ralos. Os adultos deixam crescer a barba, e usam cera para torcê-las em longas tranças. As mulheres casadas andam com a cabeça coberta o tempo todo. A estimada casta da igreja veste-se com cores vivas, em especial o vermelho, mas os camponeses vestem-se com trapos desbotados. A única língua falada por todos é o Balok, mas alguns moradores de Zhukar sabem falkovniano.

Todos os aspectos da vida G'hennense giram ao redor da adoração de Zhakata, a única religião permitida nessa nação. Adorar esse deus é um exercício de sacrifícios extremos. A inanição é considerada uma morte honrada, pois prova a devoção a Zhakata. As famílias que querem as graças do deus devem escolher um de seus membros para morrer de fome em sua homenagem enquanto os outros comem.

As casas são forradas com objetos religiosos. O cálice das visitas é um dos objetos pessoais mais valiosos que uma família pode possuir. Esse cálice, feito com o crânio de um membro da família que morreu voluntariamente de inanição, é oferecido aos visitantes.

G'hennenses são cautelosos e torpes. Eles já viram tanta morte que se acostumaram com ela. Eles nem mesmo dão nome a seus filhos antes deles completarem seis anos de idade, pois muitos não sobrevivem por tanto tempo.

Os G'hennenses tratam os estrangeiros de forma polida, desde que eles aceitem a etiqueta de Zhakata. Espera-se que todos os visitantes dessa Ilha pratiquem jejuns regulares. Como estar acima do peso é considerado obsceno e uma blasfêmia, os estrangeiros gordos estão submetidos a penalidades que variam entre -1 e -3 nos testes de Reação, dependendo do grau de obesidade.

Personagens Nativos: Heróis nativos de G'Henna podem pertencer a qualquer classe de personagem. Os sacerdotes, no entanto, devem ser devotados a Zhakata, o Provedor. Esses personagens ainda acreditam que Zhakata o deus-fera é tanto o Devorador quanto o Provedor, apesar dessa crença ter sido declarada herética por Yagno alguns anos atrás. Como resultado, é muito frequente os sacerdotes fugirem da cidade e viverem escondidos. Os personagens G'Hennenses recebem gratuitamente a perícia Sobrevivência (deserto).

Personalidades Notáveis: Embora Yagno e os sacerdotes ainda sejam os mestres incontestáveis de G'Henna, a astuta líder de um grupo de bandoleiros conhecida como Chacal obteve o controle de partes da Região Remota ao Sul. Uma experiente ladra de 6º nível que passou toda sua vida na Região Remota ao Sul de G'Henna, ela lidera um grupo composto de humanos, párias e kobolds a partir de uma base próxima ao centro de G'Henna. Ela odeia todos os tipos de sacerdotes.

A Lei: Yagno Petrovna, Sumo Sacerdote de Zhakata, comanda G'Henna. Ele é o líder espiritual e político do domínio. O sacerdote controla a maioria dos aspectos da sociedade e executa zelosamente os comandos de Yagno. Os sacerdotes estão equipados normalmente com corseletes de couro e açoites.

Todo alimento cultivado em G'Henna é imediatamente entregue à igreja. A comida é então oferecida ao deus fera em uma cerimônia matinal privada conhecida como Colheita de Zhakata (na verdade, os sacerdotes sacrificam uma pequena parte do alimento no altar de Zhakata, dividindo o restante entre eles e os guardas). O que Zhakata não leva ao final do dia é distribuído entre os G'Hennenses em uma cerimônia chamada Dádiva de Zhakata. É crime comprar ou vender alimentos em G'Henna, punido com multas severas, prisão e trabalho forçado com rações mínimas. Os prisioneiros costumam morrer antes de terminarem suas sentenças.

Os sacerdotes também têm a função de caçar aqueles que acreditam em Zhakata, o Provedor. Yagno acredita que esses hereges enfureceram o Devorador, causando a devastação recente.

Os hereges são transformados em Párias durante uma cerimônia especial presidida por Yagno na torre de sua catedral. O ritual captura a essência humana da vítima e a transforma na de um animal. Até agora, nenhum estrangeiro foi submetido a essa transformação atroz. Não se sabe se a transformação pode ser revertida.

Encontros: A maioria dos encontros em G'Henna é quase sempre com humanos e párias. Os humanos são ou camponeses (90%), sacerdotes (5%) ou alguns dos bandidos de Chacal (5%). De vez em quando são encontrados changelings insetos gigantes e pequenas alcateias de lobos na Região Remota ao Sul.

G'Henna é constantemente afligida por violentas tempestades de vento. Os viajantes têm de se abrigar contra esses vendavais, embora se diga que os párias procuram por eles. Ainda assim, a ausência de árvores e o sol intenso tornam as queimaduras de sol e do vento um perigo constante.

Leituras Adicionais: G'Henna é explorada em detalhes na aventura *Circle of Darkness*. Essa aventura focaliza a época da grande devastação, quando a criatura que se acreditava ser Zhakata perambulava pela nação.

Lorde de G'Henna

Yagno Petrovna

Humano Sacerdote de 11º nível, Leal e Maligno (Vil)

Categoria de Armadura 10 **For** 13

Movimentação 12 **Des** 11

Nível/Dados de Vida 11 **Cons** 14

Pontos de vida 45 **Int** 12

TACO 14 **Sab** 15

Nº de Ataques 1 **Car** 18

Dano/ataque Depende da arma.

Ataques Especiais Toque metamorfoseador (veja a seguir)

Defesas Especiais Magias (7/5/4/3/2)

Resistência contra Magia Nenhuma.





Yagno tem um rosto longo, pálido e fino, cujas feições parecem mais linhas finas que saliências tridimensionais. Seus olhos injetados estão sempre semicerrados, se seus lábios finos esticados em um esgar sinistro. Yagno sempre usa trajes sacerdotais, normalmente robes de seda vermelhos ou laranjas como os dos outros sacerdotes de G'Henna e um capuz justo que deixa apenas seu rosto exposto. Sobre o capuz ele usa um estranho adorno de tecido pregueado. Uma gargantilha trabalhada com contas passa sobre/seu ombro esquerdo e abaixo de seu braço direito, como uma faixa. As contas menores são dentes humanos.

História: A família Petrovna vivia na Baróvia quando a região foi trazida para Ravenloft. Alguns deles estão enterrados no Castelo Ravenloft, mas outros conseguiram sobreviver nas montanhas, mantendo-se longe daquele castelo maligno. Mas, o isolamento levou a casamentos consanguíneos.

Yagno nasceu em 674 e mesmo quando criança, sua família o achava perturbado. Seus irmãos o humilhavam e batiam nele. Sozinho ou escondido pelos cantos, Yagno conversava com pessoas imaginárias e se protegia de monstros de faz-de-conta. Aos vinte e dois anos, ele construiu um altar em uma caverna e começou a sacrificar animais a Zhakata, um deus inexistente a quem Yagno começou a dedicar sua vida. Aos vinte e sete, ele tentou fazer o mesmo com o filho recém-nascido de sua irmã, o que fez sua família persegui-lo até as Brumas. Ravenloft recebeu Yagno de braços abertos e criou para ele uma nação onde ele poderia continuar o que começara na Baróvia — a adoração de um deus falso de sua própria criação.

Logo depois de chegar a G'Henna, Yagno começou a ser assaltado por dúvidas sobre Zhakata. Ele se perguntava porque a divindade nunca se comunicava diretamente com ele e contratou um mago que afirmava ter o poder de conjurar Zhakata. Na verdade, o mago conjurou um nalfeshnee, um demônio chamado Malistroi. Malistroi afirmou que Zhakata é uma fraude e nunca existiu. Yagno ficou furioso; matou o mago e deixou o demônio preso num círculo mágico.

Mais ou menos cinco anos atrás, Malistroi escapou e tentou tomar G'Henna e matar Yagno, destruindo grande parte do domínio no processo. Por muito pouco, Yagno derrotou o demônio, mas G'Henna ainda carrega as marcas desse encontro. Durante algum tempo, Yagno acreditou que sua vitória era um sinal da aprovação de Zhakata, mas sua confiança durou pouco.

Estado Atual: Yagno acredita ser o profeta de Zhakata e que seu domínio foi construído em torno da adoração de seu deus falso. No entanto, o isolamento prolongado de G'Henna do Núcleo de Ravenloft ampliou as dúvidas religiosas de Yagno. Ele ainda teme que as palavras de Malistroi sejam verdadeiras e que Zhakata não existe. Para esconder suas dúvidas crescentes, Yagno se tornou ainda mais fanático e desesperado agarrando-se a sua fé mal orientada.

Fechando as Fronteiras: Quando Yagno deseja selar seu domínio, uma muralha de crânios zombeteiros de animais aparece diante de qualquer personagem que esteja a menos de trinta metros da fronteira. Essa muralha se estende até os céus e nem a magia nem a força física conseguem movê-la. Tão logo, o personagem começa a se deslocar na direção do centro de G'Henna, a muralha desaparece.

Combate: Yagno Petrovna é um sacerdote de 11º nível de Zhakata e perito no uso da adaga (Zhakata não é real, é Ravenloft que lhe fornece suas magias). Suas esferas são Todas, Feitiços, Combate, Elemental, Cura (apenas o reverso) e Convocação.



Yagno Petrovna





Ilhas do Terror

Suas outras habilidades como lorde de G'Henna vêm do altar que existe em cima de seu templo. Para poder usar essas habilidades, ele tem de estar a menos de cem metros do Altar (ou parte dele). Para usar esses poderes em uma vítima involuntária, Yagno deve fazê-lo diante de uma multidão de seguidores.

No Altar, Yagno tem a habilidade de Enfeitiçar as massas. Qualquer personagem que ouvir seu sermão por mais de um turno terá de passar em um teste de Resistência contra Magia para não sofrer os efeitos da magia *enfeitiçar pessoas*. Para os nativos, a duração é dobrada, mas para os não-nativos, a duração é reduzida: meses se tornam semanas, semanas se tornam dias e dias, horas.

Ele também possui a habilidade especial que lhe permite transformar humanoides em párias (veja o *Livro dos Monstros*). Ele pode fazê-lo até três vezes ao dia, simplesmente esfregando os dedos sobre as têmporas e o peito do alvo. As vítimas não têm direito a nenhum teste de Resistência. A qualquer momento, Yagno pode reverter a transformação com outro toque, mas nunca o faz. A única maneira de restabelecer a forma original da vítima é fazer uma magia Remover Maldição durante uma tempestade de vento ou com outra magia Metamorfose. Esse poder não afeta quem não acredita em Zhakata. Os párias criados usando-se esse processo são expulsos da cidade.

Por último, Yagno ganha um bônus igual a +3 em sua CA e em todos os testes de Resistência quando está dentro do alcance do Altar, que também regenera 1 ponto de vida de Yagno por rodada.

I'Cath

A Terra: I'Cath é um domínio coberto de florestas sombrias no qual o céu é sempre cinza com nuvens ameaçadoras. Tsien vive no Palácio dos Ossos, um castelo enorme

construído com os ossos dos pretendentes de suas filhas. Ela chegou até mesmo a fazer tapetes com os cabelos deles, roupas com a carne e pintou os muros com seu sangue, o que agradou suas três filhas malignas; Grito, Ódio e Desprezo.

Existem quatro santuários em volta do Palácio dos Ossos, cada um deles guarda um dos sinos profanos de Tsien, que estão ligados aos espíritos de suas filhas. Eles são chamados de *O Sino da Destruição*, *O Sino da Discórdia*, *O Sino da Traição* e *O Sino do Lamento*. Para poder se destruir Tsien e suas filhas, é preciso destruir os sinos primeiro, mas somente uma magia *desintegração*, *desejo restrito* ou *desejo* é capaz de destruí-los. Se os quatro sinos forem destruídos, Tsien tornar-se-á mortal. Os três primeiros sinos começam a soar quando alguém que não é Tsien se encontra a uma distância menor que a trinta metros deles, mas uma magia Silêncio pode evitar esse problema. Todos os sinos têm direito a jogadas de Resistência como se fossem monstros com 16 DVs.

O toque do *Sino da Destruição* invoca um troll por rodada. Se o sino for destruído, Grito poderá ser morta. O toque do *Sino da Discórdia* é uma cacofonia de tons desiguais. Todo mundo que estiver a menos de trinta metros de distância se enche de ódio e tem de ser bem sucedido em um teste de Resistência contra Magia com um redutor igual a -2 para não entrar no estado de fúria e atacar a criatura viva mais próxima. Se esse sino for destruído, Ódio poderá ser morta. O *Sino da Traição* soa com um dobre, frio e ríspido. Ele é guardado por quatro elementais de Ravenloft (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*), que aparecem magicamente quando o sino começa a tocar. Cada repique devolve 10 Pontos de vida perdidos por qualquer um dos elementais, enquanto inflige três pontos de dano em todos inimigos que estiverem a menos de trinta metros de distância. Se este sino for destruído, Desprezo poderá ser morta.

O *Sino do Lamento* contém o espírito de Rouxinol, a filha bondosa de Tsien. Esse sino dobra quando qualquer criatura que não tem tendência benigna (exceto Tsien Chiang) se encontra menos de trinta metros. Sua badalada causa 3d6 pontos de dano por rodada e o dobro disso em mortos-vivos e criaturas do plano inferior. O sino não causa dano em pessoas de tendência benigna.

O corpo mortal de Rouxinol, que se tornou o de uma ninfa, está trancado no topo de uma torre alta feita de uma substância parecida com teia de aranha (Tsien afirma ter feito a torre com promessas quebradas de homens, “uma substância que existe em abundância no mundo”). O canto de Rouxinol emana eternamente da torre, encantando a todos que o ouvem com sua beleza e tristeza. Ela é também capaz de se projetar, usando sua força de vontade, e se transformar em uma canção viva. Nessa forma etérea tremeluzente ela perambula por I'Cath, atraindo inadvertidamente homens para as garras torturadoras de sua mãe. As escadarias da Torre das Promessas Quebradas são infinitas. Portanto, a única maneira de se subir nessa torre é encontrar Rouxinol perambulando pela Ilha em sua forma musical, convencê-la a se transformar em um pássaro gigante e voar em suas costas até a torre.

Além dos santuários, quatro pequenos bosques guardam a entrada de I'Cath. Em cada um dos bosques cresce uma árvore frutífera encantada, que é guardada por quatro entes malignos. A *Árvore do Esfaimado* faz qualquer pessoa que experimentar de seus frutos, se ela não for bem sucedida em um teste de Resistência contra Veneno, ficar obcecada a ponto de lutar até a morte com todos que tentarem impedi-la de continuar comendo os frutos. Sob a árvore, existem dúzias de guerreiros lutando eternamente, pois aqueles que



morrem na batalha são automaticamente ressuscitados. A *Árvore da Lamentação Sem Fim* faz com que as pessoas que estão a menos de trinta metros dela, e não foram bem sucedidas num teste de Resistência contra Paralisia, sejam dominados pela mágoa. Estas pessoas sentam ao redor da árvore ficam para sempre soluçando melancolicamente, sustentando-se apenas com as folhas caídas da árvore. A *Árvore do Veneno* é uma laranjeira extremamente venenosa. Aqueles que comem seus frutos têm de passar num teste de Resistência com um redutor igual a -6 para não morrerem imediatamente; os que são bem sucedidos perdem 1d6 Pontos de vida permanentemente. A *Árvore da Malícia* faz com que a pessoa que coma seus frutos seja assolada por pensamentos malignos. As vítimas têm de ser bem sucedidas em um teste de Resistência contra Magia para não se tornarem Cruéis (caóticas e malignas) durante quatro dias. Um teste de Resistência adicional deve ser feito para cada ato maligno cometido pelo personagem. Se falhar em um desses testes, a mudança de tendência será permanente.

Nível Cultural: Era Clássica.

O Povo: Ninguém vive em l'Cath além de Tsien Chiang, suas quatro filhas e os infelizes que estão presos nos bosques.

A Lei: O mestre dessa terra é Tsien Chiang, uma maga terrível, cujo nome é quase sinônimo de tudo que é mal, de acordo com a língua de Kara-Tur, no mundo de Toril.

Personagens Nativos: Não existem personagens nativos de l'Cath.

Encontros: Os quatro bosques são perigosos para qualquer pessoa que entre nesse domínio. Os entes malignos atacam qualquer pessoa que causar dano aos bosques ou interferir com eles de alguma forma. Todos os personagens que entram em l'Cath devem prestar homenagem a Tsien, trazendo-lhe presentes valiosos, ou ela tentará matá-los. Normalmente, ela tentará matá-los de qualquer maneira.

Leituras Adicionais: l'Cath é descrita em detalhes no suplemento *Islands of Terror*.

Lord de l'Cath

Tsien Chiang

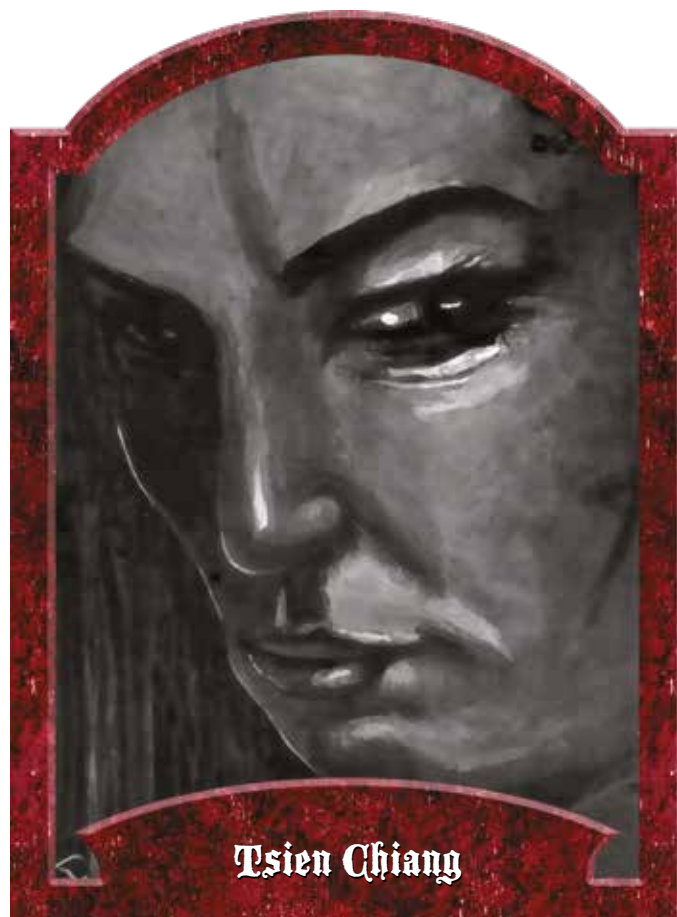
Humana Necromante de 20º nível, Neutra e Maligna (Egoísta)

Categoria de Armadura	07	For	11
Movimentação	12	Des	17
Nível/Dados de Vida	20	Cons	15
Pontos de vida	45	Int	20
TACO	14	Sab	18
Nº de Ataques	1	Car	15
Dano/ataque	1d4 (adaga).		
Ataques Especiais	Magias (6/6/6/6/5/4/4/3)		
Defesas Especiais	Magias		
Resistência contra Magia	Nenhuma.		

Tsien Chiang é uma feiticeira maligna e poderosa, determinada a submeter todos os homens a sua vontade ou destruí-los.

História: A maldade da poderosa feiticeira Tsien Chiang só se compara a de suas três filhas. A quarta era tão bondosa e tinha o espírito tão puro que suas irmãs e sua mãe não conseguiam suportar sua existência. Elas tentaram espancá-la até a morte e depois a aprisionaram na Torre das Promessas Quebradas. Foi esse ato que levou os poderes sombrios a trazerem l'Cath para as Brumas.

Estado Atual: Tsien Chiang cultiva há muito tempo um ódio patológico aos homens e não tolera a existência



de nenhum homem em l'Cath a menos que ele jure subserviência a ela e possa lhe dar presentes valiosos. Mesmo quando um homem faz isso, ele corre o risco de viver por muito tempo, pois as três irmãs usam sua grande beleza (através da magia Transformação Momentânea) para seduzi-lo e depois matá-lo em honra de sua mãe. Essa filhas tomaram-se bruxas (como no *Livro dos Monstros*) e não podem ser mortas a menos que os sinos sejam destruídos.

Fechando as Fronteiras: Embora Tsien não goste que ninguém entre em seu domínio, aparentemente ela não tem nenhuma maneira de selar suas fronteiras.

Combate: Como Tsien odeia visitantes, provavelmente matará qualquer pessoa que ela encontrar. A menos que os quatro sinos sejam destruídos, ela voltará novamente à sua forma original três rodadas depois de ser morta, com todos seus Pontos de vida e todas as magias memorizadas. Os livros de magia de Tsien contêm todas as magias de todas as escolas arcanas, exceto Ilusão e Feitiços/Encantamentos.

Tsien também é capaz de se transformar em um ente maligno, com as seguintes estatísticas:

Tsien Chiang (ente maligno): CA -3; Mv 12; DVs 12; pvs 96; TACO 6; Ne de Ataques 2; Dano 4d6 (+8, bônus de Força); AE vinhas (pode atacar quatro oponentes por vez; cada vinha faz uma jogada de ataque; vítimas presas não conseguem fazer nada além de tentar escapar; cada vinha tem 16 Pontos de vida), jato de seiva (causa 10d10 de dano ácido contra um único alvo, Resistência contra Veneno com redutor igual a -2 para meio dano); DE Só é afetada por armas mágicas +2 ou melhores. Tendência. Cruel.



Kalidnay

A Terra: O clima em Kalidnay é um tratado de extremos. Durante o dia, um imenso sol vermelho queima a terra, elevando a temperatura a 54° C ou mais. Três luas esverdeadas se levantam no céu noturno, enquanto a temperatura cai rapidamente até o ponto de congelamento.

Sobreviver no domínio de Kalidnay é um desafio para qualquer personagem. Água só pode ser encontrada nas cidades de Kalidnay e Artan-Ak. Um vento constante sopra através das dunas, jogando areia nos olhos dos viajantes e esfolando sua pele.

A cidade de Kalidnay é um lugar enorme que já teve quinze mil habitantes, embora hoje em dia esse número seja bem menor. Cerca de duas mil e trezentas almas vivem aqui. No centro de Kalidnay ergue-se um zigueate, uma estrutura elaborada com mais de trinta metros de altura, cercada por uma parte do palácio. Esses são os únicos prédios em bom estado da cidade, e nele moram o regente dessa terra e rei-feiticeiro Kalid-Ma. Apesar dos esforços dos cidadãos, os campos ao redor da cidade de Kalidnay produzem consistentemente colheitas ruins.

Apenas duzentas pessoas moram em Artan-Ak, embora a comunidade seja cercada pelas melhores fazendas do domínio. Cerca de dois terços do alimento cultivado aqui é enviado a Kalidnay para alimentar a cidade. Os habitantes de Artan-Ak não participam desse processo voluntariamente; caravanas armadas são enviadas regularmente para acompanhar a colheita. Muitos dos moradores de Artan-Ak passam fome todo ano para alimentar os cidadãos de Kalidnay.

Kalidnay é uma ilha cercada por um banco de areia muito fina. Os nativos se referem como Mar Movediço e viajar através dele é muito difícil. É necessário ter equipamentos

especiais (como veículos deslizantes ou botas parecidas com sapatos de neve) para cruzar o Mar Movediço. As Brumas só aparecem à noite em Kalidnay, erguendo-se das areias que cercam o domínio.

Nível Cultural: Era Clássica (**Nota:** o povo de Kalidnay não forja armas de metal, usando ao invés disso obsidiana, pedras e ossos. Isso não se deve à falta de conhecimento, mas à falta de metal. Em Kalidnay o ferro é mais raro que água).

O Povo: O povo de Kalidnay tem pele clara, com cabelos que vão do louro avermelhado ao preto. Eles preferem roupas folgadas, estando as saias e os coletes entre as roupas mais comuns usadas por homens e mulheres. O povo costuma usar máscaras ou véus para proteger o rosto e os olhos dos vendavais que fustigam o domínio.

O psiquismo é comum entre as pessoas de Kalidnay. Na verdade, não ter uma habilidade psiônica é considerado uma aberração nesse domínio. Do outro lado, os arcanos são maltratados, e muitas vezes caçados e mortos quando são descobertos. Isso acontece porque em Kalidnay a magia drena a vida da própria terra.

A água é mais preciosa que o ouro. Cuspir é considerado um insulto grave e chorar, uma expressão de extrema tristeza.

O povo do domínio não conhece nenhum deus além de Kalid-Ma, o rei-feiticeiro, que fornece magias divinas para seus servos, os templários. Outros sacerdotes são muito raros e costumam servir aos elementos.

Os habitantes de Artan-Ak odeiam os cidadãos de Kalidnay. Nesta vila menor, acreditam que Kalid-Ma foi usurpada por sua chefe templária Thakok-An. Embora não amem o rei-feiticeiro, eles culpam a templária por seus problemas atuais. Os rebeldes e os renegados são recebidos de braços abertos, mas os “subterrâneos” estão cheios de espões dos templários.

O combate na arena é uma diversão popular entre o povo de Kalidnay. Uma vez por semana, criminosos acusados lutam uns com os outros para o deleite dos cidadãos.

Personagens Nativos: Kalidnay é originária do cenário de Dark Sun, portanto os personagens nativos desse domínio devem ser gerados usando as regras daquele suplemento. Todas as raças de personagens de Dark Sun, exceto os thri-kreen, podem ser encontradas neste domínio. No entanto, deve-se notar que os profanadores devem fazer um Teste de Poder toda vez que lançam uma magia. A probabilidade de chamar a atenção dos poderes sombrios é igual ao círculo da magia.

Personalidades Notáveis: Existe uma banshee que assombra as planícies entre a cidade e Artan-Ak. Conhecida como Uran-Tor, ela era uma elfa templária que se servia Thakok-An com devoção e pagou por isso com a vida.

A Lei: Kalid-Ma é o mestre indiscutível de Kalidnay e seus habitantes o reverenciam como um deus. No entanto, ele se encontra em reclusão há mais de vinte anos. Sua fiel chefe templária, a meio elfa Thakok-An, é o único ser que tem permissão de vê-lo e ela cumpre seus decretos com uma devoção inabalável.

Encontros: Os kalidnitas podem ser encontrados nas duas comunidades. Na cidade, os personagens têm 40% de chance de encontrar templários, que tentarão capturar todos os estrangeiros para que eles possam ser interrogados por Thakok-An — e talvez depois serem atirados na arena para lutar. Os poucos animais que existiam originalmente nesse domínio foram caçados até a extinção.

Leituras Adicionais: O cenário de campanha de Dark Sun descreve com detalhes o mundo árido de Athas, de onde Kalidnay se origina.





Lorde de Kalidnay

Thakok-An

Meio-Elfa Templária de 12º nível/Psionicista de 12º nível,
Leal e Maligna (Vil)

Categoria de Armadura	10	For	09
Movimentação	12	Des	13
Nível/Dados de Vida	12	Cons	12
Pontos de vida	45	Int	14
TACO	14	Sab	16
Nº de Ataques	1	Car	13

Dano/ataque 1d6-1 (clava de osso).

Ataques Especiais Dreno de energia, magias divinas (8/7/5/3/2)

Defesas Especiais Magias divinas

Resistência contra Magia Nenhuma.

PPP 143

Psicocinese: Telecine, Ataque Balístico, Agitação Molecular.

Psicometabolismo: Afinidade Animal, Controle de Adrenalina,

Controlar Corpos, Armamento Corpóreo, Ajuste Celular.

Psicoportação: Teleporte, Porta Dimensional, Gatilho de Teleporte.

Telepatia (principal): Dominação (+1), Sonda, Elo Mental, Esconder Pensamentos, Contato, Açoite do Ego, insinuação do Id, Invisibilidade (+1), Barra Mental, Amplificação de Fobia.

Modos de Defesa: limpar a mente, Escudo de Pensamento, Barreira Mental, Torre da Vontade Férrea, Fortaleza Intelectual.

Thakok-An tem um metro e oitenta de altura e a constituição normal de uma elfa. Seu cabelo trançado é longo e preto, realçando seus olhos amarelos.

Como muitos athasianos, ela usa uma máscara de couro cravejada de joias que cobre a metade superior de seu rosto, com dois buracos para os olhos e uma abertura para o nariz. Sua touca é enfeitada e tem três cristas que passam pela cabeça e terminam na nuca. Ela completa sua vestimenta com robes brancos esvoaçantes. Ela carrega uma lança de osso delicadamente entalhada com sinais, e a trata como um símbolo de seu cargo, embora não seja.

História: Existia uma grande cidade no mundo de Athas que era conhecida como Kalidnay, regida pelo cruel rei-feiticeiro Kalid-Ma. Ele era conhecido por suas leis rígidas e punições ainda mais severas. Nem mesmo seus templários — homens e mulheres que serviam como líderes espirituais e mantenedores da lei — eram imunes à lei. Por isso, Kalidnay tinha fama de ser uma cidade severa, mas justa, algo incomum em Athas.

Seu templo mais leal era Thakok-An, uma mulher cruel. Ela mantinha seu posto executando zelosamente cada decreto e enaltecendo constantemente as virtudes de Kalid-Ma e satisfazendo sua vaidade. Louvar seu rei era fácil, pois ela o desejava acima de tudo.

O rei-feiticeiro de Kalidnay era incomparável na arte da magia profanadora (um tipo de magia que só existia em Athas, na qual o mago retira força vital da área ao seu redor para usar na magia). Ele era de fato tão poderoso, que os outros reis-feiticeiros das outras cidades o temiam e planejaram matá-lo.

Thakok-An descobriu o plano. Ao invés de contar a Kalid-Ma a respeito, ela decidiu salvá-lo sozinha para ganhar sua devoção imorredoura. Enlouquecida com a ideia de perdê-lo, ela se voltou para os livros de conhecimentos arcanos que havia no palácio do rei, aprendendo como acelerar o processo que seu rei já havia iniciado — o de se transformar



no Dragão de Athas, o ser mais poderoso do planeta. O preço seria alto, mas ela não hesitou em pagá-lo.

Enquanto Kalid-Ma fazia a cerimônia noturna necessária como parte de sua ascensão ao estado de Dragão, Thakok-An levou sua família ao alto do zigue do rei-feiticeiro. Um a um, ela os trucidou de forma horripilante. O sangue de sua própria mãe caía nas pedras do zigue quando Kalid-Ma completava o ritual na câmara abaixo. Ouviam-se gritos angustiados por toda a cidade quando o zigue se partiu e as ondas de uma poderosa magia profanadora saiu do zigue. O povo de Kalidnay teve sua energia vital completamente drenada. Thakok-An ficou agachada no alto do edifício que desmoronava, sabendo que havia acontecido algo de errado. Pelo que ela havia lido, o zigue não deveria ter se quebrado, ninguém deveria ter morrido e Kalid-Ma deveria ter se transformado.

Thakok-An despertou no meio do entulho do zigue em ruínas depois de ser atingida por uma pedra e ficar inconsciente. As ruas de Kalidnay pareciam estar completamente desprovidas de vida. No entanto, ao subir ao alto da torre do palácio, ela viu luzes e fumaças nas bordas da cidade. Olhando mais além, ela viu que Kalidnay agora ficava em um planalto no meio de um mar de areia. Não havia nenhuma outra terra visível em qualquer direção.

Depois de um mês limpando e restaurando o zigue, Thakok-An encontrou o corpo de seu rei-feiticeiro em um corredor subterrâneo. O corpo de Kalid-Ma não havia mudado, embora ele estivesse em um sono eterno.

Estado Atual: Nada conseguiu despertar Kalid-Ma, nem Thakok-An tem certeza de que ela o quer acordado. Nesse estado, Kalid-Ma pertence apenas a Thakok-An. Mas, ela não tem sua devoção, por isso sua vitória não tem nenhum sabor.





Ilhas do Terror

Devido a sua natureza profanadora, enquanto dorme, Kalid-Ma suga instintivamente a força vital que existe a seu redor para prolongar sua existência. Se ele for deixado sem cuidados, as únicas coisas que vão sobrar de Kalidnay serão ossos e cinzas.

Para proteger as terras cultiváveis que sobraram em Kalidnay, Thakok-An realiza combates regulares na arena da cidade. Ela descobriu que a força vital daqueles que morrem na arena sustenta o poder de Kalid-Ma. Enquanto ele for alimentado com essas energias vitais, tudo que existe em Kalidnay estará seguro, especialmente Thakok-An.

Thakok-An teme os arcanos, principalmente os profanadores. Se um profanador poderoso fizer muitas magias, o frágil ecossistema de Kalidnay entrará em colapso. Como todo mago é um profanador em potencial, ela manda todos eles para a arena.

Fechando as Fronteiras: Thakok-An é capaz de criar uma muralha tremeluzente de calor com trinta metros de largura no Mar Movediço que cerca a Ilha. Toda criatura que tentar atravessá-la sofrerá 1d6 pontos de dano nos primeiros três metros. Mais 2d6 pontos de dano nos próximos três metros e assim por diante. As criaturas imunes ao fogo ou ao calor sofrem dois dados a menos de dano.

Combate: Thakok-An é uma sacerdotisa e uma psionicista competente. Ela não tem nenhuma outra habilidade especial.

Nosos

A Terra: Este é um dos domínios mais poluídos de Ravenloft. Quando as Brumas aparecem nesse domínio, ninguém percebe, pois a fumaça das refinarias e minas de carvão cobre as névoas. Adubo apodrecido, esgotos abertos e montes enormes de lixo enchem as ruas da cidade de Nosos, que é quase todo o domínio. Tudo fica coberto com uma fuligem amarelo acizentada e centenas de chaminés descarregam uma fumaça espessa e escura no céu da cidade.

Os campos ao redor da cidade consistem de montes de lixo em decomposição, incluindo os corpos de muitos cidadãos mortos. Algumas propriedades muradas contêm as únicas áreas verdes livres do lixo, mas mesmo nelas, é impossível fugir do cheiro.

Nível Cultural: Renascença.

O Povo: Os seis mil habitantes de Nosos têm, em sua maioria, pele clara, olhos azuis e cabelos claros. Eles são um povo miserável que não dá a menor importância à vida dos outros, buscando apenas o próprio benefício. Eles chegam até mesmo a pregar peças cruéis uns nos outros só para se divertirem.

Uma das maneiras de ascender socialmente em Nosos é participar dos bailes realizados pelos moradores abastados. Embora apenas os ricos sejam convidados, os pobres sempre tentam entrar nas festas. Normalmente, eles são facilmente detectados pelo cheiro, mas alguns chegam a tomar banho para não serem percebidos. Os ricos são extremamente paranoicos a respeito dos pobres e das doenças incuráveis que eles carregam.

A Lei: As leis em Nosos são ditadas pelos caprichos dos ricos. O estado geral da nação está próximo da anarquia. Os pobres são arredios e os ricos usam-nos quando surge a necessidade. Os guarda-costas dos abastados garantem a satisfação dos desejos de seus empregadores.

Personagens Nativos: Todas as raças e classes de personagens permitidas em Ravenloft são encontradas aqui. Os personagens de Nosos têm apenas 20% de chance de pertencerem às classes superiores e nesse caso eles têm muito medo de doenças e têm de fazer um Teste de Medo (com um bônus igual a +2) toda vez que se aproximam de um indivíduo doente. No entanto, os personagens da classe superior recebem o dobro do capital inicial. Personagens da classe baixa recebem uma penalidade igual a -1 no Carisma, pois o cheiro do lixo apodrecido fica grudado neles devido a sua falta de higiene pessoal. Devido à exposição constante ao ambiente tóxico de Nosos, os personagens pobres são particularmente resistentes a todos os tipos de doenças. Eles fazem um teste de Resistência contra Veneno com um bônus igual a +1 quando são expostos a qualquer tipo de substância infecciosa, incluindo bactérias e vírus.

Encontros: Na cidade de Nosos, os personagens encontrarão ratos gigantes, otyughs, vermes da podridão e outras criaturas portadoras de doenças. Próximo às enormes pilhas de detritos que existem fora da cidade, os personagens podem encontrar zumbis canibais, predadores de carniça e geists. A cidade também está se tornando o lar de uma população crescente de homens-ratos.

Leituras Adicionais: Mais detalhes sobre Nosos seu lorde é podem ser encontrados no suplemento *Islands of Terror*.

Lorde de Nosos

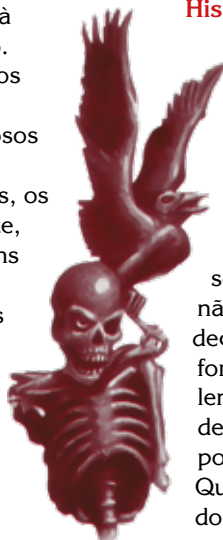
Malus Sceleris

Humano Guerreiro de 1º nível, Neutro e Maligno (Egoísta)

Categoria de Armadura	09	For	13
Movimentação	12	Des	15
Nível/Dados de Vida	1	Cons	13
Pontos de vida	14	Int	19
TACO	19	Sab	15
Nº de Ataques	1	Car	20
Dano/ataque	1d6 (Espada curta).		
Ataques Especiais	Doença.		
Defesas Especiais	Enfeitiçar.		
Resistência contra Magia	20%.		

Este jovem incrivelmente belo tem cabelos castanhos curtos, impecavelmente penteados e veste roupas caras feitas sob medida. Ele tem um temperamento livre e um sorriso despojado, às vezes irritante, que parece zombar do resto do mundo.

História: Malus Sceleris é o filho de dois druidas que juraram proteger a mesma região de floresta. Sua mãe morreu ao dar a luz, deixando para o pai a obrigação de cuidar do garoto. A vida de um druida é, por vezes, muito atarefada, tanto que seu pai tinha pouco tempo para gastar com Malus em qualquer coisa que não fosse educação e disciplina. Malus cresceu odiando seu pai e chegou até mesmo a planejar sua morte, estudando textos sobre métodos sutis e terríveis de assassinato. Por não ter certeza de que o veneno afetaria seu pai, Malus decidiu usar uma doença. Enquanto seu pai estava fora defendendo a floresta de mercenários brutais e lenhadores (contratados por Malus), ele infectou a cama de seu pai com cobertores que haviam sido usados por leprosos, doentes terminais e corpos mortos. Quando seu pai acordou na manhã seguinte com dores excruciantes, Malus ficou assistindo-o morrer em



agonia. Depois ele começou a destruir as florestas.

Estado Atual: Mesmo depois de matar seu pai, Malus ainda sente que nunca poderia destruir o suficiente da natureza para se vingar. Ainda assim, depois de desmaiar toda área ao redor de Nosos, ele encontrou pouca coisa que pudesse destruir. Ele agora mantém sua atenção em suas minas de carvão extremamente rentáveis e no comércio com os outros domínios. Embora esse domínio seja isolado pelas Brumas, os comerciantes daqui não têm problemas para encontrar o caminho tanto para o Mar das Mágoas quanto para o Mar Noturno.

Malus Sceleris é fascinado por doenças e sabe mais sobre o assunto que qualquer outra pessoa no Semiplano. Os boatos dizem que ele cultiva as doenças para observar seus efeitos nos outros. Outros dizem que ele mesmo cria as doenças.

Fechando das Fronteiras: Quando Malus deseja fechar as fronteiras, montes enormes de lixo fedorento erguem-se ao redor do domínio. Esses montes pútridos com vinte e cinco metros de altura são impossíveis de serem escalados, ameaçando cair sobre aqueles que o tentam. Pontas afiadas de entulho causam 1d6 pontos de dano a cada trinta centímetros escalados, perfurando até mesmo substâncias mágicas. Os candidatos a fugitivos têm de passar em um teste de Resistência contra Magia com um redutor igual a -4 para não sofrerem os efeitos da versão debilitante da magia Provocar Doenças. Os que alcançarem o topo do monte serão atirados para trás por ventos muito fortes (sem direito a nenhum teste de Resistência) e sofrem 8d6 pontos de dano.

Combate: Malus não possui nenhum poder mágico espetacular, nem é especialmente bom em luta. Suas únicas habilidades são seu gênio, sua perspicácia e seus poderes de barganha. Quando o combate parece inevitável, Malus usa sua habilidade *enfeitiçar*. A vítima tem de ser bem sucedida em um teste de Resistência contra Magia com um redutor igual a -4 para não se tornar seu servo durante 1d4 dias. Apesar desse poder lhe dar dores de cabeça terríveis que duram horas, não existe um limite de vezes que ele pode usá-lo. Se for necessário, ele sempre pode usar sua habilidade de doença. Ela é similar à magia divina *provocar doenças* (debilitante), mas cinco vezes mais efetiva. Os efeitos aparecem imediatamente e, a menos que Malus permita, não podem ser revertidos, a não ser com as magias *desejo restrito* e *desejo*.

Odiare

A Terra: Essa pequena Ilha consiste de uma pequena vila. As Brumas cercam constantemente essa Ilha e existe sempre uma névoa em torno do topo dos prédios. Sem nunca conseguir atravessar essa cerração, um sol pálido traça seu caminho pelo céu durante seis horas por dia antes de lançar o domínio na escuridão total.

A maioria dos edifícios tem dois andares. A maior parte deles já foi caída, mas em muitos deles a tinta está descascando, mostrando a madeira apodrecida embaixo. Buracos abertos em muitos dos telhados fasquiados expõem o interior aos elementos. Embora existam algumas hortas bem cuidadas, as frutas e legumes que crescem neles são pequenos e fracos.

Em uma praça no centro da cidade, existe uma fonte com uma estátua de uma mulher com feições tristes, segurando uma marionete como se fosse um bebê. Em um dos lados da praça alinham-se ruínas queimadas.



Nível Cultural: Era Medieval (Nota: Antes de se tornar uma Ilha do Terror, essa comunidade estava na Renascença, portanto, é possível encontrar equipamento sem uso de um nível cultural mais elevado).

O Povo: Toda a população de Odiare consiste de cinquenta e um jovens, com idades entre vinte e vinte e cinco anos, embora possam ser encontradas algumas crianças menores. Elas são todas magras e saudáveis — algumas poderiam ser chamadas de esqueléticas. Este domínio foi retirado de um cenário da Terra Gótica e a língua falada nele é o italiano. A maioria dos heróis que chega à ilha precisa de algum meio mágico para entender os nativos, ou se fazer compreender.

Os visitantes que emergem das Brumas são saudados com apreensão e sussurros que os incentivam a partir antes que seja tarde demais. Depois que a barreira linguística é vencida, os nativos explicarão que, dez anos atrás, os brinquedos ganharam vida e assassinaram todos os adultos. O mais poderoso desses brinquedos assassinos, o carrionette Maligno, ainda existe. Ele se esconde em algum lugar da vila, surgindo apenas para matar os viajantes que vêm a Odiare.

Personagens Nativos: Os odiarenses nativos foram criados sem nenhuma escola. Por essa razão não podem ser sacerdotes nem arcanos. Além disso, qualquer perícia comum que exija muito estudo não pode ser escolhida por esses personagens (as profissões, no entanto, estão disponíveis, pois muitas crianças as aprenderam com seus pais). Ler/Escriver custa dois pontos de perícia para os nativos de Odiare. Eles falam apenas italiano quando são criados e podem aprender outras línguas à medida que a campanha evolui. A natureza urbana do domínio também exclui os rangers.

Personalidades Notáveis: A vila é liderada por Giselle



Ilhas do Terror

Velutto (dezoito anos de idade) e seu marido Rudolfo (vinte e dois anos de idade), que está esperando seu primeiro filho. Os dois são ladrões de primeiro nível. Giselle é muito bonita, embora seja reservada e mal-humorada. Rudolfo tem um ar sombrio e sinistro em torno de si, mas na verdade é bastante sociável.

O único adulto sobrevivente é Guiseppe, o fazedor de brinquedos que criou Maligno. Ele está completamente louco e fica no sótão de uma das casas, onde continua a fazer brinquedos.

A Lei: Depois que perceberam que elas teriam de providenciar comida elas mesmas ou morreriam de fome, as crianças de Odiare se tornaram surpreendentemente organizadas. As cinco crianças mais velhas começaram a cuidar das hortas e dividir a comida que ainda restava. Todo habitante de Odiare tem tarefas específicas para realizar a cada dia, que vão desde tecer e consertar os telhados a colher frutas. Quando uma criança chega aos treze anos (as crianças mais velhas tinham essa idade quando Maligno apareceu), a punição por não fazer suas tarefas é ficar trancada em um dos porões. Maligno ainda se esconde nesses lugares, passando de um porão para outro através dos esgotos. De vez em quando, ele mata um preguiçoso. Crimes repetidos levam ao exílio nas Brumas.

Encontros: Os odiarenses são pacíficos e podem ser encontrados em grupos de 1d4 pessoas a qualquer hora. O domínio tem animais de estimação, como cães, gatos e ratos brancos em abundância. Odiare não tem monstros, além de Maligno e alguns carrionettes (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II* para mais informações sobre este tipo especial de Golem Fantoche).

Leituras Adicionais: As origens de Odiare estão descritas em detalhes na aventura *The Created*. Algumas das criações sinistras de Guiseppe aparecem no suplemento *Forged of Darkness*.

Lorde de Odiare

Maligno

Carrionette, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	04	For	09
Movimentação	09	Des	13
Nível/Dados de Vida	6	Cons	–
Pontos de vida	30	Int	16
TACO	15	Sab	10
Nº de Ataques	1	Car	15
Dano/ataque	1d3		
Ataques Especiais	<i>Provocação, dança irresistível de Otto, animar brinquedos, paralização.</i>		

Defesas Especiais

Imune a veneno, eletricidade, frio e a maioria das magias.

Resistência contra Magia

Nenhuma.

Maligno é uma marionete de madeira com trinta centímetros de altura, esculpido e pintado para se parecer com um garoto feliz e amigável. Ele usa shorts verdes folgados, uma camisa branca de mangas curtas, um casaco verde e um chapéu com uma pena branca espetada.

A voz de Maligno é aguda como a de um garoto de oito anos. Mas, ele é um ator muito bom e pode parecer honesto, amigável, triste, ingênuo, brigão ou petulante. Ele não é capaz, no entanto, de imitar as vozes de outras pessoas.

O corpo e o rosto de Maligno têm dúzias de partes detalhadas. Suas sobrancelhas, lábios, boca, dedos podem se mover independentemente. Isso lhe dá muita expressividade e agilidade.

História: Maligno é a criação do fazedor de brinquedos Guiseppe. Movido pela fantasia insana de construir um filho para si próprio, Guiseppe criou uma marionete como nenhum outro, com um corpo tão finamente trabalhado que ele se movia quase como uma pessoa real. Seu desejo de ter um filho era tão forte que alguma força sinistra o notou e soprou algum tipo de pseudo-vida no boneco.

A felicidade de Guiseppe não tinha limites. Ele deu ao boneco o nome de Figlio e o cobriu de amor. Encantado com seu trabalho, Guiseppe apresentou Figlio para a cidade. Apesar do fazedor de brinquedos adorar sua criação, a maioria dos cidadãos não gostava dele. O ceticismo deles fez Figlio perceber que não estava verdadeiramente vivo. Por causa disso, Figlio começou a odiar os adultos da cidade. As crianças eram diferentes, pois elas acreditavam que ele era vivo e real. O boneco amava as crianças e elas o amavam também.

Para se vingar, o boneco elaborou um plano cruel para matar todos os adultos de Odiare. Sobrando apenas as crianças, ele receberia todo o amor e adoração que achava que merecia. Figlio então convenceu Guiseppe a fazer mais marionetes como ele. No entanto, ao invés de serem bonecos “vivos” como Figlio, os novos marionetes eram frios e inumanos. Para horror de Guiseppe, eles só obedeciam ao Figlio e ignoravam seu criador.

Durante uma performance, os carrionettes (que foi como Figlio os chamou) mataram todos os adultos, poupando apenas as crianças. Esse ato fez que os poderes sombrios tragassem Odiare para o Semi-plano do Pavor, apresentando Figlio com seu próprio domínio. Durante esse evento terrível, Figlio mudou seu nome para Maligno. Os carrionettes então saíram à procura de outros adultos para tomar seus corpos e se tornarem os novos “adultos” de Odiare, todos leais a Maligno.

Maligno, por sua vez, tentou tomar o corpo de Guiseppe mas descobriu que ele não era capaz. De todos os





carrionettes, ele é o único amaldiçoado a nunca poder habitar um corpo humano. Ele descobriu também que não podia matar Guiseppe.

Qualquer ferimento causado em Guiseppe atinge Maligno também.

O plano de Maligno de transformar Odiare em uma comunidade que gira em torno de si, teria funcionado não fosse a intervenção de um grupo de aventureiros. Eles liberaram os adultos de Odiare da influência dos carrionettes e destruíram a maior parte dessas criações maléficas. Maligno também quase foi destruído, mas de alguma forma conseguiu escapar. De um esconderijo, ele mandou Guiseppe — cada vez mais afastado da realidade — criar mais carrionettes. Essa segunda leva continuou a fúria assassina e matou todos os adultos de Odiare. Apenas Maligno e as crianças restavam no domínio.

Estado Atual: Hoje em dia, Maligno queima de ódio e frustração. Ele abomina seu próprio corpo e deseja ser humano.

Nos primeiros anos depois que os adultos foram mortos, Maligno conseguia se satisfazer com a adoração das crianças, mesmo que essa adoração fosse agora gerada mais pelo medo do que por amor. Ele continuou forçando Guiseppe a fazer mais brinquedos mágicos e servos carrionettes para ele. No entanto, quando as crianças de Odiare cresceram, Maligno se afastou da comunidade.

Maligno não é visto há anos, tanto que às vezes ele é considerado apenas uma lenda. Somente o velho louco Guiseppe pode dizer com certeza que Maligno existe, pois o marionete visita frequentemente seu pai, para ter certeza de que se os cidadãos de Odiare estão alimentando e cuidando bem de Guiseppe. Guiseppe é a única pessoa capaz de reparar qualquer dano grave sofrido por Maligno, que mesmo odiando seu pai, protege o velho fazedor de brinquedos.

As crianças de Odiare começaram a ter seus próprios filhos. Em breve, Maligno terá uma nova audiência para adorá-lo, enquanto os carrionettes começam a cobiçar os corpos dos jovens adultos.

Fechando as Fronteiras: Quando Maligno sela as fronteiras de Odiare, as ruas da vila se torcem como os pensamentos de um louco. Os personagens que tentarem entrar nas Brumas, acabarão saindo em uma outra rua da vila.

Combate: Maligno carrega dez agulhas de prata. Ele consegue atirá-las até quatro metros e meio, e elas paralisam qualquer membro que atingirem (à escolha dele). As vítimas que passarem em um teste de Resistência contra Paralisia evitarão os efeitos mágicos desse ataque.

Um carrionette normal é capaz de fincar uma agulha na nuca de uma vítima que está imobilizada, transferindo sua própria essência nefasta para o corpo da vítima. Maligno não consegue fazer isso. Ao invés disso, ele carrega uma navalha com uma lâmina de 10 cm de comprimento. Ele corta a garganta das vítimas paralisadas, assistindo a vida escorrer de seus corpos, rindo sadicamente.

Maligno pode Escalar Muros como um ladrão com 85% de chance. Se usar uma linha ou barbante para escalar, sua chance aumenta para 95%. Ele pode fazer as magias Provocação e Ventriloquismo quantas vezes quiser. Seu toque tem um efeito igual ao da magia Dança Irresistível de Otto, com a diferença que a vítima tem direito a um teste de **Resistência contra Magia** (o que normalmente não é permitido no caso da magia).

A habilidade mais poderosa de Maligno é seu poder de animar brinquedos. Ele é capaz de agir sobre qualquer brinquedo que esteja a menos de nove metros de distância dele, mas não consegue animar mais de seis brinquedos por

rodada ou ter mais de vinte e quatro brinquedos animados de uma só vez. Ele ainda é capaz de se mover e atacar enquanto está animando brinquedos. Cada brinquedo tem TAC0 19, 8 Pontos de vida e causa 1d6 pontos de dano. Alguns deles têm Ataques Especiais, que ficam a cargo do Mestre.

Maligno é imune a magias que não sejam de área, exceto as que causam dano por fogo ou afetam madeira. Uma magia *torcer madeira* causa 3d6 pontos de dano em Maligno e o deixa lento durante três rodadas (como a magia Lentidão).

Se for ferido, Maligno pode ser consertado. Guiseppe ou qualquer um dos carrionettes é capaz de consertar um ponto de dano do lorde por rodada. No entanto, se ele sofrer mais de vinte e quatro pontos de dano, só Guiseppe conseguirá consertá-lo.

Se for reduzido a zero Pontos de vida, Maligno não será mais capaz de se mexer, embora ainda consiga falar e usar suas habilidades mágicas. Se for reduzido a -10 Pontos de vida ou for queimado até virar cinzas, ele estará “morto”, mas não destruído; Guiseppe ainda pode construir um novo corpo para ele, usando as cinzas para soprar o espírito de Maligno no novo corpo. Até agora, ninguém sabe se Maligno pode ser completamente destruído.

Souragne

A Terra: Esse é um domínio úmido, infestado de insetos, que a maioria dos visitantes vindo das Brumas tenta deixar o mais rápido possível. Ele é encontrado com frequência por navegadores vindos de Fontes do Nevuchar. Ainda assim, devido à dificuldade de navegar nessas águas cobertas de Brumas, nenhum mercador tentou estabelecer um contato regular com Souragne.

Aqueles que visitam essa terra isolada relatam que quando a névoa dissipa ao redor de seus navios, eles se encontram a um quilômetro da costa, em águas rasas cheias de peixe. Chamado de Maison d'Sablet pelos nativos, um pântano sombrio e ameaçador se estende por toda a costa visível. Uma umidade opressiva saúda os visitantes e a temperatura oscila entre 38° e 45° C durante o dia, raramente baixando para menos de 30° C à noite. Na temporada das chuvas — que dura cerca de três meses — a temperatura abaixa uns três graus.

A pequena cidade portuária de Port D'Elhour fica na costa leste do pântano. Essa cidade comprimida de prédios baixos de pedra e ruas estreitas e sinuosas abriga cerca de mil pessoas. A maioria desses habitantes sobrevive principalmente de pesca, mas existe um bom número de artesãos competentes praticando seus ofícios. Existe uma estrada que parte daqui e vai para o centro da ilha, levando a Marais d'Tarascon, a única outra comunidade humana no domínio. Essa vila é um aglomerado de pequenas construções de madeira e sapé na beira do pântano, com quase trezentos habitantes.

Nível Cultural: Era Cavalheiresca.

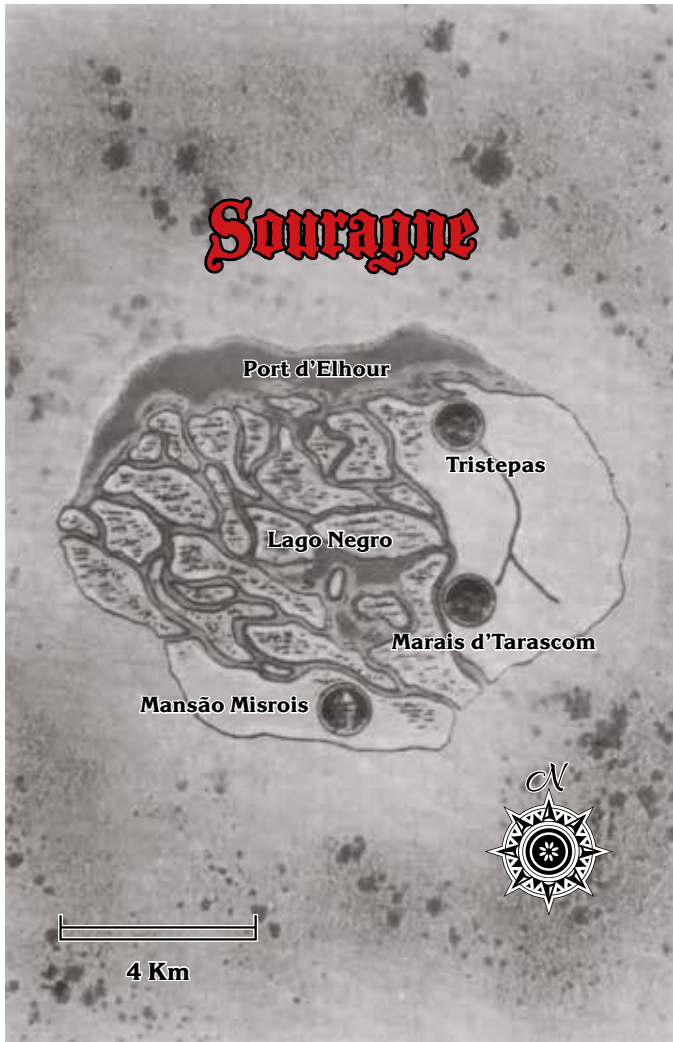
O Povo: Existem duas raças distintas de seres humanos neste domínio — o povo de pele clara e cabelos que vão do ruivo ao castanho claro e o povo de pele escura e cabelos negros e encaracolados. Os souragnienses geralmente são baixos e de composição leve. O preconceito racial não é evidente aqui, tanto que as raças se misturam livremente.

Embora as diferenças raciais não sejam importantes para os souragnienses, o status financeiro é. Ter campos, um barco de pesca ou até mesmo um pequeno negócio em Port D'Elhor coloca a pessoa entre a elite. O resto da população é tratado como se fossem servos.





Ilhas do Terror



Nas classes mais baixas, tanto homens como mulheres usam calças folgadas e camisas esvoaçantes, normalmente em tons neutros ou suaves. Os homens das classes superiores preferem túnicas coloridas de seda e botas de couro de cano alto, enquanto as mulheres usam vestidos decorados em tons pastel. Tanto os homens quanto as mulheres usam brincos, colares e outras joias que lhes permitam mostrar sua prosperidade. Fica evidente para os visitantes que os souragnienses consideram precioso o que a maioria dos mercadores de outros domínios considera passável.

A primeira vista, os souragnienses parecem ser um povo supersticioso e simplório. A maioria é analfabeta e os que sabem ler conhecem muito pouco de literatura e poesia. Além disso, os souragnienses não acreditam em deuses, ao invés disso, adoram espíritos da natureza que eles acreditam viver no pântano. O principal dentre eles é o Senhor dos Mortos. Os moradores realizam várias festividades ao longo do ano para agradar exclusivamente esse ser poderoso. Todos, menos os xamãs, temem os espíritos e ninguém se aventura no pântano voluntariamente.

Com motivo, pois os espíritos que eles cultuam são reais. O pântano de Souragne é o lar de muitos loas, manifestações da natureza e guardiões das matas. Além deles, em algum lugar no coração sombrio desse labirinto úmido, fica a morada do Senhor dos Mortos, mestre de todos em Souragne — morto ou vivo, espírito ou mortal.

Personagens Nativos: Os personagens de Souragne podem pertencer a qualquer classe de personagem permitida em Ravenloft, e os jogadores podem escolher

entre as duas etnias humanas desse domínio para seus personagens. No entanto, antes do capital inicial ser atribuído aos personagens, o jogador deve jogar 1d100 para determinar se o herói é da classe baixa ou alta. Se o resultado for menor ou igual a 10%, o personagem é da classe alta e recebe o capital inicial normal. Todos os outros personagens recebem metade da quantia que eles normalmente teriam para comprar seu equipamento.

Adicionalmente, todos os sacerdotes souragnienses adoram os espíritos do pântano. Eles devem ter acesso Maior às esferas Todas, Necromântica e Vegetal e acesso Menor a Animal, Cura e Clima (os Mestres que tiverem acesso ao suplemento de AD&D *Shaman* podem permitir aos jogadores que utilizem o sistema de magia e os kits de sacerdotes nesse livro para sacerdotes de Souragne).

Personalidades Notáveis: Anton Misroi, o Senhor dos Mortos, é a figura individual mais importante de Souragne, apesar dele nunca sair do pântano. O povo fala a respeito da Donzela do Pântano, uma hamadriade que vive em algum lugar entre os ramos de salgueiro-chorão. Alguns afirmam que ela é uma serva do Senhor dos Mortos, enquanto outros dizem que ela é o único ser capaz de resistir à sua vontade.

O misterioso utilizador de magia conhecido como Chickenbone é um pouco mais acessível. Pelo preço certo, o velho aleijado lança magias ou faz serviços sobrenaturais perigosos. Alguns dizem que ele é capaz até mesmo de conseguir audiências com o Senhor dos Mortos. Ele é descrito no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*.

A Lei: Anton Misroi, Senhor dos Mortos, é respeitado e temido por todos que vivem no domínio. Ele raramente sai de sua mansão escondida no pântano, mas os líderes das comunidades transferem a ele o poder quando ele quer fazer sua presença percebida.

Misroi permite que o povo governe a si mesmo e os líderes são escolhidos através de eleições populares. O atual prefeito de Port D'Elhor é um homem pálido e comprido chamado Bernard Foquelaine. Foquelaine é também a autoridade máxima em Marais D'Tarascon, mas a poderosa família Tarascon, da qual a vila tira seu nome, mantém a lei e a ordem. Cada comunidade tem um sistema de rotação de jovens para servirem como oficiais. Eles são guerreiros de 0 nível que usam clavas e nenhuma armadura.

Misroi estabeleceu pessoalmente apenas duas leis. A primeira diz que os corpos dos que morrem nunca devem ser cremados, mutilados ou enterrados antes de quatro dias de sua morte. Todos os cadáveres são propriedade do Senhor dos Mortos e ele pode optar por reanimar um morto e chamar por ele. Somente a magia divina e a necromântica são permitidas em Souragne. A prática de outros tipos de magia não é tolerada, e o que Misroi não tolera, ele destrói.

Encontros: Entre os encontros incidentais no pântano incluem-se crocodilos, sanguessugas, zumbis, zumbis vudu, entes malignos, fogos-fátuos e fogos-da-manhã. Longe do pântano, estas criaturas são raras.

Os heróis que se aventurarem no pântano poderão também encontrar-se com alguns dos espíritos que vivem lá, até mesmo a Donzela do Pântano ou o Senhor dos Mortos. Este último, no entanto, só deve acontecer como parte da trama de uma aventura.

Leituras Adicionais: O romance *Dance of Dead* descreve os habitantes do pântano de Souragne, inclusive Anton Misroi. A aventura *Night of Walking Dead* traz detalhes sobre Marais D'Tarascon.





Lorde de Souragne

Anton Misroi

Lorde Zumbi, Leal e Maligno (Vil)

Categoria de Armadura	6	For	15
Movimentação	6	Des	18
Nível/Dados de Vida	6	Cons	14
Pontos de vida	45	Int	16
TACO	15	Sab	08
Nº de Ataques	2	Car	14
Dano/ataque	2d4/2d4		
Ataques Especiais	Como lorde zumbi, magias.		
Defesas Especiais	Como lorde zumbi, magias.		
Resistência contra Magia	Nenhuma.		

Anton Misroi é um homem alto, de cabelos pretos lustrosos e olhos que brilham com um humor demoníaco. Seus traços são nobres, mas um pouco sombrios, e ele se veste da mesma forma que a nobreza. Quando Anton se sente inclinado para isso, ele é a própria imagem da gentileza, especialmente galante com as mulheres. Entretanto, se for contrariado ou insultado, sua fúria é rápida e sua retribuição violenta.

História: Misroi já foi o mestre de uma grande plantação e um estudioso de uma forma de magia conhecida como “cancionismo” (na qual os componentes gestuais e materiais envolvem cantar ou dançar). Ele era poderoso, rico e completamente implacável com todos que faziam parte de sua vida. Anton lidava cruelmente com seus inimigos e servos insubordinados (ao menos em sua opinião). Ele liderava um bando de capangas brutais, que raptava suas vítimas à noite, levava para o pântano e as afogava ou dava para os crocodilos comerem.

Um dia, Misroi entrou em casa e encontrou sua esposa nos braços do dono da plantação vizinha. Na verdade, ela estava se lamentando sobre o estado miserável de sua existência e o cavalheiro estava apenas consolando-a, mas Misroi assumiu que eles eram amantes. Ele chamou seus aliados e levou os dois para seu lugar favorito para assassinatos: um banco de areias movediças profundo o suficiente para cobrir um homem até a cabeça. Os matadores os atiraram na areia e deixaram Anton sozinho para se deliciar com suas súplicas por piedade.

Os dois afundaram lentamente e o cavalheiro pediu à esposa de Misroi que subisse em seus ombros e sobrevivesse enquanto ele afundava. Anton esperou que ele se afogasse e, com um bastão, empurrou sua esposa. Ela o amaldiçoou enquanto afundava, com lama e areia saindo de seus lábios. Os poderes sombrios ouviram as súplicas dela. O pântano ficou mortalmente silencioso por um momento, quando as duas vítimas do assassinato saíram subitamente da areia movediça e puxaram Anton para junto deles.

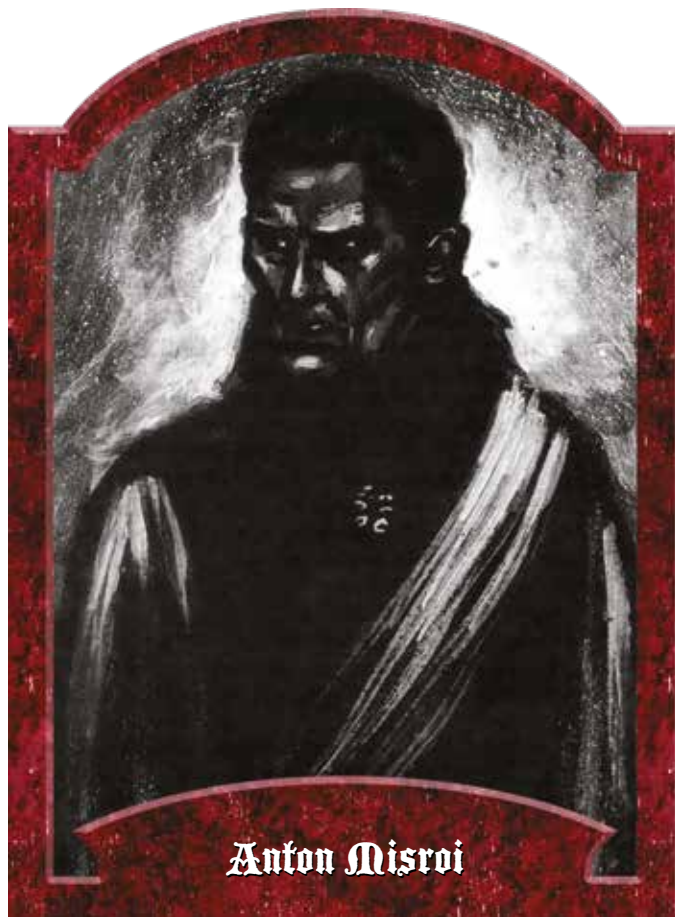
“Eu não quero morrer!” ele gritava enquanto eles o puxavam. “Não me deixem morrer” ele gritou aos céus. E os poderes sombrios responderam, transformando-o em um lorde zumbi (como no *Livro dos Monstros*) e permitiram que ele rastejasse para fora do banco de areia. Ele estava “vivo”, mas tinha se transformando em uma grotesca criatura morta-viva. Anton voltou trôpego para sua plantação, mas os escravos se levantaram contra “o monstro invasor” espantando-o de volta para o pântano. Nesse meio tempo, as Brumas sobre as águas salobres ficaram mais densas e a Ilha de Souragne foi criada.

Anton perambulou pelo pântano durante anos, assistindo das sombras enquanto seus servos e antigos escravos tomavam sua mansão. Ele usou seus poderes horrendos para matá-los quando quis, mas o que ele mais ansiava

era recuperar a humanidade que ele perdera. Ele expandiu seus conhecimentos arcanos ao lidar com certas criaturas e espíritos do pântano. Ao longo dos anos, ele descobriu que os mortos de Souragne estavam sob seu controle. As lendas do Senhor dos Mortos nasceram quando Anton começou a usar seus poderes.

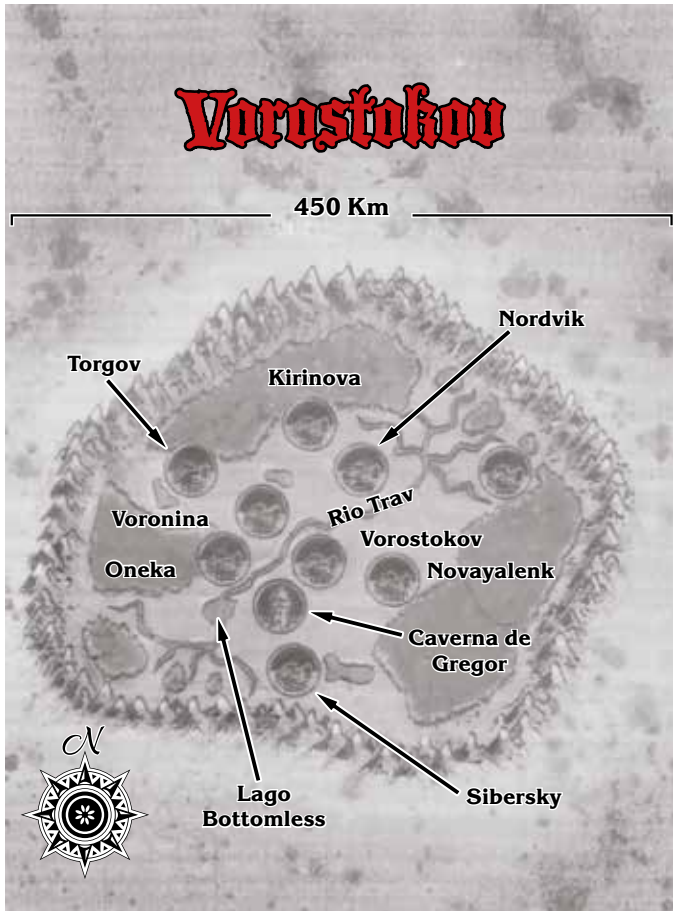
Anton acabou se encontrando com a Donzela do Pântano. Enquanto ele era a personificação da morte em Souragne, ela era a personificação da vida. Anton pensou que havia encontrado sua salvação. A Donzela estava mais do que disposta a tentar ajudar Anton, que ela acreditava estar sofrendo injustamente. Por ser um aspecto da natureza personificada, ela acreditou erroneamente que Anton o era também — um membro mais jovem de sua própria raça demoníaca que não havia sido instruído apropriadamente.

Ela revelou a Misroi os segredos da vida e da morte e a natureza do Semiplano de Ravenloft, informações que nenhum mortal deveria ter. Ela lhe ensinou magias poderosas que emanavam da própria tessitura elemental da realidade, através das quais Anton criou sua própria magia — a Dança dos Mortos. A Dança dos Mortos transformou Anton e seu domínio em uma coisa só, fazendo com que um dos lordes mais fracos de Ravenloft se tornasse um dos mais poderosos. Quando a Donzela percebeu seu erro, era muito tarde. Ela e todos os outros seres de Souragne estavam completamente à mercê de Misroi. No fim, ele havia recuperado sua humanidade perdida, mas a um preço. Através do treinamento da Donzela, Anton se transformou realmente na força natural que ela acreditava que ele era. Ele se fundiu com a poderosa aura de morte que existia no pântano de Souragne, e por isso, não pode mais deixá-lo. Enquanto os outros lordes podem andar por seus domínios, Anton não pode colocar um pé além da pesada copa dos salgueiros-chorões.





Ilhas do Terror



Estado Atual: Desde que aprendeu a controlar sua aparência, Misroi retomou sua mansão no pântano. Os servos que haviam tomado sua propriedade e seus filhos, servem-no mais uma vez, só que agora eles são todos zumbis. Ele é novamente o mestre indiscutível de Souragne, apesar de nunca poder sair do pântano.

Souragne é uma das Ilhas do Terror mais antigas do Semiplano. Ela teria se juntado ao Núcleo ou se fundido em um Aglomerado com outros domínios se não fosse pelo absoluto controle de Anton. Ele tem o poder de viajar mentalmente além das fronteiras de Souragne e não gostou do que viu lá fora. Assim, graças a sua força de vontade, ele mantém seu domínio isolado nas Brumas.

Fechando as Fronteiras: As Brumas ajudam Anton a selar seu domínio. Os personagens que entrem na fronteira das Brumas simplesmente retornam a Souragne.

Combate: Quando deseja, Anton Misroi pode usar todos os poderes de um lorde zumbi normal como está descrito no *Livro dos Monstros*. Anton é capaz de desaparecer no pântano entrando em uma árvore ou afundando na terra como se fosse etéreo. Fazendo isso ele recupera imediatamente todos seus Pontos de vida, faz com que seja extremamente difícil matá-lo. Essa ação também lhe permite viajar para qualquer lugar (como a magia druida *teleporte por árvores*) ou transferir sua mente para qualquer cadáver que esteja dentro de seu domínio. Esse corpo assume a aparência de Misroi, independente de sua espécie.

O poder mais devastador de Misroi é sua habilidade de animar um número ilimitado de corpos. Uma vez por rodada ele pode também imitar os efeitos de qualquer magia necromântica através da dança dos mortos. Essas magias funcionam como se tivessem sido feitas por um necromante de 18º nível.

Vorostokov

A Terra: O vasto domínio de Vorostokov tem mais de quatrocentos e cinquenta quilômetros de comprimento. A terra está encerrada em um inverno medonho e interminável e as pequenas vilas lutam para sobreviver com as escassas reservas de alimento e a generosidade dos caçadores que percorrem as planícies e as florestas de coníferas congeladas.

A fronteira desse domínio é formada por cumes intransponíveis. Existem rumores sobre trilhas que levam para fora de Vorostokov, mas qualquer pessoa que tentar seguir uma dessas trilhas encontrará apenas tempestades de gelo e avalanches bloqueando o caminho.

A luz do dia é uma mercadoria preciosa nesse domínio. O sol mal aparece acima do horizonte por seis horas antes de desaparecer durante a noite. Nascer e pôr do sol são seguidos por períodos de lusco-fusco que duram de uma a duas horas. As sombras são longas e frias de baixo das árvores cobertas de neve.

Cerca de mil pessoas vivem em Vorostokov, espalhadas em mais de uma dúzia de pequenas vilas. Localizada próximo ao centro do domínio, a vila de Vorostokov é a maior entre elas, com duzentas e trinta habitantes.

A maioria das casas dessa vila são edifícios baixos, com apenas um cômodo. As pessoas vivem em um dos cantos enquanto os animais que possuem (normalmente ovelhas) são confinados no outro. O calor do corpo dos animais ajuda a aquecer a casa.

As viagens entre as vilas são difíceis devido à neve pulverulenta que cobre o chão. Os vorostokitas usam sapatos de neve quando estão caçando ou viajando.

Nível Cultural: Idade das Trevas.

O Povo: Vorostokov é habitado inteiramente por seres humanos, e os semi-humanos são vistos como aberrações da natureza ou seres infelizes dignos de piedade. Os vorostokitas têm constituição forte, cabelos e olhos escuros. Eles são fazendeiros, homens da floresta ou caçadores, com alguns artesãos e praticamente nenhum comércio. As pessoas se viram com um sistema de trocas e escambo. Existe muito pouco ouro por aqui, e quando encontrado ele é visto mais como uma decoração interessante do que como moeda, afinal de contas, o ouro não alimenta nem veste uma pessoa.

Os homens costumam fazer a maior parte das trocas e das caçadas. Eles normalmente se vestem com roupas de couro de gama e grossos casacos de pele. Barbas e bigodes são preferidos por todas aquelas que podem deixá-los crescer, apesar delas exigirem muito cuidado quando as pessoas saem no frio — caso contrário, a condensação do hálito pode se congelar nos pelos faciais e causar gangrena.

As mulheres são geralmente encontradas em casa, onde podem cuidar dos afazeres do lar, da criação, das crianças e de manufaturas ocasionais. Elas usam longos vestidos de lã ou camurça, com várias camadas de saias de baixo, e pequenos cobertores que são usados como xales quando estão ao ar livre.

As principais formas de expressão artística popular são os entalhes de madeira e osso, tapetes trançados coloridos e música. O nível de analfabetismo é de quase cem por cento, apesar dos vorostokitas possuírem uma tradição oral rica em canções e folclores.

O centro da vida social de cada vila é o sudatório. Os aldeões se reúnem regularmente para discutir os eventos ou contar histórias e cantar. Existe uma grande variedade de crenças e regras de conduta social que regem os sudatórios, de modo que apesar de ser tradição entrar no sudatório, homens e mulheres usam-no simultaneamente.

A maioria das vilas tem também uma cervejaria, que serve como um ponto de encontro popular.





Vorostokov não possui religiões ativas. Quando o inverno interminável se instalou na terra, cerca de três décadas, o povo só podia ter chegado à conclusão que seus deuses os haviam abandonado. Agora, as igrejas de cada vila servem como moradias ou depósitos.

Personagens Nativos: Todos vorostokitas recebem um bônus igual a +1 na Constituição (até um valor máximo de 18) pois eles sobrevivem em um domínio extremamente rigoroso. Esta nação não possui sacerdotes nativos, mas os rangers são muito comuns. Os sacerdotes existem, mas são temidos pela população normal e têm de ter um valor maior ou igual a 15 na Constituição, além das exigências normais da classe.

A Lei: Tempos atrás, as vilas eram mais ou menos independentes e o boiardo (prefeito) de Vorostokov servia meramente como um organizador de milícias em tempos de crise e coletor de impostos para o rei. Desde que o inverno sem fim se apossou de Vorostokov e as trilhas nas montanhas se fecharam, Gregor Zolnik, o mais poderoso caçador da vila de Vorostokov se autoproclamou boiardo. Ao recrutar alguns dos homens mais cruéis (boyarsky) do domínio para impor seu comando, ele estabeleceu um reinado de terror. Algumas comunidades estão tentando resistir ao punho de ferro de Gregor, mas seus caçadores têm sido assassinados em consequência disso.

Encontros: Os boyarsky de Zolnik são uma ameaça, tão grande quanto as alcateias de lobos famintos que parecem segui-los de perto. Além disso, os espíritos das pessoas que morreram congeladas assombram as florestas gélidas, desejando ardentemente o calor dos vivos.

Leitura Adicional: Vorostokov é explorada com mais detalhes na aventura *Dark of the Moon*.

Lorde de Vorostokov

Gregor Zolnik

Loup du Noir Guerreiro de 8º nível, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	02 (0)	For	16
Movimentação	12(15)	Des	14
Nível/Dados de Vida	08(10)	Cons	15
Pontos de vida	55 (60)	Int	12
TACO	13(11)	Sab	08
Nº de Ataques	3/2 (2)	Car	15
Dano/ataque	2d4+4 com espada bastarda +3 (2d12).		

Ataques Especiais	Veja a seguir.
Defesas Especiais	Imunidades a magias e armas.
Resistência contra Magia	Nenhuma (20%).
Linhagem	Azrai, menor, 18
Habilidades da Linhagem	Afinidade Animal (menor, lobos e serpentes), Habilidade Fortalecida Carisma).

Gregor Zolnik é um homem de peito largo, braços poderosos e um jeito imperioso e arrogante. Ele tem uma barba cerrada e sobrelhas grossas e quando está furioso, seus olhos queimam como carvões em brasa. Gregor é um lobisomem especial, um loup du noir e sua forma animal é um enorme lobo negro que pesa cerca de oitenta quilos (as estatísticas em parênteses correspondem à forma lupina de Gregor). Ele pode assumir essa forma quando quer, mas tem primeiro de se despir para não ficar enroscado nas roupas ou armaduras que porventura esteja usando na hora da transformação.

História: Quando jovem, Gregor era um caçador Vos orgulhoso e habilidoso que vivia na Floresta Grovinekevic, nas províncias do norte da Cerília. Um ano o inverno chegou mais cedo para sua pequena vila de Vorostokov e as colheitas foram arruinadas. As provisões estavam quase

esgotadas, pois a colheita havia sido pobre no ano anterior e depois de quatro meses do pior inverno que se tinha notícia deixou a vila à beira da inanição. Os caçadores, mesmo o poderoso Gregor Zolnik, estavam tendo problemas para conseguir alguma caça.

Próximo ao meio do inverno, Gregor estava voltando para a vila depois de uma caçada fracassada quando encontrou um lobo negro que tinha sido ferido ao atacar um alce. Ele observou o lobo agonizante, avaliando a força e o vigor dessa raça e desejando ter esses dons. Com certeza ele conseguiria alimentar sua família se os tivesse.

Gregor lembrou-se de uma lenda que seu avô havia lhe contado. Ela falava de homens que se vestiam com peles de lobos e ficavam iguais a essas criaturas através do uso da magia. Quando as forças do lobo estavam se esgotando, Gregor decidiu verificar se as lendas eram verdadeiras. Ele cortou a garganta do lobo, usou o sangue dele para traçar padrões arcanos na neve, tirou sua pele e a vestiu ainda sangrando. A princípio, nada aconteceu, mas de repente Gregor sentiu seu corpo mudando. Lenta e dolorosamente, ele se tornou um lobo.

Gregor usou seus novos poderes para garantir comida para sua vila durante aquele terrível inverno, assumindo secretamente a forma lupina à noite e caçando os maiores alces e caribous que existiam num raio de trinta quilômetros. Quando a primavera chegou, Vorostokov era a única vila que não tinha perdido metade de sua população devido à fome.

O duque Andrei Vladamir veio agradecer pessoalmente o homem que salvou sozinho Vorostokov. Durante sua visita, Gregor conheceu a terceira filha do duque, Ireena. Os dois se apaixonaram e se casaram. Gregor recebeu uma propriedade e um título e o casal foi morar no castelo do duque.

Gregor descobriu que era mais fácil fazer os votos matrimoniais do que abandonar sua vida de caçador.





Ele escondeu a pele de lobo mágica em uma caverna próxima do castelo do duque e toda noite ele escapava furtivamente de sua esposa para viver a emoção da caçada. Não demorou muito para Ireena descobrir suas ausências e assumir que ele estava se encontrando com uma camponesa e em consequência disso arrumar um amante para se vingar.

A traição de Ireena provocou uma fúria bestial em Gregor. Ele assumiu sua forma lupina, matou o amante de sua esposa quando ele saía do quarto dela e depois entrou no quarto e dilacerou Ireena, que ainda estava na cama. Enlouquecido pelo sangue, saiu pelos salões do castelo e matou todas as pessoas que se encontravam nele.

Na manhã seguinte, Gregor acordou em Vorostokov. O inverno havia voltado e a vila estava novamente faminta. Entretanto, Gregor descobriu que as florestas estavam vazias. As únicas presas que ele conseguiu encontrar viviam nas outras vilas e andavam sobre duas pernas.

Quando Gregor assassinou sua esposa, o duque e todos seus empregados, os poderes sombrios clamaram por ele. Durante algum tempo, ele lutou com a angústia de ter se tornado um assassino e continuar a realizar matanças hediondas para alimentar sua vila — embora nunca tenha dito aos cidadãos de Vorostokov o quê eles estavam comendo — mas Gregor acabou aceitando o que havia se tornado. Ele decidiu que lhe havia sido concedida a oportunidade de ser o grande herói do povo de Vorostokov.

Ele procurou outros caçadores e guerreiros habilidosos, oferecendo-lhes a chance de comandar Vorostokov a seu lado. Ele dividiu seu dom de licantrópia com aqueles que aceitaram. Os que recusavam eram vítimas de suas presas e garras famintas. Depois de forjar um pacto infrangível, ele construiu um grande salão em Vorostokov e começou a governar como boiardo, com os boyarsky a seu lado. Ele e seus homens alimentavam Vorostokov e todas as vilas aliadas. As outras eram consideradas fontes de alimento.

Gregor se casou com uma linda mulher chamada Sasha, que lhe deu dois filhos. Quando Alexei, o mais velho, chegou aos dezoito anos, Gregor decidiu transformá-lo em um boyarsky. No entanto, a mãe de Gregor, Antonina, contou o segredo para Sasha, que seguiu seu marido na floresta. Quando viu a transformação do filho, ela ficou horrorizada e fugiu. Os boyarsky, perseguiram-na até uma ravina, onde ela escorregou e caiu, morrendo. Quando encontrou o corpo sem vida de sua esposa, Gregor percebeu que ela devia ter sido encorajada a espioná-lo. Ele voltou e começou a caçar sua mãe. Quando encontrou Antonina, Gregor não foi capaz de conter sua fúria; ele rasgou a garganta dela enquanto Alexei, próximo a ele, uivava de raiva e tristeza.

As irmãs de Gregor, Elena e Natalya, desapareceram depois da morte da mãe. Essas bruxas poderosas vivem juntas na floresta e são temidas pelas pessoas comuns. Elas odeiam Gregor mais do que qualquer coisa pelo assassinato de Antonina.

Estado Atual: Já há algum tempo, os boyarsky vêm conseguido encontrar caça nas florestas por algum tempo, por isso os ataques às vilas não-aliadas diminuíram. Assim como parece que o inverno eterno de Vorostokov pode chegar a um fim. A consciência de Gregor está começando a atormentá-lo novamente. Para aplacá-la ele está ocupando seu tempo tentando forçar as vilas fora de seu controle à submissão.

Fechando as Fronteiras: Quando Gregor fecha seu domínio, tempestades de neve uivam em torno das montanhas. As pessoas que sobrevivem às tempestades descobrem que as passagens estão bloqueadas por avalanches — que ocorrem uma atrás da outra nas montanhas, matando a todos que tentam atravessá-las.

Combate: Recentemente foi revelado que Gregor

encontra-se contaminado com o sangue de Azrai (um deus ceriliano do Mal e das sombras morto) o que lhe dá duas habilidades ávitas. Sua habilidade Fortalecida que resultou no valor atual de seu Carisma que é igual a 15 e sua Afinidade Animal lhe permite conversar com seus animais de totem. Em Cerília isso incluía apenas serpentes, mas ao se tornar um lobisomem, essa habilidade se estendeu também aos lobos. Gregor é capaz de se comunicar telepaticamente com qualquer lobo ou cobra que esteja a menos de vinte metros de distância. Ele nunca mais será atacado por essas criaturas a menos que sejam controladas magicamente (entretanto, existem poucas serpentes vivendo em Vorostokov).

Na forma humana, Gregor empunha uma *espada bastarda* +3 chamada Ilyana (“laceradora”) com as duas mãos, embora ele também possa lutar usando uma lança ou um arco. Ilyana tem o poder de fazer a magia *cura completa*, na pessoa que a empunha, uma vez por dia. Gregor também tem as seguintes habilidades de ranger: Esconder-se nas Sombras, 49%; Mover-se em Silêncio 62% e Rastrear, 10%. Ele evita usar armaduras, para possibilitar uma mudança rápida para a forma de lobo se isso for necessário.

Gregor pode se transformar em lobo a qualquer hora, desde que ele esteja usando sua pele (como sua pele foi transformada em uma faixa, ele quase sempre está com ela). O processo é extremamente doloroso e leva uma rodada completa. A mudança para lobo cura todos os ferimentos que ele porventura tenha sofrido, mas mudar de volta não cura nenhum dos ferimentos que ele sofreu na forma de lobo.

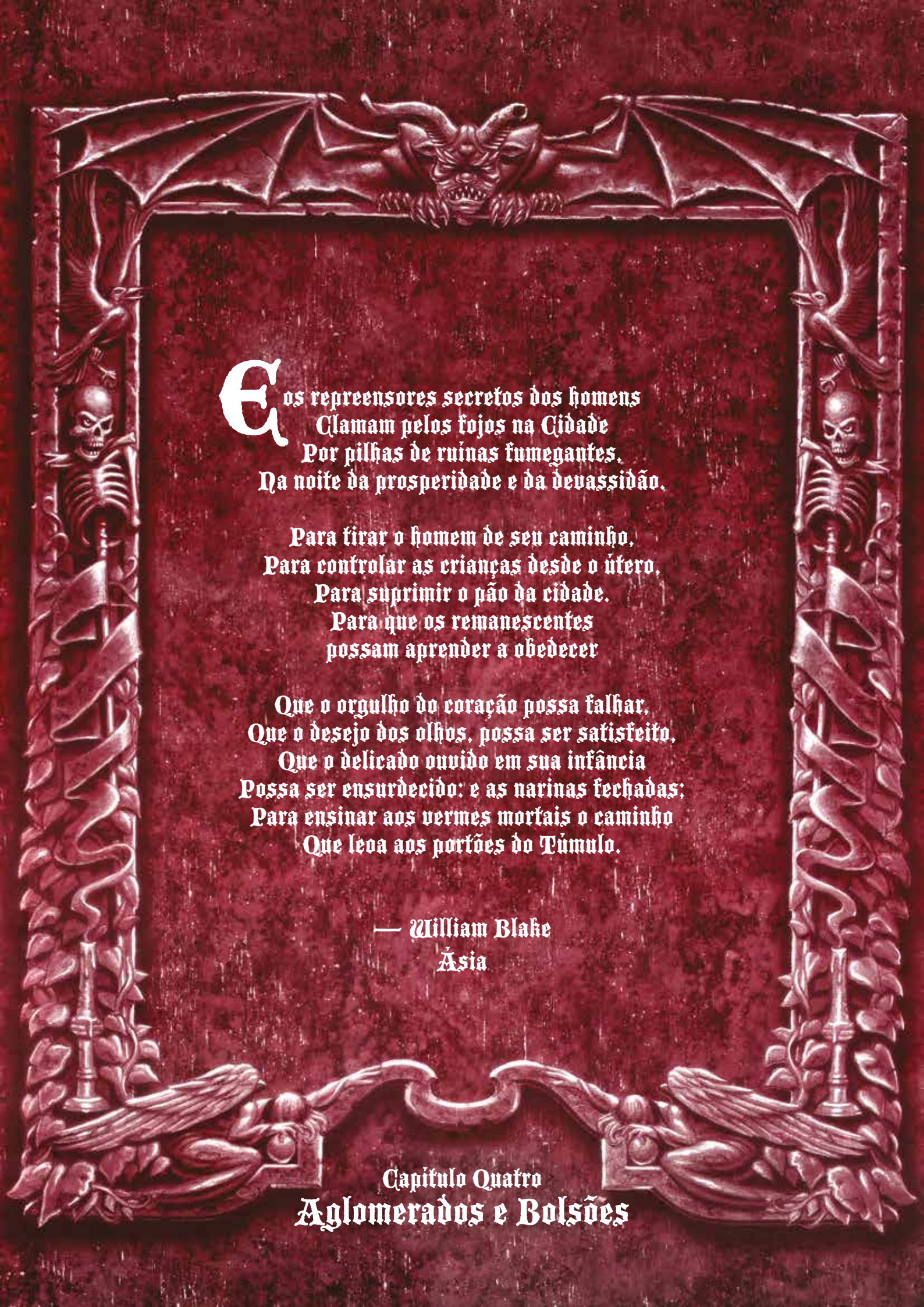
Como lobo, Gregor pode atacar duas vezes por rodada com sua mordida, causando 2d12 pontos de dano com cada ataque bem sucedido. No caso de um 19 ou 20 natural, Gregor prende sua vítima pela garganta, causando mais 1d12 pontos de dano. Quando isso acontece, a vítima tem de passar em um teste de Resistência contra Morte por Magia para não sofrer um ferimento mortal (uma garganta rompida ou um pescoço quebrado). O número de Pontos de vida da vítima cai imediatamente para 0, morrendo depois de 1d4 rodadas a menos que ele seja ajudado por magias de cura.

Na forma lupina, Gregor é imune às magias *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar* e outras magias de controle da mente. Somente armas de prata pura que foram abençoadas são capazes de feri-lo normalmente, enquanto as armas mágicas causam apenas um ponto de dano para cada ponto de bônus do encantamento (uma espada longa +2 causa apenas dois pontos de dano em Gregor). As magias que causam dano não o afetam, embora as magias que não causam dano direto o afetem (Exemplo: Gregor é capaz de passar correndo através de uma *muralha de fogo* sem ser afetado, mas se falhar em um teste de Resistência contra uma magia *provocar cegueira*, ficará sem enxergar).

Se for morto na forma humana, seu corpo desaparecerá imediatamente, levando consigo a pele e a espada. Exatamente 1d6 horas mais tarde, ele reaparece completamente restaurado na caverna onde escondia sua pele. Se sua forma lupina for destruída, ele reaparece na caverna vinte e quatro horas depois, também completamente restaurado. Ele já sobreviveu à morte das duas formas e agora quase não tem medo de ser morto.

A única maneira de realmente destruir Gregor é espalhar sal e acônito (erva mata-lobo) na sua pele de lobo enquanto ele está na forma humana. Na próxima vez que se transformar, ele será vulnerável a todas as armas e magias e se for derrotado nesse estado, ele estará realmente morto. No entanto, conseguir acônito em Vorostokov é virtualmente impossível.





E os repreensores secretos dos homens
Clamam pelos fojos na Cidade
Por pilhas de ruínas fumegantes,
Na noite da prosperidade e da devassidão.

Para tirar o homem de seu caminho,
Para controlar as crianças desde o útero,
Para suprimir o pão da cidade.
Para que os remanescentes
possam aprender a obedecer

Que o orgulho do coração possa falhar,
Que o desejo dos olhos, possa ser satisfeito,
Que o delicado ouvido em sua infância
Possa ser ensurdecido: e as narinas fechadas;
Para ensinar aos vermes mortais o caminho
Que leoa aos portões do Túmulo.

— William Blake
Ásia

Capítulo Quatro
Agglomerados e Bolsões



Esse capítulo trata dos Aglomerados recentemente formados que se encontram espalhados pelas Brumas e alguns dos domínios Bolsões existentes no Semiplano.

Aglomerados



Assim que a Grande Conjunção acabou e o Semiplano se realinhou, teve início um estranho processo. Depois de décadas ou até mesmo séculos de isolamento na Fronteira das Brumas, algumas das mais antigas Ilhas do Terror começaram a se fundir em grandes massas, formando Aglomerados.

Da mesma forma que no Núcleo, os Aglomerados conhecidos até o momento geralmente têm clima e habitantes similares. Além disso, muitos lordes de domínio convivem lado a lado nessas grandes massas de terra, embora cada um deles seja capaz de fechar independentemente as fronteiras de seu próprio domínio. Conhecidos como Overlordes, os regentes dos domínios de um Aglomerado possuem uma série de poderes ligados a seu status de lorde e prisioneiro.

Ninguém sabe o que causou a formação desses Aglomerados. Talvez, eles sejam um mero efeito colateral da Grande Conjunção, mas, se isso for verdade, essa união das ilhas do terror logo terminará. Alternativamente, esses Aglomerados poderiam muito bem ser novos Núcleos em lenta formação. Se assim for, talvez existam outros Núcleos por descobrir nas mutáveis Brumas do Semiplano do Pavor.

São conhecidos pelo menos cinco Aglomerados, mas esse capítulo inclui apenas três. Os Aglomerados que não serão descritos são Shadowborn e as Terras Tropicais. O Aglomerado Shadowborn é formado pelas antigas Ilhas de Avonleigh, Nidália e a Mansão Shadowborn. Nesse Aglomerado, estão todos ligados entre si por terem um dia conhecido a legendária paladina Senhora Shadowborn. O overlord de Nidália chegou inclusive a ser seu companheiro de armas. As Terras Tropicais se formaram quando Saragossa, Sri Raji e as Terras Selvagens se uniram.

A próxima seção contém informações sobre os Desertos Âmbar, sobre os Cumes Ardentes sobre Zherisia.

Os Desertos Âmbar



O Aglomerado dos Desertos Âmbar contém três domínios desérticos: Har'Akir, Pharázia e Sebuá. O clima inóspito dessas terras esparsamente povoadas não permite que muita vida se desenvolva aqui.

Apesar do Aglomerado dos Desertos Âmbar não possuir a diversidade de animais que muitas outras terras têm, ele está longe de ser vazio. Suas criaturas se escondem melhor para poderem sobreviver a esse ambiente severo. Como existem poucas árvores e oásis neste deserto, os animais e as criaturas não naturais têm de viver nas planícies agrestes, o que os torna ainda mais resistentes. Geralmente, esses habitantes tem 1 Dado de Vida a mais que os outros membros de sua espécie.

Escorpiões, camelos e chacais são encontrados com frequência, mas cascavéis e múmias (superiores e inferiores) também habitam essas terras estereis. As múmias vagam pelo deserto durante a noite, atacando viajantes e refugiados encontrados sob a luz da lua.

Adicionalmente, os horripilantes zumbis do deserto ficam enterrados nas areias, esperando para se levantarem e agarrarem os viajantes com suas garras secas de sol.

Muito mais raros, e difíceis de serem avistados (a não ser que seja seu desejo serem encontrados), são os nômades que atacam os aliados de Diamabel, o Overlord de Pharázia. Mestres na arte de se esconder, esses nômades preferem a morte a serem capturados pelos legalistas de Diamabel. Eles são também os únicos capazes de cruzar o deserto entre Har'Akir e Pharázia.

O próprio sol é um inimigo formidável nesses domínios áridos. Durante o dia, a temperatura pode subir até mais de 40º C, enquanto que durante a noite elas chegam perto de zero. Somente os andarilhos mais sábios e experientes conseguem sobreviver por muito tempo aos rigores dessas terras desérticas. No calor do dia, um viajante precisa beber pelo menos um copo de água por hora para não ser vítima de uma desidratação. Ocasionalmente, chuvas rápidas refrescam um pouco o ar antes de transformarem a terra em um forno úmido.

Dois dos domínios no aglomerado dos Desertos Âmbar foram trazidos para o Semiplano do Pavor do mesmo mundo e de uma mesma nação, mas de épocas diferentes. Esses dois domínios, Har'Akir e Sebuá, compartilham a língua falada e a escrita. Sua linguagem escrita é composta de hieróglifos enquanto a de Pharázia compreende runas fluentes — que podem ser confundidas com escrituras mágicas por aqueles que não sabem ler.

Har'Akir

A Terra: Vastos areais se estendem por toda a parte leste desse domínio, enquanto penhascos rochosos e estereis cobrem o norte. A tumba do Faraó Anhktepot fica em um pequeno vale guardado por estátuas monolíticas. Além desses penhascos, encontra-se o domínio de Sebuá e ao leste ficam os fanáticos cruzados de Pharázia. As areias escaldantes só podem ser cruzadas pelos viajantes mais vigorosos, mesmo durante a noite.

O único povoado de Har'Akir, Muhar, fica próximo a uma pequena lagoa alimentada por um riacho. Aproximadamente trezentas pessoas vivem nas grandes cabanas que existem a sua volta.

Nível Cultural: Idade do Bronze

O Povo: Os nativos de Har'Akir são um povo pequeno, bronzeado e de faces enrugadas pelo sol. Eles usam mantos brancos e largos para manter o calor afastado e panos na cabeça que podem cobrir o rosto quando o vento levanta a areia. Essas pessoas não confiam em estranhos, mas não são hostis. Eles nunca afastam as pessoas do oásis de Muhar, a única fonte conhecida de água no domínio. Contudo, eles veem qualquer tentativa de encher cantis como roubo, já que a água é cara e rara. Eles deixam essa lei clara para qualquer forasteiro que venha até a vila.

Os escravos estrangeiros formam um grupo de aproximadamente duzentas pessoas. Eles são adquiridos de viajantes nômades vestidos com mantos negros que vagam entre Har'Akir e Pharázia ou pessoas capturadas tentando roubar água do oásis de Muhar. Os escravos de Muhar têm representantes de quase todas as culturas encontradas em Ravenloft.

A Lei: Snefru, a suma sacerdotisa de Osíris, rege Muhar. Essa mulher solteira e libertina mora na maior estrutura da





vila — o Templo de Osíris — com pelo menos dois amantes. Ela impõe uma série de códigos religiosos estritos à vila, mas os personagens que tiverem a perícia Religião serão capazes de perceber que ela é uma sacerdotisa de Osíris apenas no nome. Na realidade, os ritos e práticas que ela preserva se assemelham mais com aqueles associados com o culto a Set.

Personagens Nativos: Os nativos de Har’Akir podem pertencer a qualquer classe permitida em Ravenloft com exceção daquelas relacionadas com o grupo dos sacerdotes. Todos os nativos de Har’Akir ganham a perícia sobrevivência no deserto. Eles também recebem um bônus igual a +1 em todos os testes de medo envolvendo múmias e zumbis do deserto, já que essas ameaças são um fato corriqueiro da vida em Har’Akir.

Personalidades Notáveis: Como um dos “filhos de Anhktepót”, Senmet vaga pelas areias escaldantes, procurando meios de minar a autoridade do overlorde. Os aventureiros que entrarem em lugares nos quais eles não são bem vindos podem acabar por se encontrar com essa terrível criatura — ou com um de seus irmãos. A aventura *Touch of Death* e o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II* trazem mais detalhes sobre Senmet.

Encontros: Poucos monstros habitam esse domínio. As poucas espécies nativas vivem nos penhascos rochosos a oeste durante o dia e vagam pelo deserto durante a noite.

Leituras Adicionais: Para aprender mais sobre esse domínio, consulte o suplemento *Darklords* e a aventura *Touch of Death*.

Overlorde de Har’Akir

Anhktepót

Múmia Superior, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	–3	For	19
Movimentação	9	Des	8
Nível/Dados de Vida	13	Cons	19
Pontos de Vida	65	Int	15
TACO	7	Sab	23
Nº de Ataques	1	Car	3
Dano/Ataque	3d6		
Ataques Especiais	Doença, magias divinas (10/9/9/7/4/3)		

Defesas Especiais

Afetado apenas por armas mágicas +4 ou mais

Resistência contra Magia 25%

Anhktepót usa como roupa ataduras brancas de linho funerário já amareladas pelo tempo. Ele arrancou as faixas de seus braços e olhos e, por isso, muitos pedaços ficam pendurados ao vento quando ele se movimenta. Seus olhos são luzes douradas, com um toque de laranja e seus dedos descobertos são marrons e secos. A voz de Anhktepót é um sussurro áspero, como areia escorrendo por entre duas rochas. Ela carrega um ankh de ouro que fica pendurado no pescoço com uma corrente e ele veste a touca cerimonial dos faraós, mas removeu o resto de suas vestes funerárias.

História: Anhktepót, outrora um sacerdote de Rá (veja *Legends and Lore*), desejava a imortalidade mais do que qualquer outra coisa. Para aprender os segredos da vida, ele fez durante anos experiências horríveis com escravos. Enquanto ainda envelhecia, incapaz de encontrar a chave da vida eterna, ele demoliu vários templos e amaldiçoou os deuses: por estarem se opondo a ele. Em resposta, Rá





Aglomerados e Bolsões



apareceu diante dele e disse que por causa desse sacrilégio ele iria viver eternamente, mas não do modo como ele desejava.

De início, o sacerdote ficou exultante, mas logo ele percebeu a real extensão de sua maldição: todas as pessoas que ele tocava morriam. Ao invés de se arrepender, Anhktepót começou a aprender como animar e controlar os mortos. Quando ele se afastou de Rá, os sacerdotes de sua igreja renegada se rebelaram e o mataram.

Porém, a promessa de Rá era sincera: Anhktepót não estava realmente morto. Incapaz de controlar seu novo corpo morto-vivo, ele ficou louco enquanto seus sacerdotes embalsamavam e mumificavam seu “cadáver”. Quando o ritual estava completo e o sol se pôs, as Brumas se movimentaram para clamar seu maléfico prêmio. Dessa maneira, Anhktepót tornou-se o lorde de Har’Akir.

Estado Atual: O lorde múmia agora passa décadas em sua tumba. Ele não consegue nem dormir de verdade nem morrer, mas é capaz de esquecer o mundo por um certo tempo e se lembrar dos prazeres da carne ou refletir sobre o fato de ter uma nação para comandar. É preciso acontecer um evento de extrema importância para acordar Anhktepót. Ele é capaz de sentir a ansiedade de seu povo, o que o acorda, da seus sonhos e o trás de volta para resolver o problema. Contudo, sua vinda é apenas um presságio de mais morte e destruição.

Anhktepót sonha em ser humano novamente. Ele desistiria voluntariamente de sua imortalidade se pudesse viver alguns anos como um homem normal. Os Poderes Sombrios o escarnecem dando-lhe o poder de assumir a forma humana ao drenar a vida de um mortal em uma cerimônia realizada ao nascer do sol. (Isso leva uma rodada para acontecer, mas deve ser feito nos últimos dez minutos antes do amanhecer.) Por esta traição, ele se torna um

simples humano de nível-0 até o sol se pôr, momento no qual ele volta a ser uma múmia. Se for morto enquanto está na forma “humana”, ele permanece morto até ser mumificado e sepultado (quando recupera sua identidade e seus poderes originais). Sabendo que voltará a ser uma múmia depois do pôr do sol, ele nunca realmente aproveita suas poucas horas como mortal.

Fechando as Fronteiras: Quando Anhktepót deseja fechar seu domínio, as fronteiras irradiam uma parede impenetrável de calor. Os personagens que tentarem atravessar a parede sofrerão 1d10 pontos de dano na primeira rodada, 2d10 na próxima rodada, 4d10 na rodada seguinte e assim por diante. Os viajantes que tentam atravessar a barreira acabam invariavelmente transformados em cinzas antes de chegar ao outro lado. (Na primeira rodada, o personagem recebe 1d10 pontos de dano, na próxima rodada ele recebe 2d10, na seguinte 4d10 e assim sucessivamente. Caso um personagem continue tentando prosseguir, ele se transforma em pó quando o dano sofrido ultrapassar o número de pontos de vida que ele tem.)

Combate: Anhktepót é uma múmia superior como descrito no *Livro dos Monstros*. Os Mestres que tem acesso ao *Van Richten’s Guide to Ancient Dead* podem tratá-lo como uma múmia do quinto nível de invulnerabilidade.

O toque do faraó causa uma doença pútrida que mata em 1d3 dias. Um dia após a infecção, a vítima sofre convulsões tão violentas que fica impossível fazer magias ou se utilizar de uma arma. Para cada dia que vive depois do primeiro, a vítima perde permanentemente 2 pontos de Carisma e 1 ponto de Força e Constituição. Somente uma magia *desejo* é capaz de reverter esta perda. A recuperação da putrefação causada pela múmia requer uma magia *curar doença* para cada dia de avanço da enfermidade e todas elas devem ser administradas em um período de 24 horas.

Anhktepót é afetado pelo Poder da Fé como um monstro “Especial”. Ele é imune ao dano causado pela água benta mas sofre 1d6 pontos de dano por entrar em contato com símbolos sagrados que não sejam malignos. O ankh pendurado em seu pescoço recupera 2d6 pontos de vida por rodada mesmo depois de seu número de pontos de vida ter sido reduzido abaixo de zero (portanto, ele regenera se o ankh não for removido).

Além de sua resistência contra magia de 25%, a múmia é imune às magias baseadas em sono, enfeitiçar, imobilizar, morte e frio; a qualquer tipo de controle mental (incluindo as magias e poderes psiônicos de leitura da mente); a venenos e fogo. Sua aura força qualquer pessoa que tentar olhar para ele a fazer um Teste de Medo com uma penalidade igual a -4.

Em vida, Anhktepót era um sacerdote de 13a nível do deus do sol Rá, e ainda mantém alguns de seus poderes (apesar de Rá não lhe garantir mais as magias). Ele tem acesso maior às esferas de Todas, Astral, Feitiço, Criação, Elemental e Solar e acesso menor à Clima. Os poderes adicionais garantidos por seu deus o permitem fazer *luz*, *luz contínua* e *raio de sol* uma vez por dia e controlar mortos-vivos à vontade (segundo a tabela de Poder da Fé). Contudo, ele não pode mudar para a forma de um falcão como podem outros sacerdotes de Rá. Ele também ganha as magias de bônus e as imunidades associadas com sua Sabedoria 23 (ver *Livro do Jogador*).

Pharázia

A Terra: A maior parte do domínio é coberta por dunas móveis, com alguns afloramentos de pedra para quebrar





a monotonia. Em geral, esses afloramentos oferecem proteção para, viajantes e para feras.

Pharázia possui três grandes fontes, a maior delas na capital, Phiraz. Os rios da Pharázia são alimentados por estas fontes, que correm para fora do centro do domínio. Dois dos rios terminam em poços nas extremidades mais baixas do reino. Apesar de ser razoavelmente pura, a água ainda tem gosto salobre por viajar pelo domínio.

As únicas árvores da Pharázia são encontradas próximas às margens desses rios ou das fontes. Os animais do deserto competem ferozmente pela sombra que essas árvores fornecem. Os habitantes humanos de Pharázia sabem que é melhor não usar as sombras dessas árvores, pois as criaturas que ali vivem são mais perigosas do que o próprio sol.

Nível Cultural: Primórdios da Era Medieval.

O Povo: A maior parte dos habitantes desse domínio vive na cidade de Phiraz, sob a supervisão direta de Diamabel, uma criatura bela e poderosa. Alguns afirmam que ele é um anjo, e sua aparência corrobora essa asserção. A cidade murada oferece proteção contra os perigos do deserto, mas o poderoso Diamabel protege as pessoas de perigos ainda mais horrendos. Os moradores da cidade nunca saem de Pharázia, porque sabem que se o fizerem ficarão sem a proteção do anjo. Eles seguem os éditos de Diamabel e seus legisladores sem hesitar ou questionar.

Os pharazienses são um povo muito supersticioso. Eles aparentam ser boas pessoas, apesar de seus medos e ansiedades os tornarem um tanto quanto irritantes. Eles ficam o tempo todo escolhendo as palavras, temerosos de dizer alguma coisa que mereça um açoitamento. Eles também estão ansiosos por entregar aqueles cujas bocas não estão tão bem guardadas, já que uma atitude dessas desvia a atenção de seus opressores.

Os pharazienses têm a pele escura e os cabelos pretos. Seus olhos são normalmente marrons, mas ocasionalmente uma criança virá ao mundo com olhos tão negros quanto a noite. Uma velha profecia diz que um “canalha de olhos negros” causará o fim de Pharázia, por esse motivo, os residentes geralmente matam estas crianças logo depois do nascimento. As pessoas se vestem com mantos leves, usando turbantes para protegerem suas cabeças contra o calor escaldante do sol. Mesmo no frescor relativo da cidade, o sol queima aqueles que não estão preparados para seu calor. As mulheres também usam véus como parte de suas roupas diárias.

Os moradores da cidade não são os únicos habitantes de Pharázia. No deserto vivem grupos de nômades resolvidos a destruir Diamabel. Eles afirmam que ele já foi um deles, tendo chegado a sua forma atual através de chacinas e magias perversas. Portanto, eles têm por objetivo livrar o mundo dessa aberração a qualquer custo. Eles não desdenham a ajuda de outros, mas são um grupo matreiro e traiçoeiro.

Esses nômades vestidos de negro sempre viajam de camelo e nenhuma outra criatura pode se comparar a sua velocidade no deserto. Eles nunca acampam no mesmo lugar duas vezes e tomam o cuidado de esconder sua presença. Eles sabem que se avistá-los em seus voos noturnos, Diamabel com certeza os destruirá. Apesar deles dizerem que sabem um método seguro de eliminá-lo, não vão compartilhá-lo com forasteiros.

Personagens Nativos: A população de Pharázia está dividida em dois grupos: os moradores da cidade e os nômades. Os moradores da cidade recebem a perícia Ler/Escriver de graça; todas as crianças são ensinadas a ler para poderem estudar os tomos que contêm os sábios

dizeres de Diamabel. Os personagens nômades recebem a perícia Cavalgar Criatura Terrestre de graça.

Nenhum personagem sacerdote pode ser originário da Pharázia e todos os arcanos Pharazienses são elementalistas de terra (veja o *Tome of Magic*).

Personalidades Notáveis: Diamabel domina todos os aspectos da vida em Phiraz. Somente o Allahn el Rashaan, líder da tribo nômade que se dedica à tarefa de destruí-lo, pode se comparar a Diamabel em estatura. Um poderoso guerreiro de barba cerrada, as cimitarras de Allahn movimentam-se como um zéfiro quando ele ataca.

A Lei: Só a lei de Diamabel tem algum peso em Pharázia. Ele pede que as pessoas rezem pelo menos duas horas por dia e comuniquem qualquer infração contra essa lei de orações. Aqueles que violam a lei estão sujeitos a açoitamento ou morte, dependendo quão tolerante Diamabel está naquele momento.

Confissões são um modo de vida e homens vestidos com mantos brancos e açoites limpam a impureza daqueles que cometeram pecados ou infrações. Esses homens, conhecidos como legisladores, vagam pelas ruas de Phiraz à procura de crimes contra Diamabel. Eles são extremamente liberais em seus castigos e têm liberdade para decidir o que constitui um crime. Naturalmente, os Pharazienses mais brutais encontram sua vocação como parte dos legisladores de Diamabel. (Como sacerdotes, os legisladores têm acesso maior às esferas Solar e Combate e menor a esfera Necromântica)

Encontros: Qualquer pessoa que esteja passando próximo ou ao longo das margens dos rios poderá ver uma dúzia de crocodilos se banhando ao sol na lama da margem. Qualquer barulho ou movimento próximo desses ferozes répteis faz com que eles deslizem para dentro do rio lamacento, onde eles atacam sua presa na água ou esperam até o perigo passar.

Durante a noite, os viajantes devem tomar cuidado com o demônio de asas negras que cruza os céus escuros. Essa criatura horrível ataca sem aviso nem piedade. Os habitantes de Phiraz não sabem que essa monstruosidade é seu amado Diamabel, mas muitos acreditam que ele é um agente de sua vingança.

Leituras Adicionais: O acessório *Islands of Terror* fornece maiores informações sobre esse domínio e seu overlorde.

Overlord de Pharázia

Diamabel

Guerreiro Humano de 16º nível, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	1	For	21
Movimentação	Vn 24 (C)	Des	18
Nível/Dados de Vida	12	Cons	17
Pontos de Vida	77	Int	15
TACO	5	Sab	13
Nº de Ataques	2	Car	19 (3)*
Dano/Ataque	1d10+12/1d10+12		
Ataques Especiais	Montante +3 língua de fogo, medo, golpe de asa		

Defesas Especiais Regenera 2 pv por rodada, só é afetado por Arma +2 ou mais

Resistência contra Magia 30%

*Esse nível de Carisma corresponde à forma noturna de Diamabel.

Diamabel já foi um nômade do deserto baixo e moreno. Quando chegou ao Semiplano do Pavor, no entanto, sua aparência mudou drasticamente.

Durante o dia, Diamabel é uma figura maravilhosa de ser ver. Ele agora é uma criatura de 2,10 m de altura,





Aglomerados e Bolsões



com pele branca e asas gloriosas cobertas de penas tão brancas como neve. Sua face escanhoadada irradia um tipo de beleza transcendente, apesar de marcada por linhas de medo e frustração. Seus cabelos prateados refletem a luz da manhã e do entardecer formando um arco-íris de cores e seus intensos olhos azuis variam do azul celeste até quase o branco glacial, dependendo de seu estado de humor. Ao menor movimento, os músculos deslizam em seus belos e poderosos membros. Apesar de sua aparência divina, sua face reflete um ódio latente e um temperamento instável.

Quando o sol se põe no horizonte, uma mudança acontece no corpo de Diamabel. Apesar de fascinante, essa transformação também é intensamente horripilante. As asas apodrecem instantaneamente, revelando uma estrutura de ossos e penas impuras, dependuradas inutilmente em seus antigos lugares. Depois, suas belas feições se desprendem como a pele de uma cobra, deixando apenas a face horrenda de um zumbi enquanto sua pele perfeita e seus músculos poderosos são transformados em emaranhado de carne pútrida. Por último, suas belas roupas de seda transformam-se em farrapos de lã negra que balançam com qualquer brisa — não importando quão leve ela seja.

História: O filho de um rico xeique do deserto, Diamabel sabia que ele estava destinado a reinar. Desde a mais tenra idade, ele rejeitava o mundo que existia a sua volta. Sua babá o deleitava com histórias de uma terra distante onde as pessoas que levavam vidas honestas e saudáveis eram convertidas em criaturas de pura luz. Dessa forma, a seus olhos parecia que o mundo em que vivia era sórdido e, à medida que crescia, ele sentia que era sua vocação purificá-lo. Com esse objetivo, ele começou a juntar mais poder que qualquer outro xeique havia tido antes dele. Os membros de sua tribo sentiam que um líder mais forte seria bom, então eles o apoiaram.

Quando Diamabel tinha dezesseis anos, seu pai morreu

providencialmente e todos aqueles que falaram em traição também desapareceram. Diamabel mostrou que era um líder capaz, apesar de ser um pouco excêntrico, e seu povo aprendeu a confiar tacitamente nele. No entanto, as outras tribos nômades não o seguiriam, e ele começou a conquistá-las.

Depois de diversas vitórias estonteantes, seu povo começou a perceber que Diamabel planejava conquistar muito mais que as dunas. Uma noite, sob a luz das estrelas, ele compartilhou sua visão com o povo: exterminar todos aqueles que acreditavam em seu deus e seu credo. Ele prometeu que por essa proeza formidável, ele e seu povo seriam transformados em seres de luz. Ele e seus seguidores leais mataram todos os membros da tribo que discordavam de sua política de genocídio.

Durante os anos que se seguiram, Diamabel e suas tropas tornaram-se o terror do deserto. Deslizando sobre as dunas com seus camelos ligeiros, eles devastaram as caravanas dos ricos mercadores e as tropas enviadas para destruir os nômades amotinados.

Contudo, o sonho de se tornar um dos escolhidos divinos queimava dentro do peito de Diamabel. Durante a noite, seus sonhos o provocavam, transformando-o em uma beleza de tez branca e asas emplumadas, então toda manhã ele acordava com um fervor ainda maior. Sua obsessão levou-o a descuidar de sua própria segurança e ele começou a atacar cidades inteiras.

Por fim, enquanto massacrava uma cidade no norte, ele encontrou seu destino. Uma flecha disparada por um vigia fincou-se em seu estômago e ele desmaiou. Enquanto desfalecia, ele lamentava apenas o fato que nunca iria ver as luzes dos céus vivo.

Quando acordou, ele ficou muito surpreso: não esperava sobreviver àquele ferimento. Sua aparência causou um choque ainda maior. Ele tinha finalmente realizado seu sonho de criança: ele tinha uma aparência angelical. Mal sabia ele que esta transformação gloriosa tinha um preço terrível.

Estado Atual: Diamabel considera-se traído pelo mundo. Agora que havia finalmente realizado seu mais querido sonho, ele descobriu que não era tudo como havia imaginado. A transformação que sofre toda a noite tortura-o mais do que ele é capaz de admitir.

Ele não tem apenas a dor da transformação para suportar, tem também de aceitar o fato de ter sido completamente isolado de sua divindade. Ele tinha pensado que sua evolução para um estágio mais elevado traria um contato maior com seu deus, mas ele descobriu que o oposto era verdade. Ao invés de desfrutar da confiança de sua deidade, ele se viu tentando ainda mais alcançá-la.

Diamabel está convencido de que ele tem apenas que eliminar todos os infiéis de sua terra para demolir a barreira que o separa de seu deus. Durante o dia, ele tira o máximo proveito de sua bela forma, passando o tempo sem a menor preocupação. Toda noite, sua aparência bestial lembra-o com violência de sua situação, então ele faz o melhor que pode para remediá-la. Qualquer criatura suspeita de ser impura ou de estar conspirando contra ele recebe uma visita desse grotesco anjo da morte, que sempre os mata, juntamente com sua família e qualquer um que por acaso surja em seu caminho.

Diamabel não admira a imaginação, nem recompensa o entusiasmo, a não ser em assuntos de fé. Ele é a única lei e fará todo o possível para forçar às pessoas a se adequarem a seu grande esquema.

Fechando as Fronteiras: Quando deseja fechar as fronteiras de Pharázia, Diamabel cria uma nuvem de poeira





abrasiva, que gira em torno dos limites de seu domínio. A areia movimenta-se com rapidez suficiente para pelar a carne de qualquer criatura que passe por ela. Apenas as criaturas mais tolas ousam desafiar a tempestade de areia e nenhuma retorna de uma aventura no furacão de areia.

Todo personagem que entrar na tempestade sofrerá dez pontos de dano para cada rodada que ele permanecer dentro dela. Itens mágicos e magias não protegem a pessoa dos efeitos da tempestade. Esses itens ficam inertes e inúteis até serem retirados da tempestade.

Quando Diamabel permite a reabertura das fronteiras de Pharázia, os limites reverterem para as Fronteiras das Brumas em três lados e para Sebuia por último. O céu continua azul, apesar dos planos verticais das fronteiras ainda parecerem paredes de brumas bruxuleantes.

Combate: Quando fica suficientemente irritado para atacar (um fato comum), Diamabel transforma-se numa figura realmente fantástica de se ver. Em qualquer forma, todo seu poder se manifesta repentinamente, e seus oponentes têm de ser bem sucedido em um teste de **Resistência contra Magia** com um redutor igual a -2 para não fugirem aterrorizados.

Se algum oponente entrar realmente num combate corpo a corpo, Diamabel atacará com a *Cautério de Almas*, sua poderosa *espada língua de fogo*. Mesmo se ele errar o golpe com a *Cautério de Almas*, suas asas ainda podem desferir um golpe poderoso em um de seus oponentes. No caso de um ataque bem sucedido, essas asas deixam o inimigo atordoado e incapazes de atacar durante uma rodada.

Diamabel é quase indestrutível. Ele aprendeu a se aproveitar de sua ligação com a terra, drenando força dela quando isso é necessário. Ele não só regenera 2 pontos de vida por rodada, mas também é capaz de curar-se completamente uma vez por dia.

Se for derrotado, seu corpo se imolará, juntamente com todas suas posses. Suas cinzas então migrarão para os cantos mais distantes de seu domínio, não importando como elas foram espalhadas ou armazenadas, e no prazo de um mês, ele se reconstituirá completamente, tendo a *Cautério de Almas* nas mãos. Se seus inimigos ainda estiverem em Pharázia, Diamabel os perseguirá incansavelmente até eles serem destruídos.

Sebuia

A Terra: Sebuia é um pequeno deserto. O terreno varia de dunas de areia fina até as planícies rochosas e penhascos escarpados de granito. Existem cacimbas e oásis espalhados pelo domínio, apesar de um terço deles estarem secos e outro terço ser impróprio para o consumo.

Durante o dia, o calor chamusca os desertos, apesar do céu estar geralmente escuro e nublado. Nuvens de chuva se formam normalmente pela manhã e, durante a tarde, elas liberam uma breve e intensa torrente que se infiltra rapidamente no solo. Às vezes, o céu escuro fica verde e depois preto, indicando a aproximação de uma tempestade de areia. As nuvens sempre se dissipam durante a noite, revelando um céu virtualmente sem estrelas iluminado por uma lua alaranjada, que reflete uma luz âmbar nas rochas e na areia.

Uma massiva formação rochosa assinala a fronteira oriental de Sebuia e o Vale da Morte atravessa o centro dessa formação. Escarpas de arenito variando entre cento e cinquenta e trezentos metros formam as paredes do vale. A areia cai periodicamente das bordas lá em cima, escorrendo para o chão do vale com um silvo seco. Esse vale já foi o local de um grande templo dedicado aos deuses da Terra,

Céu e Submundo. O templo dedicado ao Devorador da Luz é o único que ainda resta.

O Vale da Morte é também o local de grandes tumbas, que contém incontáveis tesouros e horrores desconhecidos. Essas tumbas pertenceram a antigos faraós, nobres, oficiais e suas famílias. As paredes acima das tumbas são esculpidas com motivos detalhados, cada uma delas contando o maior feito da pessoa que está ali enterrada.

A cidade de Anhalla fica próxima ao centro do domínio, não muito longe da entrada do vale. Como aconteceu com os templos do Vale da Morte, o tempo destruiu a maioria da cidade, deixando para trás apenas as fundações dos edifícios e uma arcada ocasional. No centro de Anhalla existe um imenso oásis. Um punhado de casas de pau-a-pique feitas de tijolo e barro substitui os edifícios extravagantes que antigamente cercavam o local.

Anhalla é o centro da maioria da vida em Sebuia. As ruínas e as casas estão infestadas de macacos mau humorados e babuínos raivosos, que importunam e roubam os viajantes que param no oásis. Além disso, algumas crianças tímidas e evasivas vivem na área. Apesar de sua origem ser desconhecida, diz-se que elas nunca envelhecem.

A chácara de Tiyet fica próxima a Anhalla e, às vezes, pode-se ouvir sons alegres além de seus altos muros. Contudo, os nômades de Pharázia sabem que qualquer pessoa que for investigar esses sons nunca mais retornará.

Nível Cultural: Idade do Bronze (o overlorde) e Idade da Pedra (as crianças selvagens).

O Povo: Apenas as crianças selvagens de Anhalla vivem nesse domínio. Apesar dos nômades de mantos negros passarem pela região algumas vezes por ano, eles ficam apenas um ou dois dias. Eles temem Tiyet, a jovem mulher que vive na chácara misteriosa e isolada fora de Anhalla.

As crianças selvagens vestem trapos, seus cabelos crescem sem controle e emaranhados e elas não falam nenhuma língua conhecida. Elas são todas humanas e de pele escura, como a overlorde de seu domínio.

A Lei: Nenhum governante reivindica o domínio político de Sebuia, mas os nômades de Pharázia sabem que o overlorde do domínio, Tiyet, é uma mulher a ser evitada.

Personagens Nativos: Criar um personagem de Sebuia será um desafio para qualquer jogador e é uma coisa que o Mestre e o jogador devem considerar com cuidado. Os únicos seres nativos de Sebuia são as crianças selvagens, então qualquer personagem de jogador deve sair desse grupo.

Um personagem sebuiano tem de ser um ranger ou um guerreiro de primeiro nível. Inicialmente, ele não poderá escolher nenhuma perícia que envolva o aprendizado com livros nem habilidades complicadas e as únicas perícias com armas permitidas para ele serão a clava, a lança e a funda. Ele recebe gratuitamente as perícias Sobrevivência no Deserto e Correr. O nativo sebuiano fala uma língua falada apenas pelas outras crianças selvagens, apesar da magia Falar com Animais permitir que outros personagens a compreendam. Os nativos de Sebuia podem aprender outras perícias e línguas à medida que o jogo progride desde que eles se unam a um grupo de personagens de outros lugares, de modo que os pontos de perícia que não foram utilizados não sejam perdidos. Para começar, o personagem não recebe nenhum capital inicial ou objetos pessoais, a não ser suas roupas esfarrapadas e uma ou duas armas improvisadas.

A imortalidade das crianças selvagens de Sebuia é parte da maldição de outro habitante do domínio (ver “Personalidades Notáveis” a seguir), portanto, assim que





Aglomerados e Bolsões



o personagem deixar Sebuga elas começarão a envelhecer normalmente.

Representar um nativo de Sebuga é difícil. Esses humanos primitivos não têm boas maneiras. Também, apesar da dureza da vida em Sebuga, eles são totalmente inocentes. Os verdadeiros horrores do Semiplano deixarão profundas cicatrizes emocionais neles. Por essa razão, eles fazem todos os Testes de Medo e de Horror com um redutor igual a -1.

Personalidades Notáveis: Moosha, uma vampira única, que retira alimento da água que existe no corpo de outras criaturas vivas, vive no oásis na parte sul do domínio. Pelo fato de ter assassinado o último herdeiro da linhagem escolhida pelos deuses para governar a Nação Negra, ela foi amaldiçoada com a vida e o sofrimento eternos até ela ser capaz de restaurar a tutela divina para as pessoas de Sebuga. A chave para a salvação de Moosha está nas crianças selvagens, pois entre elas está o herdeiro do trono da Terra Negra. Se Moosha educasse essa criança poderia ficar livre de sua maldição. Contudo, ela não tem consciência disso, e vê as crianças apenas como presas.

Encontros: Os templos e as tumbas do Vale da Morte estão repletos de morcegos — criaturas glabras e feias com a pele translúcida que revela as veias debaixo dela. Besouros marrons com carapaças brilhantes cobrem o chão debaixo dos morcegos, subsistindo do estrume deles e da carne de seus mortos. Se um morcego morto cai no chão ele é logo coberto por um tapete móvel desses besouros. Ao cair da noite, os morcegos saem dos templos, e voam para os oásis para se alimentarem.

A maior parte dos oásis de Sebuga está coberta de junco, onde hordas de mosquitos sedentos de sangue nascem e se reproduzem. Toda noite, o céu acima dos oásis se enche dessas criaturas, junto com os morcegos pelados que se

alimentam deles. Ao longo da face ocidental das colinas existe um pequeno lago de águas tingidas de vermelho por depósitos minerais. Os mosquitos desse lago são particularmente ferozes, saindo depois do pôr-do-sol e formando nuvens mais negras que o céu da noite. Tecido e couro fino não oferecem nenhuma defesa, sendo facilmente penetrados pelo Longo e fino tubo de alimentação dos mosquitos fêmeas. A não ser que esteja completamente coberta, a face de um personagem é especialmente vulnerável a esses insetos. Em menos de um minuto, as pálpebras expostas ficam fechadas de inchaço.

Leituras Adicionais: A antologia de aventuras *Children of the Night: Vampires* fornece detalhes sobre Moosha. O acessório *Darklords* descreve com detalhes Tiyet, overlorde de Sebuga.

Overlorde de Sebuga

Tiyet

Múmia única, Neutra e Maligna (Egoísta)

Categoria de Armadura	10	For	8
Movimentação	12	Des	12
Nível/Dados de Vida	12	Cons	13
Pontos de Vida	60	Int	12
TACO	8	Sab	10
Nº de Ataques	1	Car	17
Dano/Ataque	1d10+4		
Ataques Especiais	Veja a seguir		
Defesas Especiais	Só é afetada por armas +1 ou melhor		

Resistência contra Magia 20%

Tiyet é uma mulher esbelta que parece ter aproximadamente vinte anos. Apesar de ter apenas 1,73m de altura, ela possui uma figura altiva. Sua pele se mantém bronzeada e lisa apesar dela ser uma morta-viva e todas suas roupas fúnebres já se desapareceram. Tiyet sempre se adorna com joias — um largo colar de ouro cravejado de turquesas, lápis lazuli e outras pedras semipreciosas, braceletes de prata, ornamentos para os cabelos e anéis. Seus olhos grandes e amendoados são negros e contornados com kohl a base de chumbo, as pálpebras tingidas com sombra de malaquita. Ela também escurece seus grossos cabelos com óleo e láudano e pinta os lábios de vermelho escuro com um mistura de ocre vermelha, sebo e sangue.

História: Tiyet vivia em um reino no deserto hoje lembrado apenas como a Nação Negra. Seu pai era um escriba de Khamose, o quarto filho do faraó. Khamose ficou fascinado com a beleza de Tiyet quando ela foi à sua chácara para visitar seu pai. Ele logo pediu a mão dela em casamento e ela concordou sem hesitar. Tiyet era tão ambiciosa quanto bonita, desejando nada mais do que viver no palácio do faraó. Casar-se com Khamose deixou-a mais perto desse objetivo.

Apesar de Khamose chamar Tiyet de esposa, ela era pouco mais do que uma concubina preferida; uma mulher chamada Nuferi era a Esposa Principal de Khamose. Esse arranjo não agradava muito à Tiyet, então ela decidiu mudá-lo. Através de uma manipulação inteligente, ela colocou Nuferi em uma posição comprometedoramente com um escravo. Khamose, com sua honra manchada, ordenou que Nuferi sofresse o destino de todas as adúlteras: a morte. Mesmo clamando por sua inocência, Nuferi foi arremessada num poço repleto de chacais selvagens. Tiyet então se tornou a Grande Esposa de Khamose.

Apenas um homem suspeitava do envolvimento de Tiyet na morte de Nuferi. Esse homem, conhecido como





Zordenahkt, desejava Tiyet para si mesmo. Armado com o conhecimento do crime de Tiyet, ele coagiu as afeições dela. Com o passar do tempo, esse par improvável acabou se apaixonando. Tiyet sucumbiu ao poder dele, Zordenahkt aos charmes dela.

Tiyet se cansou de seu marido e perdeu o interesse em promovê-lo, considerando-o estúpido demais para subir além dos outros filhos do faraó. Todo dia, ela saía com o pretexto de levar oferendas ao túmulo dos ancestrais de Khamose. Na verdade, ela entrava em um templo de Apophis, Deus das Trevas, devorador do sol. Ali, ela e Zordenahkt tinham encontros clandestinos.

Durante a noite, contudo, o medo de ter seus crimes descobertos pesava na mente de Tiyet. Uma noite, ela sonhou com uma viagem ao Mundo dos Mortos, uma viagem que todos os membros de sua nação acreditavam que um dia fariam:

Tiyet estava na Sala do Julgamento, presidido pela grande Osiris. Maat, deusa da verdade, avultava sobre ela, segurando a balança e a pena. Tiyet percebeu então que ela iria passar pelo teste da verdade, um teste que todos deveriam enfrentar antes de prosseguirem para a vida depois da morte. A deusa retirou o coração do corpo de Tiyet. Tiyet sabia que se seu coração pesasse menos do que a pena simbólica, sua vida depois da morte seria tranquila; no entanto, se seu coração estivesse pesado com o pecado, ele iria pender a balança e uma segunda e mais terrível morte a aguardaria. Tiyet assistiu horrorizada a balança pender para o lado do coração. Rápida e ansiosamente, hordas de serpentes demoníacas e outras criaturas cercaram-na, arrancando carne de seus ossos enquanto ela gritava aterrorizada.

Nesse momento do sonho, Tiyet acordou. Depois de contar a Zordenahkt seu pesadelo, ela implorou a ele que encontrasse um modo de impedir que isso acontecesse. Ele contou a ela sobre um procedimento que iria ligá-la eternamente à terra, impedindo-a de passar para o Mundo dos Mortos. Ele explicou que isso só poderia ser feito nos recém mortos e que ele não estava disposto a tentar, pois as verdadeiras consequências eram desconhecidas. O pesadelo nunca mais retornou, e Tiyet nunca mais o mencionou novamente. Ela e Zordenahkt continuaram a se encontrar todo dia, inebriados pela companhia um do outro.

Contudo, Khamose não era tão tolo quanto Tiyet imaginava. Ele percebeu que a atenção dela, antes abundante, agora havia diminuído. Ele designou um jovem servo para espioná-la. O servo seguiu-a com sucesso até o templo, e escondendo-se na antecâmara, ouviu enquanto Tiyet e Zordenahkt conversavam.

Quando voltou para casa, Tiyet ouviu o escravo falando com Khamose, revelando seu segredo. O inflamado Khamose jurou que Tiyet sofreria uma morte ainda mais horrenda que a de Nuferi.

Aterrorizada, Tiyet retornou ao templo e procurou Zordenahkt. Ela implorou a ele que a matasse e realizasse a cerimônia que a salvaria da Sala do Julgamento. Quando Zordenahkt se recusou, ela retirou uma adaga de seu vestido e, implorando pela misericórdia do deus Apophis, cravou-a no peito.

No fundo do templo, Zordenahkt realizou a cerimônia que ela desejava. Ele banhou o corpo dela em óleos e realizou uma magia simples para preservar sua beleza. Então, fez uma incisão no peito dela e removeu o coração. Zordenahkt colocou o coração de Tiyet em um jarro de pedra cheio

de óleos e ofereceu tudo para seu deus serpente em troca dela ficar livre do Mundo dos Mortos. Depois ele enrolou o corpo de Tiyet em linho e o carregou até o túmulo de sua própria família. Lá, ele se envenenou com veneno de áspide e deitou-se ao lado dela para morrer.

Tiyet acordou na noite seguinte. Ela arrancou as faixas de seus olhos e viu o corpo de Zordenahkt a seu lado. Enlouquecida pela dor e ainda enrolada nas faixas de linho dos mortos, ela cruzou o deserto e dirigiu-se para o lar de Khamose. Todos os corações dentro da casa eram audíveis para ela, batendo em um ritmo enlouquecedor. O mais alto dentre todos era o coração de Khamose, que a compelia a procurá-lo.

Tiyet entrou no quarto, silenciosa como uma sombra. Ela colocou a mão no peito dele e descobriu que o ritmo das batidas de seu coração diminuiu. Nesse momento, Khamose se movimentou e seus olhos se abriram. Sua boca se abriu, mas antes que ele pudesse gritar, Tiyet o paralisou com seu olhar. Depois, enquanto ele ainda vivia, ela enfiou a mão em seu peito e arrancou o coração. Tiyet então aproximou a massa sangrenta de seus lábios e a engoliu. As audíveis batidas dos outros corações da casa cessaram: saciada, ela não era mais capaz de ouvi-los.

Tiyet voltou imediatamente para a tumba e deitou-se ao lado do corpo imóvel de Zordenahkt. Quando acordou, no entanto, ela estava sozinha. Os poderes sombrios haviam lhe garantido a regência de Sebua.

Estado Atual: Tiyet já viveu quase duzentos anos em Sebua. Ela é o overlorde, mas governa apenas os mortos. Ela não consegue controlar os poucos habitantes vivos de seu domínio nem os visitantes de outros reinos. Tiyet controla todos os mortos de seu reino, especialmente as múmias. É provável que os visitantes se defrontem com esses terrores antes de se encontrarem com Tiyet, mesmo que eles possam vê-la observando à distância.

Tiyet vive em uma chácara de nobres, já que o palácio que tanto almejava está fora de seu alcance. As vezes, ela tenta dar grandes festas como aquelas que os ricos de sua terra natal gostavam. Ninguém realmente aparece; os poderes sombrios criam os sons dos convidados e de sua alegria para ela. Ela geralmente ouve a voz de Zordenahkt, apesar dele nunca falar com ela, e normalmente sumir se ela o procura. A desgraça cai sobre a pessoa que for atraída pelos sons e luzes da casa de Tiyet com intuito de se juntar à festa.

Tiyet é uma criatura solitária e amargurada e visitantes raramente conseguem ver mais do que um vislumbre dela. Ela geralmente aparece rapidamente, parando por um momento na beira de uma piscina e depois desaparecendo repentinamente. Não que ela seja tímida. Na realidade, ela se ressentida da intrusão em seu reino, que ela prefere não se associar com os vivos.

Tiyet agora é uma criatura de desejos negros — uma que deseja não apenas sangue, mas também o órgão pulsante que o espalha pelo corpo. Apesar de odiar aquilo em que se transformou, ela não consegue resistir à tentação de um coração vivo. Suas batidas levam-na à loucura, eliminando tudo menos o singular desejo de interromper seus batimentos — tirando-o de seu refúgio e devorando-o.

Pelo menos uma vez por ano, Tiyet precisa comer um coração humano. Ela não morrerá se isso não acontecer, mas ela é levada assim mesmo a cometer tal ato. Quanto mais tempo ela ficar sem devorar um coração vivo, mais alto soarão as batidas dos corações que estão nas proximidades. Ela é consumida pela obsessão de se alimentar, e seu corpo torturado por uma dor insuportável. Quando ela encontra uma vítima para finalmente satisfazer





Agglomerados e Bolsões

seu desejo, pode acontecer dela não ficar satisfeita com apenas um coração. Da mesma forma que um homem faminto, ela pode se empanturrar mesmo depois de sua fome física ter sido satisfeita — pelo menos até o choque de suas ações a deixar enojada.

Fechando as Fronteiras: Quando deseja fechar as fronteiras de Sebua, Tiyet cria uma tempestade ao longo das fronteiras de seu domínio. Esses pesadelos turbulentos e uivantes causa 2d6 pontos de dano em qualquer criatura que tentar enfrentá-lo. Enquanto estiverem dentro da tempestade, os personagens ficarão completamente cegos e surdos. Quando finalmente conseguirem sair dessa terrível tormenta, os personagens se encontrarão novamente em Sebua.

Combate: Tiyet não conta com a força bruta para arrancar os corações de suas vítimas, contudo essa pequena mulher não precisa de músculos. A terra lhe concedeu outras forças muito mais impressionantes. Seu olhar é capaz de paralisar qualquer pessoa que esteja em sua linha de visão. As vítimas podem fazer um teste de Resistência contra a Paralisação para tentar resistir a essa habilidade. As vítimas que não cruzarem o olhar com o dela recebem um bônus igual a +2 no seu teste. No entanto, se ela tocar sua vítima ao tentar paralisá-la, o Teste de Resistência será feito com um redutor igual a -2.

O toque de Tiyet também pode ter outros efeitos debilitantes. Ela pode usar apenas um ataque de toque por rodada, incluindo a paralisia. Se ela optar por provocar ferimentos, seu toque pode causar 1d10+4 pontos de dano por rodada. Esse dano pode inclusive ser adiado até o máximo de duas horas, para que a vítima não saiba o que lhe causou tal aflição.

O beijo de Tiyet — um terceiro ataque por toque — drena um ponto de Força por rodada. Essa perda será permanente enquanto a vítima permanecer em Sebua. Quando sair do domínio, a vítima recuperará esses pontos à razão de um por dia.

Os poderes mais assustadores de Tiyet afetam o órgão que ela tanto deseja. Com quatro rodadas de concentração, Tiyet pode usar seu olhar paralisante para fazer com que as fibras musculares do coração da vítima comecem a se contorcer de uma forma descoordenada, impedindo que ele bata efetivamente. Se estiver a menos de sessenta metros, ela é capaz de fazer com que a vítima sofra os efeitos de um ataque cardíaco: respiração pesada, suor profuso, um peso esmagador no peito, dor no pescoço e na mandíbula e uma intensa dor nos braços, particularmente no esquerdo. Ela não precisa verificar se o ataque é bem sucedido e a vítima não tem direito a um teste de resistência.

Na primeira rodada, o ataque de Tiyet contra o coração reduz o ponto de vida da vítima em vinte e cinco por cento. A segunda e a terceira rodadas causam a mesma quantidade de dano, deixando a vítima com apenas vinte e cinco por cento de seus pontos de vida. Nesse ponto, a vítima torna-se incapaz de se mover sozinha devido à grande dor. Durante a quarta rodada, o número de pontos de vida do personagem cai para dez por cento da quantidade que ele tinha no início do encontro. Essa é a maior quantidade de dano que ela consegue causar dessa forma; para matar suas vítimas ela tem de tocá-las.

Tiyet mata por parada cardíaca somente se ela não tiver outra escolha. Se o coração parar de bater, ela não poderá se alimentar dele. Somente um coração pulsante é capaz de satisfazê-la. Por essa razão, ela geralmente paralisa suas vítimas. Com sua habilidade única de atravessar o tórax, ela retira o coração, que continua a bater fora do corpo.

Esse overlorde encontra dificuldade em ignorar sua

maldição. Os batimentos cardíacos de qualquer criatura humanoide inteligente que esteja a menos de um quilômetro e meio dela são audíveis até ela se alimentar. Então, poucas horas depois, ela volta a ouvi-los novamente, fracos no início, depois cada vez mais forte. Se ela não se alimentar durante onze meses ou mais, as batidas ficam dolorosamente altas, ecoando em sua cabeça.

Os outros poderes de Tiyet parecem mundanos em comparação com estes horrores. Uma vez por dia, ela é capaz de criar uma tempestade de areia e movê-la à vontade, usando uma forma única da magia *controlar o clima*. A tempestade cobre uma área com dois quilômetros quadrados e pode durar até duas horas, dependendo da vontade de Tiyet. Ela precisa de três rodadas para criar a tempestade, mas seus poderes não ficam limitados durante esse período. Além disso, ela pode convocar um enxame de besouros uma vez por dia. Alguns tentarão entrar nos ouvidos ou no nariz de suas vítimas, levando-os à loucura com a dor até que os insetos sejam removidos (as vítimas têm que passar em um teste de **Resistência contra Magia** para não ficarem incapacitados durante 1d4 rodadas).

Sempre que quiser, Tiyet é capaz de assumir a forma de um macaco pequeno com dentes pequenos e afiados. Ela assume essa forma apenas se deseja se esconder entre os vários macacos que vagam em seus jardins e em seu domínio. Essa transformação é útil também por permitir que ela se aproxime de vítimas cautelosas, que acham os macacos engraçadinhos. Mesmo nessa forma, seu toque continua podendo causar dano, mas ela geralmente revoga os efeitos para não ser detectada.

As múmias de Sebua são controladas por Tiyet, do mesmo modo que os esqueletos e os zumbis são controlados por um sacerdote maligno. Como os viajantes e os ladrões de túmulos geralmente destroem suas múmias, Tiyet normalmente cria novas múmias a partir do corpo de suas vítimas. Ela tem a sua disposição as cubas e suprimentos de uma casa de embalsamamento nos limites de Anhalla. Os visitantes encontram às vezes corpos à espera da mumificação neste local.

Somente armas mágicas com um bônus igual a +1 ou mais conseguem ferir Tiyet. Se for reduzida a 0 pontos de vida (ou menos), ela terá sido derrotada mas não destruída. O corpo de Tiyet se desfará e se transformará em uma pilha de areia brilhante mas, depois de um mês, ela se formará novamente em algum lugar no Vale da Morte.

O único meio de destruir Tiyet é forçá-la a comer seu próprio coração (o órgão ainda está no local onde Zordenahkt o deixou muito tempo atrás, no templo de Apophis). Se for trazido até os lábios dela, o coração começará a bater e ela não conseguirá resistir, não importando o quão recente ela tenha se alimentado.

Cumes Ardentes



mais novo aglomerado de Ravenloft apareceu completamente formado das Brumas, retirado do cenário de campanha de Greyhawk. Apesar de sua criação recente, a maioria dos habitantes do Semiplano já ouviu falar dos mestres terríveis desse reino: Vecna, o deus lich e seu algoz, Kas o Destruidor.

Os domínios paralelos do Cumes Ardentes estão profundamente ligados, apesar de suas grandes diferenças. É difícil imaginar uma terra menos hospitaleira do que Cavitius, o reino de Vecna. Essa região de cinzas vulcânicas e penumbra perpétua suga a vida de seus habitantes à medida que esmaga seus espíritos. Do outro lado dos





Cumes Ardentes fica o domínio de Tovag. Nessa terra temperada, a vida — e até mesmo uma pequena medida de esperança — ainda existe, apesar da natureza tirânica do overlorde que a controla.

Os mestres desses dois domínios odiavam um ao outro durante a vida e carregaram essa animosidade para suas não vidas. Eles lutam para conseguir poder sobre o outro, determinados a matar qualquer inimigo que ficar escondido no lado errado dos Cumes Ardentes.

Culturalmente, as pessoas de ambos os reinos compartilham raízes comuns. Contudo, os visitantes trazidos do mundo de Oerth raramente reconhecem as pessoas e a cultura daqui, já que a língua e os costumes desse povo estão perdidos na história de seu suposto mundo natal. Em nenhum lugar de Oerth existe alguém que fale ou compreenda a língua falada em Cavitiús e Tovag.

Cavitiús

A Terra: A terra torturada de Cavitiús é o mais ocidental dos reinos que compõe o Aglomerado dos Cumes Ardentes. Esse reino, em forma de quarto crescente, faz divisa a leste com a cadeia dos Cumes Ardentes, que dão nome a esse aglomerado. Em todos os outros lados, Cavitiús é envolvido pelas Brumas de Ravenloft.

A noite não existe em Cavitiús — ou talvez seja o dia que não exista. Pode ser difícil determinar, pois o céu uniformemente cinza escuro cria um estado de penumbra perpétua em todo o domínio. A maioria do reino é composta de um aparentemente infinito deserto de cinzas lançadas dos vulcões dos Cumes Ardentes. São essas emissões que dão ao céu sua cor opressiva e sombria.

Também conhecida como a Devastação Cinzenta, os desertos de Cavitiús podem ser letais. Toda criatura que viaja por esse lugar desolado começa a morrer. Nenhum

tipo de cura é possível dentro da Devastação Cinzenta, nem mesmo através de meios mágicos; somente dentro dos muros da Cidadela de Cavitiús é que os feridos podem ter esperança de ver sua saúde completamente restaurada.

Além disso, cada hora que uma criatura viva gasta fora de Cidadela reduz um nível ou dado de vida de seus atributos. Qualquer criatura que for reduzida a zero dados de vida será instantaneamente transformada em um zumbi do deserto sob o controle de Vecna (ver o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Apendice III*).

Na fronteira oriental desse domínio, onde as encostas recortadas dos Cumes Ardentes erguem-se como dentes de tubarão da Devastação Cinzenta, a vida é igualmente mal-recebida. Além das propriedades letais da Devastação Cinzenta, essas montanhas vulcânicas estão sujeitas a escorrimientos de lava, riachos de água altamente ácida, tremores frequentes, avalanches e outros desastres naturais, que tornam as batalhas aqui travadas ainda mais perigosas.

A única cidade do reino é a cidadela em forma de crânio de Cavitiús. Dentro dessa cidade sombria e escura, vivem quase dez mil homens e mulheres. Apesar de se encontrar um semi-humano ocasionalmente nessa moradia amaldiçoada, apenas os humanos são nativos.

A estrada de laje que sai da Cidadela Cavitiús divide-se em três estradas distintas, que atravessam a Desolação Cinzenta, serpenteiam pelos Cumes Ardentes e emergem no domínio de Tovag. Logo que sai da Cidadela, ela é bem construída e conservada, mas ao longo de sua extensão, ela vai ficando gradualmente mais gasta e quebrada. Quando chegam às montanhas, as pedras brancas tornam-se marrons, manchadas com o sangue dos incontáveis milhares que morreram ali. Muito importante, o dreno de vida da Desolação Cinzenta não afeta as pessoas que viajam por essas estradas. Um único passo para fora delas, contudo, e a terra começa a sugar a vida do viajante.





Aglomerados e Bolsões

Nível Cultural: Medieval.

O Povo: As pessoas desse domínio vivem todas dentro dos limites da Cidadela de Cavitius. Eles são um povo sério e desolado, completamente desprovido de qualquer esperança e grande parte das emoções. Apesar de ter livre arbítrio, a maioria teve sua vontade esmagada e obedecerá sem questionar qualquer ordem dada por Vecna ou algum de seus seguidores. É difícil imaginar um grupo de desgraçados que inspire mais piedade que o pobre povo que vive neste lugar. Todos que moram na cidade cultuam o Senhor Mutilado (Vecna), pois fazer o contrário só traria tortura e morte.

A Lei: Vecna mantém a ordem através dos agentes de sua fé, Os Dedos de Vecna. Esse grupo de guardas tirânico e esmagador tecnicamente faz parte da Igreja do Apenas Sussurrado, apesar deles agirem mais como um grupo organizado de capangas.

Apesar de não temer nenhum mortal, Vecna não é tolo o suficiente para correr riscos, especialmente tendo em mente seu aprisionamento inesperado. Dessa forma, o uso de magia dentro da Cidadela de Cavitius é punido com a morte.

A única exceção, claro, são os sacerdotes que retiram seu poder do culto do Apenas Sussurrado.

Personagens Nativos: Os personagens de Cavitius podem ser apenas guerreiros ou vingadores. Nenhuma outra classe existe aqui, exceto os sacerdotes de Vecna (os quais não estão disponíveis para uso dos jogadores). Além disso, nenhum semi-humano vive nessa terra cruel.

Devido à natureza opressiva da vida aqui, os nativos de Cavitius estão submetidos a uma penalidade igual a -4 em seu Carisma. Sua exposição aos drenos de energia da Desolação Cinzenta, contudo, lhes dá uma resistência maior, por isso, eles usam dados de 12 faces ao invés dos

tradicionais dados de 10 faces para definir o número de pontos de vida.

Personalidades Notáveis: Os principais tenentes de Vecna são um par de golens altamente incomuns. Um deles é totalmente composto de olhos arrancados das órbitas de criminosos, espiões e traidores e o outro foi construído com mãos cortadas de ladrões, assassinos e charlatães. Conhecidos como “o Olho” e “a Mão”, essas criaturas sinistras são completamente leais a seu mestre e altamente inteligentes.

Encontros: Aqueles que estiverem perambulando dentro da Cidadela de Cavitius terão todos os tipos normais de encontros associados com as grandes cidades. A vida na Cidadela de Cavitius parece ser particularmente brutal, com os fortes tomando aquilo que desejam.

Fora da cidade, os zumbis do deserto dominam a Desolação Cinzenta. Outros tipos de mortos-vivos não inteligentes são comuns, mas as pessoas temem mais os “espreitadores sob a areia”. Os mortos-vivos sob o controle de Vecna nunca saem do domínio.

Pelo fato da terra não ter noite ou dia, a maioria das criaturas pode ser encontrada a qualquer hora.

Leituras adicionais: O semi deus Vecna aparece na aventura de GREYHAWK *Vecna lives!* O suplemento *The Book of Artifacts* descreve dois artefatos com seu nome (a *Mão e o Olho de Vecna*), além da *Espada de Kas*.

Overlord de Cavitius

Vecna

Semideus (Lich), Leal e Maligno (Vil)

Categoria de Armadura	-10	For	25
Movimentação	9	Des	25
Nível/Dados de Vida	30	Cons	25
Pontos de Vida	150	Int	25
TACO	2	Sab	25
Nº de Ataques	2	Car	25
Dano/Ataque	2d10+14 (por causa de Força)		
Ataques Especiais	Paralisia, multitarefa, magias		
Defesas Especiais	Imortalidade, armas mágicas +5 ou mais, paralisia		
Resistência contra Magia	Veja abaixo		

Nota: Essas estatísticas refletem o fato dos poderes de Vecna estarem sendo confinados pelo Semiplano do Pavor. Ele está preso em sua manifestação física e não é capaz de assumir sua forma não corpórea ou de avatar.

História: Poucas pessoas chamam o semideus Vecna pelo seu nome verdadeiro. Ao longo de sua vida, ele foi conhecido por vários títulos, talvez o primeiro deles tenha sido simplesmente Mestre do Trono das Aranhas. Com o tempo, ele passou a ser chamado de o Lorde Mutilado, Aquele cujo nome só é dito em sussurros, o Apenas Sussurrado e o Rei Moribundo. Mais recentemente, em consideração a sua prisão em Ravenloft, ele passou também a ser conhecido como o Deus Acorrentado.

Vecna é uma das criaturas mais abomináveis e temidas que existe. Nascido séculos atrás no distante mundo de Oerth, ele foi um estudante das mais negras artes e praticante das formas mais vis de magia. Com o tempo, ele se tornou o mestre de um império baseado no medo e no horror. Exatamente onde ficava essa nação em Oerth ou onde ficava a torre negra de onde ele reinava, é um tópico muito debatido pelos sábios naquele mundo.

Dizia-se que a maldade de Vecna não tinha limites. De fato, as lendas afirmam que ele criava vilas inteiras apenas para suprir de corpos seus experimentos. Outras histórias





contam que seu poder eliminou a vida de grandes regiões de Oerth, criando áreas como o mortal Deserto Brilhante.

Independente das histórias serem verdadeiras ou não, não há dúvida de que os exércitos sinistros de Vecna espalhavam morte e destruição em continentes inteiros.

Quando envelheceu, Vecna usou seus poderes mágicos para se proteger da morte. Com o passar do tempo, no entanto, até mesmo seus grandes talentos foram incapazes de evitar a fatalidade. Exatamente qual processo ele usou é desconhecido, mas de algum modo o mais negro dos mortais transformou-se no mais mortal dos lichs.

A medida que Vecna continuava a acumular poder e espalhar o mal, um poderoso guerreiro conhecido como Kas subiu até se tornar seu braço direito. Conhecido como Kas Mãos Sangrentas, ele profere os julgamentos de Vecna e seu poder só era menor que o do lich. Para recompensar seu braço direito por sua devoção e serviço, Vecna forjou a poderosa Espada de Kas. Com essa arma em mãos, ninguém será capaz de enfrentar ao maléfico guerreiro.

Durante um certo tempo, a escuridão que encobria Oerth tornou-se ainda mais terrível sob o poder dessas duas criaturas sinistras. Com o tempo, contudo,

Kas foi tentado pelo poder de sua espada e voltou-se contra seu mestre. Depois de uma grande batalha que destruiu a torre negra de Vecna, os dois combatentes foram dizimados. Tudo o que restou foi a Espada de Kas e a Mão e o Olho de Vecna.

Como uma criatura de perversidade absoluta, Vecna passou a ser reverenciado por aqueles que desejavam praticar o mal. Com o passar do tempo, a adoração e as preces dessas pessoas deram poder ao que sobrou do espírito de Vecna e ele se tornou um semideus.

Contudo, nem mesmo a divindade era o suficiente para satisfazer os desejos do Apenas Sussurrado. Trabalhando através de seu avatar, Vecna procurou recobrar seu império e, usando o poder que então seria seu, elevar-se ao patamar de deus superior. Se ele tivesse conseguido, toda Oerth estaria sob seu comando, apesar de haver dúvida se apenas isso teria apaziguado o Lorde Mutilado.

Felizmente, a tentativa de Vecna de assumir o poder absoluto sobre o Mundo de Greyhawk falhou. Além disso, seu plano tinha uma enorme falha, que resultou no seu aprisionamento. Enquanto residia nos Planos Exteriores, Vecna estava a salvo das sempre famintas Brumas de Ravenloft. Por Causa das magias que seu avatar teceu em seu nome, Vecna criou uma ligação tênue entre ele e o Plano Material Primário. Ele não se preocupou com isso naquele momento; afinal de contas, que força ousaria desafiar o grande e imortal Vecna? Claro, Vecna não conhecia a força dos poderes sombrios e a tenacidade das Brumas. Quando eles clamaram sua fortaleza, a Cidadela de Cavitus, ele foi sugado junto.

Estado Atual: Vecna está completamente enfurecido. Ele se revolta constantemente contra os poderes que o prendem, jurando que ele não só escapará, como também destruirá as forças que o mantêm prisioneiro. Juntamente com sua determinação de ver as forças misteriosas de Ravenloft aniquiladas, Vecna enfrenta regularmente um inimigo mais tangível. Do outro lado dos Cumes Ardentes fica o domínio de Tovag, controlado pelo inimigo mais odiado de Vecna, o traidor Kas.

Vecna orienta suas forças para atacarem o domínio de Kas, e este, por sua vez, retorna o favor. Pelo fato de Kas ter protegido cuidadosamente as poucas passagens que

existem através dos Cumes Ardentes, os exércitos de mortos-vivos de Vecna não foram capazes de entrar em Tovag; por isso, todas as batalhas entre os dois poderes acontecem na região vulcânica. Esses embates são horríveis e sangrentos, e nenhum lado jamais consegue uma vantagem sobre o outro.

Vecna vive constantemente enfurecido por seu destino. Ele não consegue entender porque não é capaz de apenas se libertar desse lugar amaldiçoado. Pode até ser que a própria fúria e o ódio de Vecna o ceguem para as possibilidades de fuga que ele, de outra forma, poderia ter descoberto. Além disso, ele não entende por que não consegue destruir Kas. O conhecimento de que Kas, o Traidor, controla um reino adjacente ao seu, roe Vecna por dentro.

Para uma pessoa que deseja apenas o acúmulo de poder e a aquisição de conhecimento, a impotência e confusão atual de Vecna é um destino tão terrível quanto qualquer um poderia desejar para um overlorde.

Fechando as Fronteiras: Vecna é capaz de selar as fronteiras de seu domínio, impedindo qualquer pessoa de escapar para as Brumas. Ele não consegue, entretanto, fechar a fronteira entre Cavitus e Tovag. Como essa fronteira é marcada pelos picos dos sulfurosos Cumes Ardentes, poucos viajantes usam esta rota. As passagens por essas montanhas estão cheias dos restos de mortos e mortos-vivos das intermináveis batalhas de Vecna contra o odiado Kas. Quando Vecna decide fechar suas fronteiras, aqueles que tentam fugir pela interminável Desolação Cinzenta são atacados por um exército interminável de garras rastejantes. Essas mãos decepada abrem caminho através das cinzas com o objetivo de arrastar viajantes para baixo, sufocá-los e esfaçalhá-los.

Combate: Vecna é uma criatura poderosa demais para ser confrontado e destruído por praticamente qualquer aventureiro. Mesmo quando não utiliza seus poderes divinos contra seus inimigos, o poder puro que percorre seu corpo é praticamente impossível de ser interrompido.

Num combate corpo a corpo, Vecna ataca com sua mão murcha e ossuda. Juntamente com esse poderoso golpe (que causa 14 pontos de dano), o frio drenador de energia que ele carrega causa outros 2d10 pontos de dano. Cada ataque bem sucedido também exige que o alvo seja bem sucedido em um teste de Resistência contra Paralisia para não ficar instantaneamente paralisado. Apesar da paralisia causada pelo ataque de um lich normal poder ser dispersada com uma simples *dissipar magia*, somente uma magia *dissipar o mal* conseguirá libertar alguém do poder de Vecna.

Vecna está envolto em uma aura de mal absoluto. O efeito exato dessa radiação mágica depende do nível da vítima conforme está descrito na tabela abaixo.

Tabela 3:
Efeitos da Aura de Vecna

Nível/DV da Vítima	Efeito
1–4	Teste de Loucura
5–8	Teste de Horror
9–12	Teste de Medo
13–16	Teste de Moral
17 +	Sem efeito

Devemos ter em mente que esses efeitos são cumulativos, e exigem que o personagem faça o teste associado com seu nível e todos os que estão abaixo dele na tabela. Portanto, o





Agglomerados e Bolsões

personagem de 7a nível que tiver a ousadia de olhar para o Deus Acorrentado será obrigado a fazer um Teste de Horror, um Teste de Medo e outro de Moral.

A posição de Vecna como lich e semideus faz com que ele seja incrivelmente difícil de ferir. Antes de tudo, ele é imune a armas encantadas inferiores a +5. A única exceção é uma Vingadora Sagrada, que consegue atingir Vecna independente do valor de seu bônus. As criaturas normais, independente de quantos dados de vida elas têm, não conseguem ferir o semideus. Vecna não é afetado pelo poder da fé, apesar dele ser tecnicamente um morto-vivo. Tão poderosa é a vontade do Deus Acorrentado que ninguém é capaz de afugentá-lo por um ato de fé.

A natureza altamente mágica de Vecna faz com que ele seja muito difícil de afetar com magia. Ele possui uma resistência de 70% contra magias feitas por mortais, uma resistência de 40% contra magias feitas por outros semideuses e uma resistência de 20% contra magias feitas por deuses de estatura maior. Além disso, ele é imune a magias das escolas de Encantamento/Feitiços, Ilusão e Necromancia, e também às escolas pertencentes às esferas de Feitiço, Cura e Caos. Nenhum tipo de Metamorfose ou magia similar afeta Vecna. Ele possui um número de Resistência de 4 em todas as ocasiões. Nenhum ato de um mortal é capaz de reduzir essas chances quando ele tentar um teste de Resistência.

Por último, Vecna é capaz de fazer magias arcanas ou divinas. Ele faz essas magias através da força de vontade, sem necessitar de componentes verbais, gestuais ou materiais. Além disso, todas elas têm um tempo de execução igual a 0. Claro que todas as magias feitas por Vecna funcionam de acordo com as regras que governam o Semiplano do Pavor.

Muito importante, Vecna é capaz de realizar duas ações simultaneamente sem estar submetido a nenhuma penalidade. Portanto, ele pode atacar duas vezes em uma rodada, fazer uma magia e se utilizar de um item mágico e assim por diante. Vecna ganha automaticamente a iniciativa em qualquer embate com um mortal. Nenhuma ação, magia ou outra condição, é capaz de alterar esse fato.

Por ser um semideus, Vecna pode falar com seus seguidores não importa onde eles estejam. Esse poder estende-se para além dos confins das Brumas de Ravenloft, dando a Vecna a possibilidade de conversar com seus seguidores no Plano Quasielemental das Cinzas e no mundo de Oerth.

Vecna é capaz de falar e compreender qualquer língua. Isso se estende a formas esotéricas de comunicação como linguagem de sinais, mudanças de cor e outras línguas não verbais. Essa habilidade também se estende a qualquer forma de comunicação escrita.

Vecna, como todos os semideuses, é capaz de dar magias a seus seguidores até o 5º círculo. Ele o faz como recompensa por preces e devoção sinceras para sua causa maldita. Essa habilidade não é limitada pelas fronteiras do Semiplano, portanto os sacerdotes de Vecna em Oerth recebem suas magias como se seu deus não fosse prisioneiro das Brumas. Nenhum mortal ou semideus é capaz de extinguir a força vital de Vecna. Por causa de sua Constituição excessivamente alta, ele regenera um ponto de vida por turno. Se ele for morto de alguma maneira, seu corpo se desintegrará; mas, 1d100 dias depois, o deus lich retornará novamente e sairá em busca daqueles que o feriram para destruí-los.

Vecna é capaz de se teleportar

à vontade dentro do domínio de Cavitius. Ele pode usar esse poder uma vez por rodada e, se estiver utilizando sua habilidade de multitarefa, ele poderá se teleportar para um determinado lugar e atacar na mesma rodada. A maioria dos semideuses é capaz de viajar livremente pelo cosmo, indo de plano em plano tão facilmente quanto um homem pode pular sobre as pedras de um riacho, mas o Deus Acorrentado perdeu esse poder. Apesar da maioria dos deuses ser capaz de enviar criaturas poderosas conhecidas como avatares para fazer sua vontade, o poderoso Vecna também foi privado dessa habilidade enquanto estiver na Terra das Brumas.

Vecna é o semideus dos segredos e da magia. Por isso, nada pode ser escondido dele. Ele sabe instantaneamente tudo o que ocorre dentro dos muros de sua cidadela. Essa habilidade também se estende a seus seguidores, mesmo aqueles que estão fora do Semiplano do Pavor. Além dos confins da Cidadela de Cavitius, contudo, sua percepção desaparece gradualmente. Ele precisa utilizar magias divinatórias para descobrir os segredos daqueles que estão além das fronteiras das Brumas. Claro, o poder mágico de Vecna é tão grande que isso raramente é um empecilho.

Como deus patrono dos segredos, Vecna é capaz de sentir quando alguém possui um segredo, especialmente um que cause vergonha ou pavor. Além de saber que o segredo existe, Vecna precisa apenas exercer sua vontade por um segundo para saber a natureza do segredo. Vecna usa esse poder para se proteger contra traição ou para chantagear possíveis inimigos e obrigá-los a servi-lo.

O Olho e a Mão de Vecna são dois dos artefatos mais poderosos conhecidos do homem. Apesar de ainda estarem em Oerth, qualquer pessoa tola o suficiente para clamá-los para si e tentar usar seu poder corre o risco de cair sob o domínio do Senhor Mutilado. Toda vez que uma habilidade de qualquer um desses itens for utilizada, o dono terá de passar em um teste de Resistência contra Magias com um redutor igual a -2 (-6 se possuir ambos os artefatos) para não cair sob o domínio mental dos artefatos. Essa dominação funciona como a magia de mesmo nome, o que significa que é possível o personagem escapar da servidão mental. Toda vez que um personagem se liberta dessa dominação, ele recebe uma penalidade igual a -2 a ser aplicada nas tentativas futuras. Um personagem dominado pelo Olho ou pela Mão de Vecna está sujeito aos comandos mentais do semideus dos Segredos. Da mesma forma que seu poder de comunicação, as Brumas de Ravenloft (e as dos próprios planos) não têm poder para contrariar essa habilidade.

Tovag

A Terra: Esse é o menor domínio das duas regiões que compõem o Aglomerado dos Cumes Ardentes. Da mesma forma que seu domínio irmão, Cavitius, ele foi arrancado do mundo de Oerth, lar da famosa Cidade de Greyhawk.

Tovag fica cravado entre as revoltosas Brumas e os irregulares Cumes Ardentes. A maior parte do domínio é coberta por florestas esparsas de pinheiros e outras plantas resistentes o suficiente para sobreviver naquele solo rico em enxofre.

O overlord de Tovag, o vampiro Kas, vive em uma grande fortaleza na porção norte de seu domínio. Ao sul fica a comprimida cidade de Tor Gorak e a vastidão de fazendas que fornecem grãos e outras culturas para seus habitantes. Algumas estradas bem construídas





atravessam o país. A mais famosa delas é o Caminho Karsicano, que vai de Tor Gorak à Fortaleza de Kas. Três outras estradas vão para oeste, atravessando as passagens dos Cumes Ardentes e emergindo no domínio de Cavitus. Apesar da excelente qualidade dessas estradas, é raro elas serem utilizadas.

Nível Cultural: Medieval.

O Povo: As pobres almas que vivem em Tor Gorak aceitam seu fardo em silêncio. Eles reconhecem que seu mestre é rígido e falam do vampiro Kas apenas em sussurros e tons reservados. Eles sabem muito bem que a criatura que reina além dos Cumes Ardentes é muito mais terrível de que seu próprio lorde.

Os habitantes de Tovag tendem a ter famílias muito grandes, em grande parte porque o overlorde paga uma boa recompensa para cada criança nascida. Aqueles que vivem nesse domínio também envelhecem num ritmo acelerado. A maioria atinge a maturidade aos nove anos, o que permite que eles sejam alistados no exército de Kas mais rápido do que seria possível em qualquer outro lugar. Qualquer visitante que permanecer mais de um mês no domínio começa a envelhecer mais rápido também.

A Lei: Kas mantém uma mentalidade de guerra constante, forçando seu povo a viver a mais pobre das existências a fim de poupar os suprimentos importantes para sua guerra interminável com Vecna. Ele não se importa nem um pouco com essas pessoas, e as vê apenas como instrumentos a serem usados na tentativa de destruir o seu antigo mestre.

A vida em Tovag é dominada por uma rotina de revista das pessoas e residências, uma completa falta de liberdade pessoal e a mão opressora de uma polícia tirânica. A polícia do Estado, conhecida como Adagas, está sempre à procura de traidores, espiões e criminosos. Os Adagas têm poder para condenar e executar criminosos no local. Coisas insignificantes como evidências e culpa raramente são importantes no cumprimento da lei.

Personagens Nativos: Todas as classes e raças nativas de Ravenloft (exceto as raças Vistani e Meio Vistani e a classe dos ciganos) são permitidas aqui.

Devido ao envelhecimento acelerado causado por esse domínio, os personagens nativos viveram apenas metade do que sua idade aparente indicaria. Dessa forma, os nativos de Tovag recebem uma penalidade igual a -1 no valor de seu atributo Sabedoria. Além disso, as penalidades devidas à idade começam a ser aplicadas na metade do tempo normal (ver as tabelas de Efeitos da Idade no Apêndice Dois). Depois de o personagem estar fora do domínio por um mês, o processo de envelhecimento volta ao normal, mas isso não elimina a penalidade sobre a Sabedoria.

A vida em Tor Gorak é dura e aqueles que vivem sob o controle dos Adagas aprendem a evitar os vigilantes olhos da lei. Por isso, todo nativo desse reino possui a habilidade de Esconder-se nas Sombras como um ladrão. A chance de sucesso de um personagem começa com 50% e aumenta 2% por nível, até um máximo igual a 90%. Se o personagem for um ladrão de profissão, ele é criado com essa base (diferente do que está descrito na sessão de criação de personagens) e pode usar seus pontos percentuais de talento para aumentar a habilidade juntamente com o acréscimo de 2% recebido por nível. A chance máxima de sucesso para um ladrão é ditada por sua classe, não pelo limite normal de 90%.

Personalidades Notáveis: Além do brutal Kas, os indivíduos mais notáveis nesse domínio são Tejen, o Sérico e Votar, o Obediente. Tejen é o chefe da polícia do Estado e é o braço direito do overlorde em todos os assuntos militares. Tejen, um vingador de 15º nível, jurou ver o lorde de Cavitus morto por causa das injustiças cometidas pelos

seguidores do Lorde Mutilado. Kas preza a lealdade de Tejen mas lembra-se muito bem que ele tinha uma posição similar antes de trair Vecna há muito tempo atrás.

Votar, o Obediente é um sacerdote de Vecna de 16º nível que comanda uma pequena e secreta igreja devotada à adoração do Deus Acorrentado. As atividades da igreja vão desde recrutar novos membros até atuar como uma guerrilha insurgente que vai contra os interesses de Kas sempre que possível. Votar é o homem mais procurado de Tovag e os Adagas estão o tempo todo procurando por ele.

Encontros: Em Tor Gorak, os encontros mais perigosos serão provavelmente com os Adagas, a polícia de Tovag. Como se destacam contra o pano de fundo de desespero e sofrimento que caracteriza este reino, os estrangeiros serão alvos óbvios de prisão, tortura e possivelmente execução.

Fora da cidade, Tovag não é um reino particularmente perigoso. Claro que ele possui sua cota de predadores, mas esses são iguais aos encontrados em qualquer área temperada de geografia similar. Lobos, leões da montanha e víboras ocasionais são os animais mais perigosos do lugar.

Dentro da fortaleza de Kas, no entanto, as coisas são com certeza diferentes. Ninguém sabe que tipos de horror vivem lá, mas poucos são curiosos o suficiente para pensar nessa questão por muito tempo.

Leituras Adicionais: Kas o Destruidor é o personagem principal da aventura *Vecna Lives!* A espada que possui seu nome está descrita com detalhes no *Book of Artifacts*.

Overlorde de Tovag

Kas o Destruidor

17º nível Vampiro Antigo Vingador, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	1	For	19
Movimentação	18	Des	18
Nível/Dados de Vida	17 (9+24)	Cons	18
Pontos de Vida	122	Int	18
TACO	4	Sab	8
Nº de ataques	2	Car	18
Dano/Ataque	1d8+12		
Ataques Especiais	Enfeitiçar pessoas, dreno de energia, alterar a forma, patas de aranha		
Defesas Especiais	Armas mágicas +3 ou mais para atingi-lo, regeneração, forma ectoplásmica, imunidades a magia		
Resistência contra Magia	Nenhuma		

História: Em vida, Kas era tão conhecido por sua habilidade e poder quanto era temido por sua maldade e vilania. Como o tenente de Vecna, Kas efetivamente governava um vasto império dominado pela tirania e pelo terror. Depois de anos servindo lealmente a Vecna, este o presenteou com uma espada mágica extremamente poderosa. Criada por Vecna, a Espada de Kas transformou o já lendário guerreiro em um arquétipo do mal. Com o tempo, contudo, a lâmina mágica começou a reclamar sua parcela da mente do guerreiro. Kas acabou por servir contra seu mestre, determinado a usurpar o trono e o governo para si próprio.

A batalha entre Kas e Vecna foi extraordinária, devastando a torre negra na qual ela ocorreu e aparentemente destruindo ambos os combatentes. Na verdade, Kas sobreviveu a esse embate; ele foi arremessado através de um portão dimensional e aprisionado na Cidadela de Cavitus de Vecna no Plano Quasielemental das Cinzas. Durante séculos, o derrotado Kas definhou em desespero.

Durante seu confinamento, o poderoso Kas mudou.





Aglomerados e Bolsões



Enquanto as energias negativas da Cidadela cobraram um tributo de seu corpo e ele foi gradualmente se transformando em um vampiro. Além disso, seu amor pela conquista e o triunfo transformaram-se em uma ânsia por destruição e caos. Ele não se contentaria mais em ser Kas, o Mão Sangrenta ou Kas o Terrível, agora ele seria Kas o Destruidor.

Depois de séculos de aprisionamento, Kas se viu livre quando o lich foi derrotado em seu plano de conquistar Oerth. Entretanto, a alegria de Kas por ter sido libertado de seu confinamento eterno durou pouco pois ele logo se viu preso por uma disforme fronteira de Brumas.

Estado Atual: Apesar de não ser capaz de entender completamente quais poderes o mantém no lugar ou como veio para aqui, Kas o Destruidor encontrou um significado em sua existência. Ele sabe que Vecna, seu mais odiado inimigo, governa um reino de cinzas a oeste de sua própria nação e ele busca vingança pelo tempo que ficou aprisionado na Cidadela de Cavitius. Nada, Kas jurou, irá impedi-lo de destruir a criatura que o manteve aprisionado durante tantos séculos.

Como seu rival no oeste, Kas procura sem parar um meio de conseguir um domínio militar sobre os Cumes Ardentes. Ele compreende que enviar forças pelas passagens entre Cavitius e Tovag não lhe trarão nenhum benefício. Ele reconhece também que isso precisa ser feito para ele não cair vítima dos exércitos de Vecna.

Kas vê apenas um caminho para a vitória. Ele acredita que a posse da Espada de Kas lhe trará o poder que ele necessita para derrotar o overlorde de Cavitius. Mais ainda, ele está convencido de que a espada está escondida em algum lugar de Tovag. Com isso em mente, seus agentes e os membros dos Adagas estão constantemente procurando por ela. Mal sabe ele que a espada ainda está em Oerth.

Fechando as Fronteiras: Quando deseja fechar as

fronteiras de seu reino, Kas invoca uma terrível tempestade de espadas e adagas rodopiantes. Isso funciona exatamente como a magia Barreira de Lâminas, causando 8d8 pontos de dano por rodada em qualquer pessoa que tentar atravessá-la. Aqueles que tentam forçar sua passagem descobrem que nunca conseguirão chegar ao outro lado e continuam sofrendo dano até fazerem meia volta e saírem da tempestade de lâminas afiadas.

Kas é incapaz de bloquear a fronteira entre seu domínio e o de Vecna. Mesmo quando ele invoca sua barreira de lâminas, as passagens dos Cumes Ardentes ficam abertas.

Combate: Kas, o Destruidor é um oponente realmente terrível. Como um guerreiro habilidoso e um vampiro antigo, ele é claramente um dos lordes de domínio mais poderosos de toda Ravenloft. Kas se lembra bem da emoção do combate em sua forma mortal. Por isso, ele prefere lutar sem fazer uso de suas habilidades vampíricas. No entanto, se for fortemente pressionado, ele mudará com alegria para essa tática se isso for necessário para garantir a vitória.

Na maioria das batalhas, Kas usa uma *espada longa* +3, que é apenas uma réplica da *Espada de Kas*. Esse guerreiro extraordinariamente poderoso é especializado no uso de espadas longas, de modo que, incluindo seu modificador devido à Força, ele ganha um bônus igual a +7 em suas jogadas de ataque e um bônus igual a +12 em suas jogadas de dano. Logo, cada ataque bem sucedido de Kas causa 1d8+12 pontos de dano.

Kas é capaz de utilizar sua voz ou seu olhar para enfeitiçar seus oponentes. Tão poderosa é a força de vontade do Destruidor que todas as vítimas ficam submetidas a uma penalidade igual a -4 em seus testes de Resistência para escapar de seus efeitos.

Como todos os vampiros, Kas tem fortes ligações com o Plano de Energia Negativa. Por isso, seu toque drena dois níveis de energia vital da vítima. Kas é também capaz de regenerar ferimentos numa velocidade de quatro pontos por rodada. Se tiver seu número de pontos de vida reduzido a 0, Kas será forçado a assumir uma forma ectoplásmica e fugir. Ao contrário de outros vampiros, ele não tem um caixão e não precisa recuar para um lugar especial para se recobrar dessa derrota.

Sono, enfeitiçar, imobilizar e outras magias ou poderes que afetam a mente ou o corpo não surtem efeito em Kas. Além disso, ele sofre apenas metade do dano causado por magias e ataques baseados no frio ou na eletricidade.

Kas é capaz de usar a magia *patas de aranha* a qualquer hora e de alterar sua forma a vontade, tornando-se um morcego. Uma vez em cada período de vinte quatro horas, Kas pode utilizar esta habilidade de mudar de forma e se curar de todo o dano causado até aquele momento. Por ser um vampiro, ele pode invocar lobos, morcegos e ratos para o ajudarem sempre que desejar. Quando faz isso, ele pode optar por invocar 10d100 morcegos, 1d100 ratos ou 3d6 lobos. Os morcegos chegam depois de 2d6 rodadas, os ratos depois de 1d10 rodadas e os lobos depois de 2d4 rodadas.

Sempre que desejar, Kas, o Destruidor, pode mudar para uma forma gasosa que o protege de ferimentos. Nessa forma, ele pode passar através de frestas nas paredes, fluir por buracos de fechaduras e evitar qualquer outro tipo de barreira que não esteja lacrada hermeticamente. Na maioria dos casos, essa habilidade imita a magia de mesmo nome. Por causa de seu poder, contudo, Kas mantém sua resistência contra armas de encantamento menor que +3 (com exceção Vingadoras Sagradas, como para Vecna). Além disso, Kas não pode ser forçado a abandonar sua forma ectoplásmica por magias do tipo *dissipar magias*.

Kas é incapaz de entrar em uma moradia ou outra





estrutura sem ser convidado por seu dono. Pelo fato das leis do estado de Tovag deixarem claro que todos os lugares e coisas pertencem a Kas, isso raramente tem algum efeito sobre ele.

Kas está livre de muitas das fraquezas tradicionais que vêm flagelando outros vampiros através dos séculos. Água benta, símbolos sagrados, alhos e espelhos não o afetam. Ele não tem necessidade de manter um caixão e não sofre dano algum por imergir em água corrente. Os raios do sol, contudo, são tão mortais para esse vampiro quanto para todos seus parentes. Na verdade, luz do sol pura pode aniquilá-lo instantaneamente. Entretanto, esse fim não é permanente, pois Kas irá se reformar em 1d100 noites e procurar vingança contra aqueles que ousaram expô-lo ao sol flamejante. Armas e magias que ferem mortos-vivos por reproduzir os efeitos do sol têm o dobro da consequência normal contra Kas.

A maioria dos vampiros pode ser realmente morta tendo uma estaca de madeira cravada em seu coração, sua cabeça decepada, e depois o corpo queimado ou de alguma outra forma destruído. Isso também é verdade para Kas, mas a madeira usada para confeccionar a estaca deve ser cortada de uma árvore plantada no solo de sua terra natal, Oerth. Portanto, nenhuma estaca feita em Tovag conseguirá ferir o vampiro Kas.

Zherisia



Zherisia é um aglomerado único pelo fato de seus domínios estarem empilhados, em vez de existirem lado a lado. Esses dois domínios são chamados respectivamente Paridon e Timor.

Antes da Grande Conjunção, Zherisia existia como uma Ilha do Terror independente. Quando as terras do Semiplano foram embaralhadas, a prolífica cidade de Paridon separou-se de Zherisia e o sistema de esgotos transformou-se dramaticamente. Os esforços para explorar esses novos esgotos resultaram em acidentes e desastres misteriosos e os exploradores sobreviventes retornaram completamente insanos, levados à loucura por horrores desconhecidos. Então, como os esgotos continuavam funcionando corretamente, a classe dominante de Paridon logo esqueceu completamente o assunto.

Os esgotos sob a cidade formam agora um domínio secreto independente. Antes localizados sob a cidade de Timor, esses esgotos são controlados pela Rainha e sua prole predatória marikith. Antes da Grande Conjunção, esses monstros tinham eliminado a população de uma cidade de trinta mil pessoas. Recentemente, no entanto, o novo território de caça de Paridon foi lhes fornecido. (Pode ser que a vazia cidade desabitada de Timor ainda exista em algum lugar nas Brumas, mas seus esgotos são agora claramente parte do aglomerado de Zherisia.)

Paridon

A Terra: Antigamente a cidade de Paridon era cercada por ricas fazendas em um pequeno domínio conhecido como Zherisia. Contudo, a Grande Conjunção provocou o encolhimento da ilha de modo que agora somente a cidade compõe o domínio inteiro.

A cidade de Paridon está sempre coberta por uma névoa persistente. A Fronteiras das Brumas paira sobre os limites da cidade e uma névoa úmida cobre eternamente todas as ruas.

A cidade é um labirinto de ruas de paralelepípedos e estruturas de tijolos escuros com janelas estreitas.

Cavaleiros não são vistos com frequência em Paridon,

mas carruagens são comumente avistadas. De fato, é pouco usual um lugar da cidade onde os sons de cascos batendo e rodas roncando não estejam ecoando pelo prédios.

Quando os campos desapareceram, os cidadãos começaram a cultivar alimento em pequenas hortas enfermigas nos parques e nos telhados. Essas fontes foram suplementadas com a pesca no rio Nodnal que corta a cidade. Além disso, essas criaturas que antes eram vistas como animas de estimação ou vermes são agora consideradas fontes aceitáveis de comida.

A fome antigamente, era imensa entre os pobres da cidade, apesar da milícia da cidade tomar providências para que os cavaleiros e damas de Paridon estivessem sempre bem alimentados. Nos últimos anos, contudo, o problema de comida se resolveu por si só. Embora o alimento não tenha se tornado mais abundante, a população diminuiu. Os cidadãos de Paridon estão de algum modo desaparecendo. A verdade é que juntamente com a contração de Paridon, o sistema de esgotos da cidade foi substituído por um domínio independente. Dentro desses túneis tortuosos vivem criaturas monstruosas que se alimentam de carne humana.

Além daqueles que desapareceram, a maior perda causada por essa crise foi o fim da vida noturna de Paridon. Antes, os pubs vibravam com música e risos e os ricos dirigiam-se para as festas em suas carruagens enfeitadas. Hoje em dia, depois que o sol se põe, os paridonianos se amontoam em volta de suas lareiras com medo do escuro.

Nível Cultural: Medieval.

O Povo: O povo de Paridon se divide rigorosamente em classes. Os cavaleiros e damas vivem em casarões elegantes circundados por terrenos paisagísticos. Os moradores da classe baixa trabalham em diversas ocupações ou como servos para os ricos. Apesar de alguns possuírem lojas, sua modesta riqueza não lhes permite se associar com a classe alta. Abaixo da classe baixa, estão os miseráveis. Alguns acabam nas ruas como pedintes ou ladrões pés-de-chinelo, enquanto outros encontram meios diferentes de não morrer de fome.

Os homens em Paridon vestem calças de lã, camisas de algodão, botas de cano alto e mantos ou capas pesadas para afastar a sempre presente umidade. Os cavaleiros usam cartolas negras, enquanto os homens da classe baixa usam chapéus simples de tecido.

À maioria das mulheres usa vestidos longos com cores sóbrias, botas de cano alto e chapéus. (É considerado indecente uma mulher mostrar seu calcanhar e impróprio estar na rua sem chapéu.) Dentro de casa elas usam capas para afastar a umidade. As mulheres das classes inferiores usam boinas simples, mas as damas das classes altas usam chapéus de abas largas muito enfeitados.

A maioria dos Paridonianos não acredita em deuses. Em vez disso, eles vivem de acordo com uma filosofia conhecida como a "Divindade da Humanidade". Considerada muito mais civilizada do que a crença em criaturas antropomórficas sobrenaturais, essa filosofia diz que a própria humanidade (incluindo o cruzamento de humanos, com meio-elfos e meio-Vistani) entre as raças sencientes é quase divina e deve fazer tudo que estiver a seu alcance para atingir a perfeição — física, mental e emocional. A base dessa crença compõe-se de conjecturas e hipóteses extremamente convolutas.

Além da população obviamente humana de Paridon, duas outras facções ocultas, embora conhecidas, prosperam aqui. Em primeiro lugar, Paridon possui vários clãs de dopplegangers. Sua presença foi revelada para os cidadãos humanos quando um grupo de aventureiros os expôs durante uma série de assassinatos poucos anos atrás. A





Aglomerados e Bolsões

segunda população crescente é uma matilha de chacais metamorfos.

Com relação aos cidadãos desaparecidos, alguns especulam que os dopplegangers estão usando seus velhos truques novamente, mas os relatos sobre estranhas sombras saindo dos esgotos e devorando pessoas onde elas se encontram parecem desacreditar essa teoria. Por causa dessas duas raças de metamorfos e o número crescente de desaparecimentos, as pessoas de Paridon estão ficando cada vez mais paranoicas.

Personagens Nativos: Paridon foi composta exclusivamente de terras civilizadas durante décadas, por isso, classes mais orientadas para a natureza (como rangers) são desconhecidas por aqui. Os magos também são bem não incomuns. Os personagens mais comuns em Paridon são os guerreiros e os ladinos. Todos os sacerdotes nativos seguem a filosofia conhecida como Divindade da Humanidade. Os sacerdotes dessa fé fazem magias de acordo com as regras contidas nesse volume e podem ser de qualquer alinhamento neutro. Um personagem sacerdote deve satisfazer as exigências mínimas normais mais Inteligência maior ou igual a 14 para poderem discutir com os outros sacerdotes as leis dessa filosofia. Esses sacerdotes não podem utilizar o poder da fé.

Independente da classe, todos os personagens nativos de Paridon ganham a perícia comum Etiqueta.

A Lei: Paridon é governada por um conselho de nove membros eleitos pelos cavaleiros da cidade a cada cinco anos. As classes mais baixas não têm direito a voto no governo, apesar deles poderem passar para os conselheiros seus pedidos e reclamações. Naturalmente, foi esse conselho que decretou que a comida deve ser assegurada para a classe alta antes de alimentar o restante da população. No entanto, um comentário mais positivo, o conselho também tomou providências para prevenir outros desaparecimentos; agora os ricos são obrigados a darem mais dinheiro para os cofres públicos para contratação de membros da milícia. Os oficiais agora patrulham em grupos de três para minimizar as chances de ataques de dopplegangers.

Encontros: Paridon não tem monstros nativos, mas as criaturas de Timor sobem frequentemente para a superfície. Até agora, o overlorde de Paridon não fez nenhum esforço para por fim a essas incursões e pode ser que ainda nem saiba delas.

Leituras Adicionais: A aventura *Hour of the Knife* inclui um mapa detalhado da parte oeste de Paridon, assim como uma história de assassinato.

Lorde de Paridon

Sodo

Doppleganger de Ravenloft, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	5	For	19
Movimentação	12	Des	18
Nível/Dados de Vida	5	Cons	16
Pontos de Vida	40	Int	18
TACO	15	Sab	17
Nº de Ataques	1	Car	10
Dano/Ataque	1d12 por rodada		
Ataques Especiais	Estrangulamento		
Defesas Especiais	Armas mágicas +5 ou mais		
Resistência contra Magia	90% de imunidade contra magias que causem dano		

Apesar de ser um doppleganger de Ravenloft, com a habilidade de copiar qualquer forma humanoide, Sodo não é capaz de manter uma forma por mais que alguns momentos. Quando está calmo, ele consegue manter uma

forma durante um minuto completo, mas quando está agitado ou excitado, ele muda de forma a cada dois ou três segundos. Muitas das formas humanoides que Sodo assume são bestiais e horríveis, portanto, o simples fato de avistá-lo normalmente exige um Teste de Horror.

História: Sodo pertencia originalmente a um clã de dopplegangers de um mundo distante. Sodo, seus companheiros de clã e sua cidade foram trazidos para Ravenloft quando ele cometeu um crime horrível — mesmo para os padrões dos doppleganger. Em uma série de “acidentes” cuidadosamente arranjados, Sodo matou todos os dopplegangers de seu clã que eram mais velhos que ele. Depois de se livrar de todos os anciões, Sodo matou o líder do clã, escondeu o corpo e assumiu a forma mais comum do líder.

Quando confrontado por um jovem suspeito de seu clã, Sodo usou sua habilidade para assumir a forma natural do ancião doppleganger, adicionando rugas extras sob seus olhos como o velho líder do clã. Normalmente, um doppleganger não é capaz de imitar a forma natural de outro doppleganger, mas Sodo tinha uma ajuda mágica: um *chapéu de disfarce*.

Quando Sodo e a cidade de Paridon foram trazidos para Ravenloft, Sodo foi recompensado com a habilidade de assumir qualquer forma humanoide, mesmo a de outro doppleganger. Ao mesmo tempo, ele foi amaldiçoado a ficar mudando constantemente de forma e a curar todos aqueles que ele tenta ferir.

Estado Atual: Durante décadas Sodo foi o líder incontestado dos clãs de dopplegangers de Paridon, mas sua posição agora tornou-se precária. O chefe de um desses clãs, Sir Edmund Bloodsworth, o traiu. Bloodsworth não apenas se aliou a uma matilha de chacais metamorfos, ele também declamou para si a *presa do nosferatu*, uma faca mágica que deu invulnerabilidade para Sodo nos últimos centos e cinquenta e seis anos. Se Sir Edmund conseguir obter a invulnerabilidade que a faca confere, nada irá impedi-lo de depor Sodo e tornar-se o novo lorde de Paridon.

Fechando as Fronteiras: Quando Sodo deseja fechar suas fronteiras, as Brumas impedem qualquer saída. Elas enchem os becos nos limites do domínio e independente da direção que o fugitivo viaja, ele acaba retornando para o coração do domínio assim que entra nas Brumas.

Combate: Sodo possui os poderes normais de Percepção Extra Sensorial relacionados com os dopplegangers de Ravenloft, mas ele é viciado na dor e terror de suas vítimas. Ele tem de viver essas emoções pelo menos uma vez a cada cinco dias para não sofrer uma dor imensa.

Para se alimentar do sofrimento de suas vítimas, Sodo precisa tocá-las. Por ser difícil para ele apontar uma arma com precisão enquanto muda de forma rapidamente, ele prefere estrangular suas vítimas. Normalmente ele persiste nessa operação o tempo necessário para terminá-la. Ao mesmo tempo, o toque de Sodo alivia a dor e acaba ressuscitando qualquer pessoa que morrer (da mesma forma que a magia *ressurreição* mas sem provocar nenhum efeito de envelhecimento ou enfraquecimento em Sodo). Por isso, as vítimas sempre sobrevivem a seus ataques, não importando quão violentos eles são. A maioria acredita que teve apenas um pesadelo assustador.

Timor

A Terra: Sob as ruas tortuosas de Paridon existe um labirinto ainda mais complicado de túneis escuros. O diâmetro desses túneis circulares varia entre 1,30 m e 4 metros. Aqui e ali, o mau cheiro dos dejetos de Paridon





torna-se insuportável e uma estranha neblina cobre os túneis, obscurecendo a visão e limitando as fontes de luz (mesmo as mágicas) a um alcance de cinco metros.

Nível Cultural: Idade da Pedra.

O Povo: As únicas criaturas que vagueiam por Timor são os marikith, que são quase desconhecidos em Ravenloft fora desse domínio. Ninguém sabe com certeza quantos marikith existem.

Marikith são os filhos da Rainha do Ninho, o overlorde de Timor. Esses humanoides desajeitados e musculosos têm a pele negra e os olhos vermelhos brilhante. Contudo, eles são capazes de esconder esse brilho, de modo que as vítimas muitas vezes não percebem que estão cercadas por um grupo de marikith até ser tarde demais. Além disso, a pele deles camufla o calor do corpo, o que significa que os personagens que têm infravisão têm apenas 25% de chance de detectar um marikith no escuro.

Essas criaturas assustadoras caçam em grupos, cambaleando pelos esgotos que existem sob Paridon e emergem ocasionalmente para a superfície para saciar sua fome enorme por carne humana. Os marikith lutam com garras e incisivos afiados como navalha, preferindo arrancar suas vítimas das ruas e arrastá-las pelos esgotos onde podem devorá-las a vontade. Mesmo que a vítima resista, a pele grossa dos marikith os protegerá. Eles sofrem apenas 1 ponto de dano por ataque bem sucedido feito com armas de contusão não mágicas e metade do dano de armas cortantes não mágicas. O mesmo é verdade para as armas mágicas, com a diferença que o bônus mágico é adicionado ao dano. (Espadas Cortantes e Lâmina Vorpal causam o dano completo).

Os marikith preferem lutar na escuridão, pois eles passam suas vidas inteiras nos esgotos sombrios. Eles sofrem uma penalidade igual a -4 em todos os ataques feitos sob luz clara e igual a -2 na penumbra.

Marikith são mímicos consumados, capazes de reproduzir virtualmente qualquer som. Eles também possuem a habilidade de detectar o medo em uma vítima e, enquanto se escondem nas sombras, produzem sons que acreditam que irão assustar ainda mais suas vítimas. Eles acham o medo de suas vítimas quase tão bom quanto o sabor de seu sangue.

Existem em duas classes de marikith: os caçadores e a Rainha. Entretanto, cada ninho possui apenas uma rainha e só se sabe da existência de um ninho em Ravenloft.

Marikith: CA 3; MV 15; DV 3+2; TAC0 16; # AT 3 (garra/garra/mordida); Dano 1-6/1-6/1-8; DS couro espesso (reduzido dano de armas); TM M (1,80 m-2,10 m); Moral Elite (14); Int baixa (6), Tend Vil; XP 420

Personagens Nativos: Não existem personagens de jogador nativos desse domínio.

Personalidades Notáveis: A Rainha é o único personagem notável de Timor.

A Lei: A Rainha reina suprema em Timor. Os marikith são todos ligados a ela telepaticamente e incapazes de desobedecer suas vontades.

Encontros: Para cada turno gasto nos esgotos sob Paridon, os heróis têm chance de 5% de encontrar um grupo de 2d10 marikith. Depois que os heróis



Sodo

tiverem sido detectados, as criaturas atacarão em ondas cada vez maiores; cada onda terá seis marikiths a mais que a anterior. (Se os heróis derrotarem o primeiro grupo, 2d10+6 marikith atacarão, seguidos por 2d10+12 e assim sucessivamente até os heróis serem derrotados ou fugirem.)

Overlord de Timor

A Rainha

Rainha Marikith, Caótica e Maligna (Cruel)

Categoria de Armadura	-3	For	18
Movimentação	15	Des	8
Nível/Dados de Vida	13	Cons	20
Pontos de Vida	93	Int	20
TAC0	7	Sab	11
Nº de Ataques	6	Car	3
Dano/Ataque	1-8/1-8/1-8/1-8/1-10/1-10		
Ataques Especiais	Agarrar, veneno		
Defesas Especiais	Controle de marikiths		
Resistência contra Magia	20%		

A Rainha tem aproximadamente três metros e meio de comprimento. Um torso quase humanoide se estende a partir de seu horrendo abdômen aracnídeo, que se apoia em quatro pernas. Os outros quatro braços se projetam de suas costelas. Seu couro é negro, mosqueado com manchas venenosas vermelhas e laranjas. Um cabelo fino e sujo envolve sua cabeça como um coroa oleosa e longas presas saem de sua boca grande demais, gotejando veneno constantemente. Seus olhos vermelhos brilham, como fogos fátuos macabros e seu ferrão venenoso fica cada vez mais perigoso a cada ovo que ela coloca, já que as cascas tóxicas deixam resíduos no ferrão.

Para encontrar a Rainha do enxame de Timor, o herói tem





Aglomerados e Bolsões



de descer até o coração do domínio e enfrentar hordas de marikith. Além disso, a mera visão desse overlorde exige que se faça imediatamente um Teste de Horror com um redutor igual a -3.

História: Séculos atrás, a mulher que se tornaria a Rainha era a herdeira de uma casa real. Sua mãe, a rainha, tinha sobrecarregado seu povo com impostos até reduzi-los à fome e à pobreza para poder construir a cidade mais esplêndida que o mundo já vira em um lugar onde ninguém achava possível construir uma cidade — sobre um ninho de marikith, os mais perigosos predadores que o mundo dela conhecia.

A jovem princesa sabia do sofrimento de seu povo, mas não sentia nenhuma simpatia por eles. Pelo contrário, ela os odiava tanto quanto sua mãe. Ela culpava os camponeses por não serem capazes de realizar o sonho extravagante de sua mãe e a culpava por levar um reino de fracos à ruína. Apesar da princesa desejar destruir sua mãe, ela era incapaz de criar um plano no qual ela sairia ilesa.

A resposta veio de seu amante, um nobre que liderava os Caçadores Reais de Marikith. Ele revelou-lhe que a verdadeira razão pela qual a rainha insistia em construir sua cidade sobre um ninho de marikith era o fato dela temer essas criaturas mais do que qualquer outra coisa. Contudo, a rainha orgulhosa queria provar para si própria e para aqueles que sabiam desse medo que ela era superior a esse tipo de emoção. A partir dessa informação a princesa criou seu plano.

Primeiro, a princesa seduziu um dos magos da corte. Enquanto eles estavam juntos sob as estrelas, a princesa o convenceu a fazer uma magia que aparentemente a transformasse em uma rainha marikith na frente de sua mãe, na esperança de que o medo matasse a velha rainha.

Sua conspiração estava programada para ocorrer na noite do Baile Real no novo palácio, que comemorava a conclusão das obras da grande cidade.

Antes do baile, a princesa teve um encontro secreto com seu amante real para garantir que nenhum de seus subordinados iria estar presente no baile. (Ela não desejava ser morta acidentalmente por causa da ilusão). Infelizmente para a princesa, o encontro foi testemunhado pelo mago, que consumido pela humilhação e pelo ódio e decidiu se vingar.

No auge das festividades, a princesa se levantou e fez um discurso em honra de sua mãe e da grande cidade que ela havia construído. Quando ela terminou o discurso, o mago fez sua magia e a dor percorreu o corpo da princesa. A festa virou um caos quando ela se transformou em uma rainha marikith e sua mãe caiu morta de medo como ela havia previsto.

No entanto, a alegria da princesa durou pouco. O mago anunciou jubiloso que ela agora era tão horrenda por fora quanto por dentro. Em um espelho em uma das paredes, a princesa viu sua nova e horrenda forma — a de uma rainha marikith com uma cabeça humana. Ela percebeu então que o mago não havia criado uma ilusão; ele a havia transformado fisicamente. Quando o mago se recusou a devolvê-la a sua forma natural, ela o matou.

Esse primeiro assassinato lançou-a em uma fúria assassina. Logo, ela estava correndo pela cidade, matando a todos que encontrava. Seu amante e seus caçadores acabaram encontrando-a e a forçaram a recuar para a segurança dos esgotos, mas enquanto ela o fazia, vapores se levantaram a seu redor. As Brumas de Ravenloft reclamavam sua presença.

Estado Atual: A Rainha se adaptou rapidamente a sua condição atual. Apesar de estar mortalmente envergonhada por sua aparência no geral, a vaidosa princesa está satisfeita com o domínio de Timor. Ela vê os marikith como criaturas superiores, muito melhores que os súditos que ela teria comandado em seu mundo natal. Eles são perfeitamente obedientes e capazes de se alimentar sozinhos.

No entanto, pelo modo como matou sua própria mãe, a Rainha tem um medo mortal de botar um ovo que possa produzir uma rainha para substituí-la. Por essa razão, ela destrói todas as rainhas novas que nascem.

Fechando as Fronteiras: Quando a Rainha do Ninho deseja fechar as fronteiras de seu domínio, nuvens corrosivas e pútridas preenchem os túneis que levam para fora dos esgotos. Qualquer personagem que tentar passar através deles sofrerá 2d4 pontos de dano por rodada que ficar exposto e terá de passar em um teste de Resistência contra Veneno para não ficar paralisado até as nuvens se dissiparem. Os marikith são imunes a esse efeito.

Combate: Se os heróis conseguirem vencer as ondas de marikith, a Rainha tentará primeiro recuar para um dos muitos buracos que circundam sua toca. Se não conseguir, ela ficará e lutará. Em combate, ela pode usar qualquer arma com suas quatro mãos e também atacar com duas de suas quatro pernas. Alternativamente, ela pode optar por agarrar seus atacantes e mordê-los. Se for bem sucedida nos ataques feitos com duas de suas mãos, ela poderá tentar uma mordida. As vítimas de sua mordida venenosa têm de passar em um teste de Resistência contra Venenos com um redutor igual a -4 para não morrerem.

Por último, se estiver em maus lençóis, ela poderá tentar ferocar seus oponentes, mas isso deixa seu tenro abdômen vulnerável a ataque (CA 0). Se conseguir ferocar um





opponente, ele precisará ser bem sucedido em um Teste de Resistência contra Veneno com um redutor igual a -4 para não entrar em um transe catatônico que durará uma semana. Durante esse período, sua pele endurecerá e se tornará negra e seu corpo se transformará. No final de uma semana, a vítima se erguerá como um marikith sob o controle da rainha. (Se a Rainha estiver morta, o novo marikith terá vontade própria.) Durante a primeira semana, uma magia *neutralizar venenos* seguida de um *remover maldições* pode impedir que isso aconteça. Depois que a transformação estiver completa, somente uma magia *desejo* será capaz de recuperar o estado original do personagem.

Bolsões

De forma simples, os Bolsões são domínios dentro de outros domínios. (As exceções a essa classificação são aqueles domínios em ilhas no Mar das Mágoas e no Mar Noturno, que são classificadas como domínios do Núcleo.) Os domínios bolsões compõem-se geralmente do lorde do domínio, chamado de semilorde, e um pequeno pedaço de terra ou às vezes um único edifício. Portanto, a alma negra no centro do domínio Bolsão é definitivamente um prisioneiro — talvez até mais do que qualquer outro lorde de domínio.

Apesar de muitos residirem em uma posição geográfica fixa, isso nem sempre é verdade. Um tipo especial de Bolsão, chamado de Domínio Flutuante, movimenta realmente de um lugar para outro, muitas vezes deslocando uma pequena porção do domínio de outro lorde. Alguns raros domínios Flutuantes são até mesmo capazes de se materializar no Plano Material Primário. Outro aspecto aterrorizante do Domínio Flutuante é o fato dele poder levar junto todos que se encontram dentro de seus limites, quando se movimenta, independente do semilorde ter ou não fechado suas fronteiras.

Um domínios Bolsões mais assustadores é a Estrada Sinuosa, na qual um fantasma aparentemente indestrutível conhecido como o Cavaleiro Sem Cabeça tropeja eternamente em um trecho solitário de estrada, seguido pelas cabeças de todos os viajantes que ele decapitou. Outro exemplo de Bolsão é a Torre de Leedrik, o covil de uma criatura hedionda chamada A Amante Fantasma, que alivia a dor das mulheres solitárias, saudosas ou de luto tirando suas vidas.

Essa seção contém informações sobre Davion, a Casa do Lamento, a Terra dos Pesadelos e Scaena.

Davion

A Terra: Esse estranho Bolsão existe dentro dos limites de outro Bolsão de domínio. Davion fica dentro de uma das esferas dos sonhos na Terra dos Pesadelos, um domínio Flutuante que será descrito mais adiante nesse capítulo.

Davion é governado por quatro psiques poderosas, vítimas de uma magia *desejo* que deu errado. Esses quatro espíritos agora lutam pelo controle de um único corpo. O domínio muda sua natureza, aparência e habitantes dependendo de qual psique estiver no controle. Davion consiste de uma pequena vila com aproximadamente trinta estruturas cercadas por doze quilômetros quadrados de território. Em cada versão, no entanto, a vila tem um nome e um caráter muito diferente.

Quando Davion controla o corpo, sua angústia subconsciente pelo seu destino faz com que a vila apareça como se tivesse sido devastada recentemente por um terremoto. Os habitantes sem teto procuram por comida e roupas em meio às ruínas. Eles acreditam que o lugar onde moram chama-se Floresta dos Espinhos.

Quando Augustus, o mago controla o corpo, a vila é chamada de Arcanon. Ela tem ruas de tijolos vermelhos e casas de tábuas. Essa cidade calma, com lojas capazes de fornecer qualquer material de pesquisa ou componente de magia num piscar de olhos é o sonho de qualquer arcano. Os habitantes são todos bem educados, vestem-se imaculadamente e o clima sempre fica encoberto e agradavelmente fresco.

Quando o guerreiro Boromar emerge, os habitantes pensam que vivem na Colina de Boromar, uma comunidade fronteira. As casas e os edifícios comerciais são construídos de toras e as ruas são caminhos de terra com sulcas rasos. Seus habitantes são pessoas resistentes da fronteira que se vestem com peles e couro. Aqui, o céu é claro mas a temperatura sempre está próxima de zero.

Narana é uma sacerdotisa de Loviatar (uma deusa da dor) e quando ela é a personalidade dominante a vila é conhecida como Pallatia. Ela abriga estruturas de tijolos vermelhos com telhados de ardósia, a maior das quais é um grande templo em honra de Loviatar. Os habitantes são hedonistas — e geralmente também num grau maior ou menor, sádicos e masoquistas. O vestuário varia entre roupas de seda curtas e transparente e as de couro cobertas de espinhos. No domínio prevalece um clima quente com muitos ventos, parecido com o do final da primavera.

As personalidades emergem e desaparecem sem nenhum aviso ou sinal, os personagens presos em Davion encontram-se num mundo de loucura que está sempre mudando. Para acabar com essa instabilidade, os personagens devem encontrar um meio de separar as quatro personalidades. Infelizmente, a maioria deles se recusa a acreditar que está dividindo o corpo com outros três e nenhum irá cooperar.

Nível Cultural: Medieval.

O Povo: Os habitantes mudam dependendo de qual das personalidades do lorde estiver no controle. Contudo, nenhum dos camponeses percebe que o meio ambiente no qual ele vive é inconstante.

Personagens Nativos: Não existem personagens de jogador nativos de Davion.

Encontros: Como o domínio é composto de várias cidades, os camponeses são praticamente os únicos habitantes vivos. Além disso, quatro vezes por dia, a cidade e os habitantes têm 50% chance de mudar assim que outra personalidade do lorde emergir.

Leituras Adicionais: Detalhes completos sobre Davion e





Aglomerados e Bolsões

suas faces mutáveis estão descritas no acessório *Book of Crypts*.

Lorde de Davion

Davion o Louco

15º nível Mago Humano, Caótico e Maligno (Cruel)

Categoria de Armadura	2	For	14
Movimentação	12	Des	16
Nível/Dados de Vida	15	Cons	15
Pontos de Vida	100	Int	19
TACO	11	Sab	16
Nº de Ataques	1	Car	17

(ou 3/2 como Boromar)

Dano/Ataque

Ataques Especiais Depende da arma
Habilidades das outras três
personalidades, magias
(5/5/5/5/2/1)

Defesas Especiais

Resistência contra Magia Nula

Apesar de Davion ser o verdadeiro lorde desse domínio, ele compartilha a regência com Boromar, Narana e Augustus. Dos quatro, Davion é o único que sabe a verdade sobre sua situação.

História: Davion era um mago poderoso e bem conhecido. Seu conhecimento arcano abarcava as oito escolas de magia, mas ele ansiava por mais conhecimento e poder a qualquer preço. Ele contratou três pessoas — Boromar, Narana e Augustus — para vasculhar o mundo à procura de artefatos, pergaminhos, livros e qualquer outra coisa que eles pudessem encontrar.

Enquanto eles estavam nesta busca, Davion encontrou um *anel de dois desejos*. No entanto, antes que ele pudesse

terminar de pronunciar seu pedido cuidadosamente preparado, seus empregados o interromperam. Sem pensar, Davion exigiu que eles dessem a ele tudo o que tinham. Instantaneamente, o anel realizou esse desejo, combinando os quatro indivíduos no corpo de Davion.

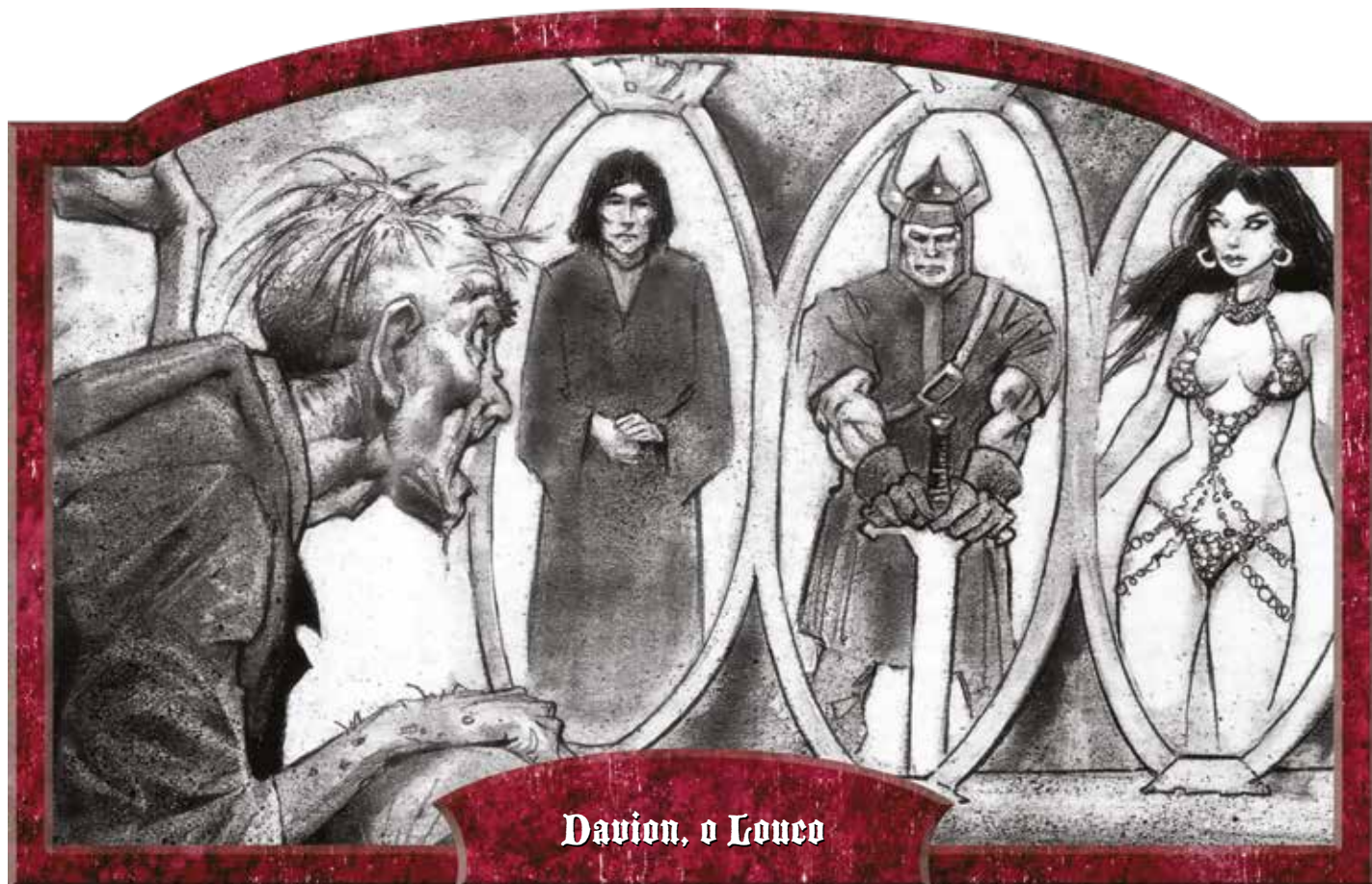
O poder combinado desses quatro indivíduos era tão grande que eles podiam controlar a realidade em torno deles. A aparência tanto do ambiente a sua volta quanto a do corpo que eles compartilhavam mudava de acordo com a personalidade que estivesse no comando naquele momento. No entanto, como a única personalidade ciente da situação em que eles se encontravam, Davion era capaz de acessar as habilidades e os conhecimentos dos outros três. Infelizmente, o influxo repentino de poder e informação deixaram-no meio louco.

Por último, um grupo de aventureiros bem intencionado tentou ajudar a separar essas personalidades. Reconhecendo o perigo dessa nova fonte de poder, Davion assassinou impiedosamente os heróis um a um. No momento da conclusão desse ato brutal, as Brumas rolaram para reclamá-lo.

Estado Atual: Davion, Boromar, Narana e Augustus ficam mais ou menos o mesmo tempo no controle do domínio. Davion ainda é a única personalidade que entende a situação.

Boromar parece com um guerreiro fortemente armado vestindo uma armadura simples. Ele é um personagem recluso e misterioso, falando e resmungando para si mesmo o tempo todo como se estivesse reclamando com um aliado invisível. Seja por precaução ou paranoia, ele às vezes vira para trás para verificar se não há ninguém o seguindo.

Narana aparece como uma mulher magra com pouco mais de vinte anos, vestida com uma armadura pequena e totalmente não prática que se parece com uma brunea.





Dúzias de correntes delicadas ficam penduradas em seu cabelo e em volta de seu pescoço, caindo sobre seu corpo. Ela é uma mulher extremamente vulgar e rude, e geralmente se utiliza de blasfêmias e insinuações toscas. Como uma sacerdotisa de Loviatar, ela está sempre lá para ajudar aqueles que foram feridos, mas não necessariamente como gostariam de ter sido. Ao contrário de ajudar com magias de cura ou palavras gentis, ela os chuta, arranha e chicoteia — tudo para criar mais dor e sofrimento para sua divindade.

Augustus é um homem magro de meia idade que está sempre usando mantos escuros. Ele é quieto, rude, impaciente e rápido para apontar a ignorância dos outros. Suas afirmações são sempre curtas e diretas. Ele odeia gastar tempo com histórias enroladas, e normalmente interrompe o interlocutor e exige que ele vá direto ao assunto.

Davon existe atualmente como um lunático abatido que se veste com trapos e foge de cena caso algum personagem se aproxime dele. Davion vive obcecado em aumentar o seu poder ainda mais. Ele se arrepende de ter assassinado os aventureiros, achando que deveria ter tentado adicioná-los a sua coleção de almas. Como Narana está com o anel contendo a magia *desejo* remanescente, Davion está pesquisando outros meios de fundir novas personalidades a seu corpo.

Fechando as Fronteiras: Somente Davion tem a habilidade de fechar as fronteiras. Sempre que Davion desejar, os personagens descobrirão que é impossível sair da cidade. Sempre que desaparecer atrás deles, ela aparecerá no horizonte à sua frente. Não importa em que direção tentarem seguir, eles sempre se verão voltando para a cidade.

Combate: Quando está no controle do corpo, Davion pode acessar as aptidões mágicas e de luta das outras três personalidades. Durante o combate, existe 5% de chance em cada rodada de uma personalidade diferente assumir o controle, curando completamente todos ferimentos que o corpo tiver sofrido. Se uma das personalidades for de alguma forma morta, o Mestre deverá determinar aleatoriamente qual das outras irá aparecer. A não ser que todas as personalidades sejam completamente destruídas, as personalidades “mortas” reaparecem depois de 1d4 dias.

Boromar, hm, G10: CA -1, MV 12, pv 100, TAC0 11, #AT 3/2, Dano 1d8+4 (espada longa +4, defensora; ele pode optar por usar o bônus igual a +4 como defesa ou qualquer combinação de bônus de ataque e defesa que totalize +4); AE bônus iguais a +2 no ataque e +3 no dano devido a sua força; DS capaz de recuperar magicamente sua espada caída no período de uma rodada; TM M; Tend. Inconstante.

F 18/55, D 15, C 18, I 14, S 16, Ca 17.

Equipamento especial: Armadura completa +2.

Narana, hf, C16 (Loviatar): CA 3 (braceletes de defesa CA 3); MV 12: pv 100; TAC0 10; #AT 1 (unhas envenenadas); Dano 1d2+veneno (tipo N); AS magias divinas (10/9/9/7/4/3/1); TM M; Tend. Cruel.

F 16, D 15, C 18, I 14, S 19, Ca 17.

Equipamento especial: anel de um desejo.

Augustus, hm, M12: CA 3 (robe de proteção +3); MV 12; PV 100; TAC0 17; #AT 1; Dano 1d8+3 (bastão da destruição); AS magias arcanas (4/4/4/4/4/1); TM M; Tend. Ordeiro.

F 14, D 19, C 15, I 18, W 16, Ca 17.

Lista de Magias de Davion: 1º círculo — todas descritas no *Livro de Jogador*.

2º círculo — todas descritas no *Livro de Jogador*.

3º círculo — todas descritas no *Livro de Jogador*.

4º círculo — *confusão, escavar, medo, armadilha de fogo, fiasco, tempestade glacial, parede ilusória, invisibilidade melhorada, metamorfose vegetal, ampliar plantas, metamorfosear-se, monstros de sombra, névoa sólida, muralha de gelo, olho arcano.*

5º círculo — *ilusão independente, caos, cone glacial, dominação, enganar visão, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstros, criar passagens, enviar mensagem, magia de sombras, moldar rochas, telecinésia, muralha de energia.*

6º círculo — *corrente de relâmpagos, desintegração, globo de invulnerabilidade, caçador invisível, sugestionar multidões, projetar imagem, repulsão, a transformação em Tenser, véu.*

7º círculo — *a mão poderosa de Bigby, bola de fogo Controlável, dedo da morte, desejo restrito, palavra de poder, atordoar, reverter magia, desvanecimento, visão.*

A Casa do Lamento

Alguns lordes de domínio não são humanoides e em alguns casos raros, o domínio e o lorde são o mesmo. Este é o caso da Casa do Lamento, que localiza-se no sudoeste de Borca.

A Terra: É sempre outono nesse bolsão, o que é extremamente desconcertante para aqueles que chegam casualmente ao domínio durante o verão, primavera ou inverno no domínio circundante de Borca. Durante o dia o céu é pesado e escuro, mas à noite as nuvens normalmente se juntam, formando uma tempestade violenta.

Um alto e grosso muro de pedras em torno da casa assinala as fronteiras do domínio. Um fosso cheio de água salobra e folhas podres circunda o muro inteiramente. O quintal estreito está cheio de carvalhos negros e sem folhas que guardam uma clareira coberta de cipós finos e arqueados. Esses cipós e essas árvores parecem se mover por vontade própria, muitas vezes de maneira hostil.

A casa é feita de pedra cortada, com uma torre redonda em um canto. Janelas altas e escuras no segundo andar observam o solo abaixo. Líquens acinzentados cobrem toda a superfície da casa, criando pequenas fissuras em toda a face das rochas.

Atrás da porta da frente existe uma grande sala de espera com um enorme candelabro e uma escada negra e curva com pesados corrimões. As hastes da escada lembram ninfas de madeira, mas suas faces são hediondas. Próximo do teto, na parede externa, uma janela alta em estilo gótico com painéis rubros despeja luz vermelha no ambiente.

Essa mansão tem um número impressionante de corredores e quartos escuros, todos ricamente decorados, mas cobertos de pó, obviamente abandonados há algum tempo. Muitos dos quartos do primeiro andar não têm janelas, e, por isso, estão sempre extremamente escuros. Mesmo no segundo andar, as paredes são tão espessas que mesmo as janelas deixam passar pouca luz.

As pessoas que visitam a Casa do Lamento logo descobrem que eles estão longe de estarem sozinhos nessa estrutura. Fica logo aparente que algum tipo de inteligência maligna impregna todos os itens ali contidos.

Nível Cultural: Era Cavaleiresca.

Personagens Nativos: Não existem personagens de jogador nativos da Casa do Lamento.





Aglomerados e Bolsões





Encontros: Qualquer personagem que entre nesse domínio tomar-se-á alvo da entidade maligna que habita a Casa do Lamento. Primeiro, a casa começa a produzir sons e visões facilmente explicáveis, que vão lentamente minando a vontade da vítima. Mais cedo ou mais tarde, a casa escolherá um dos personagens para absorção.

A casa vai gradualmente, revelando que está viva. O vento sussurra pelas frestas nas paredes e as chaminés mudam para o lento ritmo de inspiração e expiração, à medida que a casa começa a respirar. Os personagens ouvirão uma batida distante, parecida com o som abafado de um coração. As portas abrem e fecham espontaneamente, e as trancas são colocadas sobre elas. Os candelabros nas paredes acendem e apagam aleatoriamente. A madeira do piso geme como se alguém estivesse andando sobre ela. É mais importante, sons distantes de choro e gritos ecoam pelos salões.

Com o passar do tempo, os fenômenos começam a ficar cada vez mais perigosos e perturbadores. Forças aparecem penduradas nas portas e candelabros. Ventos frios sopram pela casa, causando dano. Até brumas surgem do piso, colocando os personagens para dormir.

Nesse ponto, a casa começará a falar com seus cativos, através de mensagens escritas com sangue. Palavras rubras escorrem das paredes, proclamando, “Mara está solitária.” A casa também endereçará essas mensagens para os personagens com os quais ela decidir ficar.

Durante a noite, um fantasma invisível bate nas portas, até chegar ao quarto em que os visitantes estão. A porta vergará para dentro em direção aos personagens, tremendo com a força das batidas. Qualquer pessoa que for tola o suficiente para abrir a porta sentirá um bafo pestilento forçando-a para o chão e causando 2d10+4 pontos de dano. Mesmo que a vítima sobreviva a esse ataque, ela parecerá estar morta durante 1d4 rodadas.

Os personagens precisam passar em um teste de Resistência contra Magias por hora para conseguirem ficar acordados durante a noite. Depois que adormecem, seus sonhos são influenciados pela própria casa, que usa a vítima escolhida para atormentar os sonhos dos outros personagens. Os amigos da vítima geralmente sonham com a morte do personagem. A vítima escolhida parece, também, ter envelhecido durante a noite, apesar desses efeitos desaparecerem lentamente se o personagem sair do domínio. No entanto, escapar está longe de ser fácil.

Leituras Adicionais: Para detalhes completos sobre a Casa do Lamento, veja o suplemento *Darklords*.

Semilorde da Casa do Lamento

Esse domínio único é realmente governado pelo espírito maligno da própria Casa do Lamento. Esse espírito fundiu-se com o espírito sem descanso de Mara, uma jovem mulher que foi assassinada aqui há muito tempo atrás.

História: Séculos atrás, um velho lorde ofereceu sua bela e jovem filha Mara em casamento para um líder local dos bandidos em troca de paz. Dranzorg o lorde bandido concordou, mas atacou a caravana mesmo assim e sequestrou Mara. Depois que ele afirmou que ela nunca havia chegado, usou isso como desculpa para continuar seus ataques contra os habitantes, agora com mais vigor.

Dranzorg enterrou Mara viva em uma das torres de seu forte como um sacrifício aos deuses. Ele acreditava que a morte lenta e agonizante de um ser humano dentro das muralhas ajudariam a torná-las resistentes aos ataques. Seus gritos continuaram durante dias depois do momento em que ela já deveria estar morta. Quando eles finalmente

reabriram sua tumba, não havia ninguém.

Logo em seguida, o lorde bandido e seus homens começaram a ouvir a voz da mulher chamando-os, mas todos que respondiam ao chamado tinham um fim medonho. Todos eles acabaram morrendo.

O castelo ficou abandonado durante séculos e a maior parte dele ruiu — exceto a torre na qual Mara foi presa. Um rico mercador admirava a aparência da torre e construiu uma grande casa a seu lado. Ele mudou sua família para lá, mas eles também morreram um a um. Esse mesmo destino espera todos que vierem a ocupar a casa.

Estado Atual: O espírito da Casa do Lamento é uma entidade maligna da qual Mara é apenas uma parte. Seu objetivo é absorver espíritos em suas paredes para que Mara não fique sozinha. Portanto, ele se recusa a liberar seus visitantes a não ser que alguém morra ali dentro.

Quando o lorde bandido emparedou Mara; ele impregnou a casa com a sensação do sofrimento dela. A medida que a jovem morria sozinha no escuro, ela se sentia intensamente solitária. Seu espírito sem descanso, agora insano além de qualquer esperança de racionalidade, tornou-se unido com a casa e ainda está perdido naquela desolação. Apesar da casa ter absorvido muitas vítimas ao longo dos anos, nenhuma foi suficiente para aplacar a solidão de Mara. Talvez nenhuma nunca o seja.

Em muitas histórias de fantasmas, a assombração termina quando o corpo do espírito sofredor é colocado para descansar. Entretanto, se abrirem o túmulo de Mara na torre, os personagens encontrarão o esqueleto do lorde bandido e não o dela. Como foi dito anteriormente, a casa não libera seus convidados a não ser que alguém morra ali dentro. Geralmente, a vítima é um personagem do Mestre. Se um personagem de jogador se sacrificar nobremente e por vontade própria, existe a possibilidade da casa ser destruída.

Fechando as Fronteiras: A casa deseja pelo menos uma vítima antes de permitir que alguém escape. Enquanto isso não acontece, as portas se recusam a abrir e as janelas se recusam a quebrar. Cada parte da casa pode ser utilizada para impedir que alguém escape. As escadas podem se contorcer e dobrar e o chão pode até se abrir formando uma boca gigante, liberando criaturas horrendas do Plano Negativo da Matéria.

Combate: A casa não pode ser ferida através do fogo, frio ou eletricidade. As armas de perfuração e contusão fazem apenas com que as paredes sangrem, mas o líquido grosso e vermelho logo se torna preto. Ele escorre pelas paredes até o chão, onde se transforma no equivalente a uma lama cinzenta. Se alguém infligir dano suficiente na casa, ela poderá criar um elemental do sangue a partir de seus ferimentos (ver o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Apêndices I & II*).

A Terra dos Pesadelos

A Terra: Nesse domínio, as linhas entre a realidade e os sonhos não são nítidas. O terreno muda tão rapidamente que parece quase vivo. O céu muda de cor, o sol muda de tamanho e o ar muda de temperatura. Cada metamorfose é gradual e sem cortes, ocorrendo normalmente no canto do campo de visão do espectador. Grande parte do domínio é coberta de florestas, apesar dele ser totalmente ínvio. Nenhum caminho pode se formar nesse país instável.

No coração dessas florestas sempre em mutação encontra-se a Cidade de Nod. Essa metrópole arruinada é completamente desprovida de vida, a não ser pelos atendentes e pacientes da Clínica para os Mentalmente





Perturbados, que foi trazida para cá pelo enorme poder dos regentes dessa terra, a Corte dos Pesadelos. Dr. Illhousen, o médico chefe da clínica, tentou desafiar a Corte dos Pesadelos mas foi derrotado. Ela então reclamou para si, o Dr. Illhousen e todos seus pacientes.

A floresta é circundada por um deserto, cuja aparência está sempre mudando. O único ponto constante aqui é o Círculo dos Sonhos, uma coleção de milhares de esferas brilhantes que têm de um a cem metros de diâmetro. Cada uma dessas esferas contém mundo da fantasia, uma pequena dimensão onde ocorrem os pesadelos. Uma pessoa pode olhar para essas esferas e ver o que parecem ser mundos em miniatura. Os curiosos deveriam ter cuidado, no entanto, pois aqueles que olham por muito tempo para essas esferas de sonhos podem vir a ser tragados para dentro delas, e nunca mais serem resgatados. Dentro de uma dessas esferas fica o domínio de Davion.

A Terra dos Pesadelos é instável como um sonho. Esse domínio Flutuante move-se através da Fronteira das Brumas, aparecendo às vezes no Mar Noturno. Enquanto se encontra nesse mar oriental, a ilha é circundada por recifes que rasgam o fundo de qualquer barco com exceção daqueles pilotados por marinheiros experientes. Obviamente, esse domínio liga-se também ao Plano dos Sonhos.

Nível Cultural: Idade da Pedra (**Nota:** Os Nômades Abber existem no nível da Idade da Pedra, mas a cidade de Nod tem uma cultura de nível renascentista. Além disso, a Clínica para os Mentalmente Perturbados ficava originalmente em Nova Vaasa, um domínio medieval com influências cavalheirescas.

O Povo: Até recentemente, somente os Nômades Abber viviam nesse domínio. Nunca tendo mais do que eram capazes de carregar, os Nômades Abber foram ocasionalmente confundidos com druidas graças a seu

estilo de vida simples. Eles não usam armas de metal nem constroem estruturas de qualquer tipo. Esses caçadores armam-se principalmente com arcos e lanças. Sua cultura é baseada no auto sacrifício e na unidade comunitária.

Esse nômades desenvolveram a resistência mental necessária para lidar com as mudanças constantes da terra em que vivem, coisa que os sábios que os estudam atribuem ao seu estilo de vida simples. Os Abbers dizem que entendem a realidade como ela é: Só o que consegue perceber existe.

A maioria dos Abbers não acredita na permanência de nada, incluindo outros seres, mas uma pequena percentagem rejeita essa filosofia. Essa minoria luta para entender o que governa a Terra dos Pesadelos. Os outros Abbers veem isso como insanidade e expulsam esses indivíduos. No entanto, todos os Abbers acreditam que a insanidade pode trazer conhecimento, por isso esses párias tornam-se efetivamente os xamãs das tribos. Esses xamãs Abber podem fazer magias até o 3o círculo e possuem alguns outros poderes misteriosos.

Recentemente os atendentes e pacientes da Clínica para os Mentalmente Perturbados foram trazidos para essa terra pelos atos malignos do Dr. Harold Tasker, que foi dominado por uma entidade maligna conhecida como o Homem dos Pesadelos. O médico chefe da clínica, Dr. Gregorian Illhousen, tentou derrotar a Corte dos Pesadelos, mas foi traído por Tasker. Apesar de Tasker ter sido confinado em uma das celas, Illhousen e os dezoito outros atendentes — sem mencionar os sessenta e dois pacientes — ainda não foram capazes de escaparem. Pior, eles estão enlouquecendo lentamente por causa dos pesadelos desse domínio. Por isso, a clínica está se tornando um lugar perigoso.

Personagens Nativos: Os personagens nativos da Terra dos Pesadelos têm de ser nômades Abber. Por causa da





cultura primitiva dos Abbers, os jogadores podem escolher apenas guerreiros e rangers. As escolhas raciais estão limitadas a humanos e meio-elfos. Os nômades Abber nunca sonham, são imunes a magias que afetem os sonhos e possuem uma resistência igual a 5% contra magias que afetam a mente.

Personalidades Notáveis: Qualquer personagem de qualquer lugar pode ser encontrado na Terra dos Pesadelos, por ter sido trazido por seus próprios sonhos ou como produto do pesadelo de outra pessoa.

Além disso, um xamã Abber, Caminha-Sozinho, vive na orla do Círculo dos Sonhos. Ele é uma fonte de conhecimento sobre a Terra dos Pesadelos e sabe como criar itens mágicos que permitirão aos personagens entrar e sair das esferas de sonho.

Por último, o Dr. Gregorian Illhousen e a enfermeira Caroline Dinwiddy da Clínica para os Mentalmente Perturbados vagam pela terra na tentativa de escapar. Protegidos por um item mágico conhecido por Coletor de Sonhos, eles conseguiram evitar a insanidade. Os dois foram forçados a abandonar a clínica quando os outros atendentes começaram a se tornar violentos. Eles se apaixonaram (apesar do fato de Illhousen ter o dobro da idade dela) e no momento ela está grávida. Ambos almejam escapar para que seu filho não nasça em uma terra insana.

A Lei: A Corte dos Pesadelos governa esse lugar. O número exato de membros é desconhecido, mas as figuras mais proeminentes são o Homem dos Pesadelos (uma figura encapuzada e esquelética cujo corpo é composto de milhares de aranhas rastejantes), a Dançarina Fantasma (uma trágica bailarina morta-viva em cujo vestido estão estampadas mãos sangrentas), Morpheus (um diabrete com um senso de humor perverso), Hypnos (o sono personificado), Mullonga (uma maliciosa bruxa aborígine) e a Serpente do Arco-íris (uma cobra inteligente e maligna).

Aparentemente cada membro parece favorecer um tipo de pesadelo, esforçando-se para poluir o sono noturno dos mortais com esses sonhos. A Terra dos Pesadelos não tem leis, exceto a lógica caótica de uma esfera dos sonhos.

Encontros: Cada encontro na Terra dos Pesadelos é uma experiência única. Os personagens têm 25% de chance de um encontro uma vez durante o dia e uma vez durante a noite.

Leituras Adicionais: Esse domínio e seus lordes estão descritos em detalhes no cenário de campanha *Nightmare Lands*. As regras necessárias para criar aventuras nas esferas de sonhos estão nesse livro.

Os Mestres que desejam utilizar a Terra dos Pesadelos sem se utilizar o *Nightmare Lands* devem focalizar os encontros em torno das visões de sonhos que a Corte dos Pesadelos cria, ao invés de planejar que os heróis lutem contra essas entidades diretamente.

Scaena

Scaena é um teatro no qual visitantes tornam-se atores em dramas distorcidos criados pelo mestre dramaturgo Lemot Sedium Juste. O teatro atrai os desavisados para sua perdição, prendendo-os dentro do sonho de realidade e ilusão de um louco. Em geral, esse domínio Flutuante fica dentro da Fronteira das Brumas até Juste terminar seu trabalho e precisam de atores e público. Então, Scaena se materializa em outro domínio de Ravenloft — ou até mesmo no Plano Material Primário. Desde que o lorde do domínio não esteja se concentrando em manter suas fronteiras fechadas, Scaena pode se mover livremente pelos

vários domínios. Lordes de domínio geralmente ignoram completamente sua presença.

A Terra: A palavra “terra” é uma designação errônea, já que Scaena é realmente um edifício. O teatro se manifesta em terras diferentes, normalmente usurpando o lugar de outro teatro enquanto existe naquele lugar. A parte externa do prédio assume uma variedade de aparências, mas em geral a arquitetura interna combina com o nível cultural e as expectativas sociais do domínio que ele está habitando.

O interior do teatro sempre inclui um lobby finamente decorado com aposentos contíguos para os patronos se refrescarem antes das performances. O teatro tem capacidade para aproximadamente quinhentas pessoas. Apesar de não ser opulento, o teatro também não é pobre nem insípido; suas cortinas bordadas em ouro e seus acentos acolchoados desfazem qualquer impressão de sujeira. No entanto, alguma coisa no ar ainda cria um ambiente de decadência e podridão. A direita do palco existe um pequeno e acortinado recanto com uma escrivaninha manchada de tinta coberta de papéis, penas quebradas e potes de tinta. Atrás do palco existe uma pequena cozinha com portas que dão para o quarto e a área de banho.

No instante que alguém coloca os pés no palco, um mundo completamente novo emerge — um mundo criado pelo semilorde desse domínio. Lemot Sedium Juste, mestre poeta, dramaturgo e louco. Qualquer pessoa que se aventurar a subir no palco terá de passar em um teste de **Resistência contra Magia** com um redutor igual a -6 completamente desorientado física e mentalmente. Quando a náusea passar, ele se encontrará em uma peça criada por Juste. Seu trabalho é muito diversificado, mas como Juste está tentando aperfeiçoar suas peças de tragédia e de horror, suas vítimas dificilmente apreciação sua estada em Scaena.

Nenhuma das cenas que Juste cria é real, embora todos os sentidos participarem dessa farsa. Toda vez que a cena muda, os personagens que estão presos dentro da peça podem tentar outro teste de Resistência comum com redutor igual a -4 para ver se não serão enganados pela fachada criada pelo narrador. Nesse caso, o descrente poderá ver que toda a terra é meramente um palco, com Juste escrevendo novas cenas feito um maníaco. Mesmo assim, o descrente poderá ser enganado novamente se não se concentrar em se manter desacreditando. Magias divinatórias e aparatos como a Gema da Visão não têm efeito sobre as miragens de Scaena.

Apesar de parecer ser incapaz de controlar o destino de Scaena, Juste é capaz de determinar quando ele se move. Mantendo-se estacionado, ele pode permitir que os espectadores retornem para sua própria terra quando a peça termine. Mais provável, contudo, que o sádico Juste os mate ou abandone em algum domínio estranho.

Nível Cultural: Renascença.

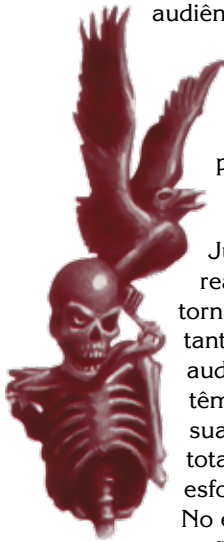
O Povo: A única pessoa nativa de Scaena é Lemot Sedium Juste. A maioria das pessoas que entra em Scaena termina no palco e ficando, portanto, suscetível às ilusões criadas por Juste. Os outros são espectadores da terra que o domínio estiver visitando. Qualquer pessoa que os jogadores encontrarem aqui será um espectador, um personagem coadjuvante criado por Juste, atores (apesar de contra a vontade) principais ou um aventureiro que entrou em Scaena sem saber o destino que a espera.

Aqueles que entram no teatro de Juste condenam-se a um destino que poucos invejariam. Se tocarem o palco, eles se tornam heróis desgraçados de uma peça trágica. A maioria dos outros visitantes é meramente parte da





Aglomerados e Bolsões



audiência. Juste pode criar outras pessoas para interagir com os visitantes, mas elas não possuem nenhuma realidade além de sua imaginação.

Personagens Nativos: Não existem personagens de jogador nativos de Scaena.

A Lei: A única lei em Scaena é a de Juste; o que quer que ele declare torna-se realidade no palco. Portanto, suas peças tornaram-se extremamente convincentes, tanto para os atores quanto para a audiência. Os espectadores do teatro não têm mais de se esforçar para fazer cessar sua incredulidade, pois as cenas parecem totalmente reais a não ser que seja feito um esforço consciente para desacreditar nelas. No entanto, os espectadores perdem toda a noção de si mesmo durante toda a peça,

prestando atenção apenas na produção. Assistir a umas peças em Scaena é uma diversão perigosa. Juste espera receber nada menos que uma aclamação crítica depois de cada peça. Se algum membro da plateia mostrar desagrado com o show, ele se arrisca a enfrentar a fúria de Juste. Apesar de Juste ser fisicamente fraco, sua mente e sua imaginação são extraordinariamente aguçadas. Juste sente grande prazer em levar lentamente suas vítimas a loucura.

O tempo é subjetivo em Scaena. Como os espectadores ficam entediados vendo as pessoas dormirem durante a peça, Juste geralmente acelera o tempo pessoal daqueles que estão no palco. Dessa forma, embora seus atores possam sentir que uma noite inteira se passou, na realidade apenas cinco minutos se passaram. Por essa razão, a regeneração natural em Scaena é completamente ineficaz (exceto no caso de dano causado por criaturas ilusórias). Os personagens feridos terão de contar com magias para recobrar a saúde.

Encontros: Todas as criaturas de Scaena são criações de Juste, caçadores de diversão que escolheram o teatro errado para visitar ou andarilhos da Fronteira das Brumas.

Os Encontros variam desde humanos assustados de nível 0 até criaturas tão distorcidas que apenas uma mente doentia poderia tê-las criado. Cinco minutos de sono podem curar os ferimentos infligidos por essas criaturas ilusórias e um personagem morto por esse dano tem de ser bem sucedido em um teste de Resistência contra a Morte por Magia para ficar inconsciente. Entretanto, se o teste resultar numa falha, o personagem morre.

Leituras adicionais: Esse domínio e seu semilorde são descritos em detalhe no *Islands of Terror*.

Semilorde de Scaena

Lemot Sediam Juste

3º nível Humano Ilusionista, Maligno e Caótico (Cruel)

Categoria de Armadura	9	For	7
Movimentação	12	Des	15
Nível/Dados de Vida	3	Cons	8
Pontos de Vida	8	Int	20
TACO	20	Sab	15
Nº de Ataques	1	Car	17
Dano/Ataque	1d8 (espada longa)		
Ataques Especiais	Ilusões		
Defesas Especiais	Ilusões		
Resistência contra Magia	10%		

Lemot Sediam Juste tem aproximadamente dois metros de altura e uma aparência emaciada, quase esquelética. Sua pele tem um aspecto doentio e malsã. Seus profundos olhos negros encantam qualquer pessoa que se aproxime o suficiente. Em geral, sua roupa está manchada, pois sua compulsão de escrever não deixa tempo livre para higiene pessoal. Quando estão representando, ele esconde seus longos, finos e oleosos cabelos negros sob uma peruca ou um chapéu.

Apesar de sua aparência pessoal ser um pouco desagradável, ele ainda irradia uma certa dose de magnetismo. Sua personalidade, apesar de moderadamente áspera, é atraente para aqueles que falam com ele mesmo que seja por pouco tempo. Sua devoção frenética e sua aparência desolada aumentam sua atração como ator e ele é capaz de ser uma pessoa extremamente agradável. Claro, seus modos hoje em dia são muitas vezes bruscos e rudes, pois ele realmente não considera ninguém em Scaena como sendo real.

História: Como um dos principais atores e dramaturgos de seu tempo, Lemot Sediam Juste buscava sempre aprimorar a sua arte. Ele iria a qualquer extremo por amor a seu teatro. O palco pulsava firmemente em suas veias e ele perseguia essa obsessão demonstrando pouca consideração por qualquer outra coisa, pisando em todos que atrapalhassem sua escalada para a glória.

Apesar de ter conseguido muita fama como ator dramático e comediante, Juste não estava satisfeito. Ele queria ser louvado com o homem de teatro completo, o ator que não conhecia limites. Infelizmente, ele não conseguia aprender as nuances sutis tão essenciais para o sucesso de uma tragédia. Durante algum tempo, ele se jogou de coração e alma nessa tentativa, mas os detalhes mais refinados continuavam a iludi-lo. Suas tentativas em representar papéis trágicos resultaram em melodrama ou, pior ainda, em comédia não intencional.

Seus esforços na direção não apresentavam um resultado muito melhor. Sua trupe de atores não conseguia representar seus trabalhos sem dar relevo à tendência cômica de cada peça. Juste começou a ceder sob à pressão de ver seus atores sabotarem seus esforços.

Por fim, Juste não era mais capaz de suportar. Seus atores tinham-no levado além do limite. Ele escreveu uma peça em que todos os personagens morriam de modo extremamente doloroso. Ele não tentou transformá-la em uma tragédia, já que ele estava apenas interessado em se livrar de atores que o incomodavam. Contudo, à medida que lia a peça, os atores de sua trupe comentavam constantemente a qualidade do script como tragédia. Juste se recusava a ser dissuadido de sua vingança sangrenta pelo que ele percebia ser bajulação vazia e deixou que seus planos macabros fossem levados adiante.

A noite de estreia da nova peça tão esperada de Juste finalmente chegara. Em vez de conversar com diversos espectadores antes da peça começar, como era seu costume, Juste fez vez uma visita ao almoxarifado. Ele trocou as adagas falsas por genuínas de ferro e substituiu a poção falsa por uma substância tóxica. Ele passou por toda a sala, trocando todos os aparatos não letais por outros que se provariam fatais no contexto da peça. Logo, seus atores iriam representar as “cenas de morte” mais convincentes de suas vidas. Como nenhum corpo de personagem deveria ser retirado do palco até o final da peça, Juste tinha certeza de que conseguiria ainda fugir do teatro depois de saborear sua vingança.

No palco, um conto de intriga, desejo e traição se





desenrolava diante de uma plateia de olhos arregalados. Os espectadores ficaram boquiabertos quando o filho do prefeito tombou esfaqueado por assassinos, com sangue jorrando pelo palco. A cena de envenenamento foi particularmente convincente, com a face da mulher do barão ficando negra à medida que ela se engasgava em sua própria língua e a cena de tortura apresentada sem nenhum problema. Entretanto, quando a peça finalmente terminou e Juste ficou em pé para receber os aplausos, a plateia o vaiou. A audiência estava esperando mais de um mestre dramaturgo do que uma série de cenas sanguinolentas.

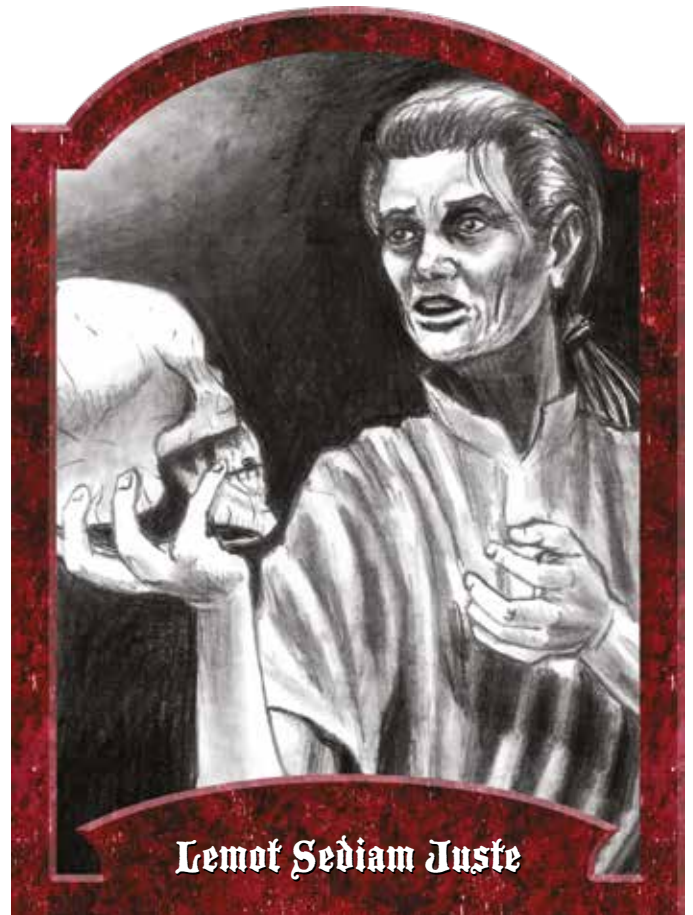
Juste, a essa altura mais do que enlouquecido pela raiva, fugiu do teatro. Lá fora, ele trancou as portas e ateou fogo no prédio. Ele se agachou em um beco próximo e ouviu com grande prazer os gritos dos espectadores em chamas que escapavam daquele inferno. Assim que os policiais se reuniram para apagar as chamas e procurar por testemunhas, Juste percebeu que não poderia mais ficar escondido. Ele fugiu silenciosamente do beco para as Brumas que estavam se levantando. Ele correu pelas Brumas e se escondeu dentro de um teatro pertencente a um amigo seu. Uma peça estava sendo representada, por isso ele se sentou silenciosamente no fundo do teatro e logo adormeceu. Ele acordou e viu que a peça havia terminado e o teatro havia se esvaziado enquanto ele dormia. Ele era a única pessoa que sobrara no teatro, apesar de todos os lampiões estarem acesos. Mais estranho ainda, o teatro não tinha mais closets, cenários ou lojas de materiais.

Juste descobriu também que ele não podia ir além das portas da frente do teatro, que estavam bloqueadas por Brumas cinzas. Nada físico o impedia de sair, mas quando ele pensou em colocar um pé na fumaça, sua mente se encheu de medos esquecidos desde a infância, que quase o dominaram com sua intensidade.

Depois, por puro tédio e frustração, Juste começou a escrever uma peça. Depois de uma hora ou mais de escrita ininterrupta, ele olhou a sua volta. Para sua surpresa, o ambiente estava completamente diferente. Ele se viu em uma floresta escura, o céu encoberto acima de si. A completa escuridão dos penhascos de obsidiana servia para ofuscar o verde esmeralda da floresta. À distância, um leve uivar de lobos tornou-se evidente à medida que as criaturas pareciam se aproximar. As nuvens escuras abriram-se finalmente, derramando uma chuva de sangue venenoso sobre as matas verdes. Quando Juste gritou e correu, ele se viu novamente no palco do teatro. O cenário plano a sua volta lembrando a floresta da qual ele havia escapado. Juste não se lembrava desse cenário estar no palco. Na verdade, ele se parecia muito com a cena que ela havia descrito recentemente no manuscrito.

Excitado, Juste retornou para sua escrivaninha e começou uma nova cena. Para seu deleite, os novos aparatos apareceram a sua volta, apesar dele não vê-los mais como realidade. Tomando uma boa quantidade de papéis, uma pena e um pote de tinta, Juste começou a vagar pela fortaleza de sua imaginação, criando e destruindo mundos com uma penada.

Estado Atual: Juste é o diretor de espetáculos supremo. Precisamente por essa razão, ele fica irritado quando seus atores — ou membros pouco receptivos da plateia — fazem com que ele destrua uma produção. Se uma produção for destruída, Juste não permitirá que a plateia saia viva do prédio. Para puni-los, ele simplesmente tranca as portas e queima todo local. Apesar de sentir, como todos os espectadores, a tremenda agonia do calor excruciante, ele não morre nas brasas de Scaena.



Se a produção for um sucesso, ele provavelmente permitirá que a plateia deixe o prédio com vida, apesar de não necessariamente na mesma terra em que eles entraram no teatro. Mais provável, que eles desembarquem em um domínio desconhecido do Semiplano.

Juste tem uma necessidade especial de que os outros assistam à peça para que ele possa compartilhar suas experiências de modo vicário. Sua grande angústia é o fato dele não conseguir realmente acreditar em suas peças. Desde que se arrotou da floresta sangrenta, a única coisa que ele vê seu teatro, seus aparatos e seus atores capturados. Para ele, até mesmo os menores personagens que cria não são mais do que bonecos de madeira. Comparada com suas experiências anteriores no palco, essa é uma situação bastante dolorosa.

Lemot Juste passou a considerar todos os que são trazidos para suas peças como construtos de sua imaginação. Já que eles aparecem quando ele precisa deles, Juste assume que eles são suas criações, figurinos revestidos com a personalidade necessária para cumprir sua função. A terra garantiu a Juste a habilidade de saber virtualmente tudo sobre a história e a personalidade de todos os que tocam seu palco — incluindo os personagens dos jogadores. Dessa forma, ele consegue facilmente corroborar sua ideia de que foi ele quem criou tudo e todos em Scaena. Juste é capaz de relatar eventos da vida do personagem — eventos que mais ninguém poderia saber. Estas táticas fizeram com que muitas almas mais fracas se afastassem da tênue ponte da racionalidade e se dirigisse para os abismos da insanidade, transformando-as em peões sem vontade.

Quando Juste corta relações com seus “personagens principais”, às vezes os abandona nas Brumas, deixando que eles vaguem até encontrarem refúgio.





Mais frequentemente, ele deixa os corpos em locais cuidadosamente escolhidos para assustar os cidadãos de classe média, aos quais ele se refere como “o rebanho”. Mesmo que os odeie e os provoque, ele está sempre disposto a tomar o dinheiro deles. Exatamente para que ele precisa desse dinheiro ninguém sabe, mas ele continua a coletá-lo.

De vez em quando, Juste participa do espetáculo no palco. Ele normalmente faz isso quando a cena tem pouca chance de mudar na próxima hora ou mais, como, por exemplo, em um banquete, uma câmara do castelo ou algo do gênero. Quando o faz, ele pode aparecer como qualquer tipo de humanoide com altura de 1,50 m e 2,10 m, do sexo masculino ou do sexo feminino, jovem ou velho. Quando opta por participar, Juste sempre carrega um maço de papéis no qual ele escreveu várias cenas.

Fechando as Fronteiras: Juste é capaz de construir uma Muralha de Medo em torno de seu domínio. Qualquer personagem que se aventurar nas Brumas a partir desse ponto começará a se sentir pouco a vontade. O medo e o terror crescem quanto mais ele penetrar nas Brumas, transformando-se em uma agitação febril quando seus piores pesadelos se erguem das Brumas para desafiá-lo e seu coração começa a bater irregularmente. Se continuar a se mover para longe de Scaena, o personagem terá de passar em um teste de Resistência contra a Morte por Magia para não morrer de puro terror, começando quando ele estiver a trinta metros de distância do prédio. A cada 3 metros além desse ponto, ele tem de fazer outro teste com uma penalidade cumulativa igual a -1. (Exemplo: a trinta e nove metros ele deve fazer o teste com uma penalidade igual a -3). Essa experiência acaba matando qualquer vítima tola o suficiente para continuar. Se tentar voltar ao prédio, o personagem o encontrará a apenas um metro e meio, como se esse estivesse esperando seu regresso.

Combate: Juste pode ser um dos personagens mais perigosos que os heróis virão encontrar, pois suas habilidades de distorcer os limites da sanidade não têm igual. Seus poderes sobre Scaena também lhe dão uma vantagem além de suas habilidades aparentes.

Os oponentes só podem ferir Juste penetrando na miríade de ilusões que o cerca. Apesar de não ser um mago experiente, ele conhece o suficiente sobre os caminhos da ilusão para evitar a maioria dos perigos que vem em sua direção. Existe mais de uma camada de miragens envolvendo Juste, por isso é difícil pegá-lo.

Mesmo que alguém consiga alcançá-lo, Juste consegue se mover através da própria matéria do teatiro. Se tiver a iniciativa, ele pode se fundir com a madeira do teatro para reaparecer em outro local. Existe grande chance dele se materializar no palco, onde pode influenciar seus atacantes mais diretamente ou voltá-los uns contra os outros.

Em última instância, ele pode fazer com que o prédio se queime a sua volta. Para se salvar, ele suportará uma quantidade imensa de dor. Se Juste for morto, seu corpo se fundirá na madeira do teatro e ele se levantará dentro de um dia. Enquanto estiver se regenerando, Juste estará em seu estado mais vulnerável. Se alguém queimar o teatro durante esse tempo, ele estará morto para sempre.

Quando o teatro queima, as portas automaticamente se fecham e se trancam. E preciso uma força combinada igual 30 para abrir as portas e apenas dois personagens podem se aproximar delas ao mesmo tempo. Caso contrário, os heróis provavelmente encontrarão o mesmo fim fumegante que muitos outros já encontraram em Scaena.

Juste dá um título para cada cena que ele escreveu e é

capaz de invocá-la dizendo apenas seu nome em voz alta. Ele é capaz de manter apenas três cenas no palco de cada vez, por isso, se o grupo se dividir em mais de três partes, a ilusão se despedaça a menos que Juste esteja disposto a sacrificar alguma credibilidade. Como Juste raramente o faz, as chances são de que ele sacrifique toda a produção. Isso nunca deixa de exasperar Juste, então ele irá se vingar de uma maneira apropriada.

Seu plano favorito é dissolver a cena ao redor dos heróis, deixando apenas o palco e o teatro à volta. Os aparatos e todas as marcações estarão no lugar, mostrando aos participantes que eles estavam em uma peça. E parte essencial de seu plano que o grupo aceite isso como verdade, pois se eles a questionarem, isso pode muito bem destruir toda a ilusão. O teatro que os personagens veem não é o teatro de verdade. Apesar de se parecer com o real em cada detalhe, ele também é uma falsificação. Quando os jogadores começarem a se sentir confortáveis com essa realidade, algo horrível acontecerá. Se os heróis desacreditarem, Juste criará a ilusão de outro teatro o mais rápido que ele puder, criando um ciclo infinito, levando os personagens a outro palco e empurrando-os cada vez mais fundo dentro da loucura dele.

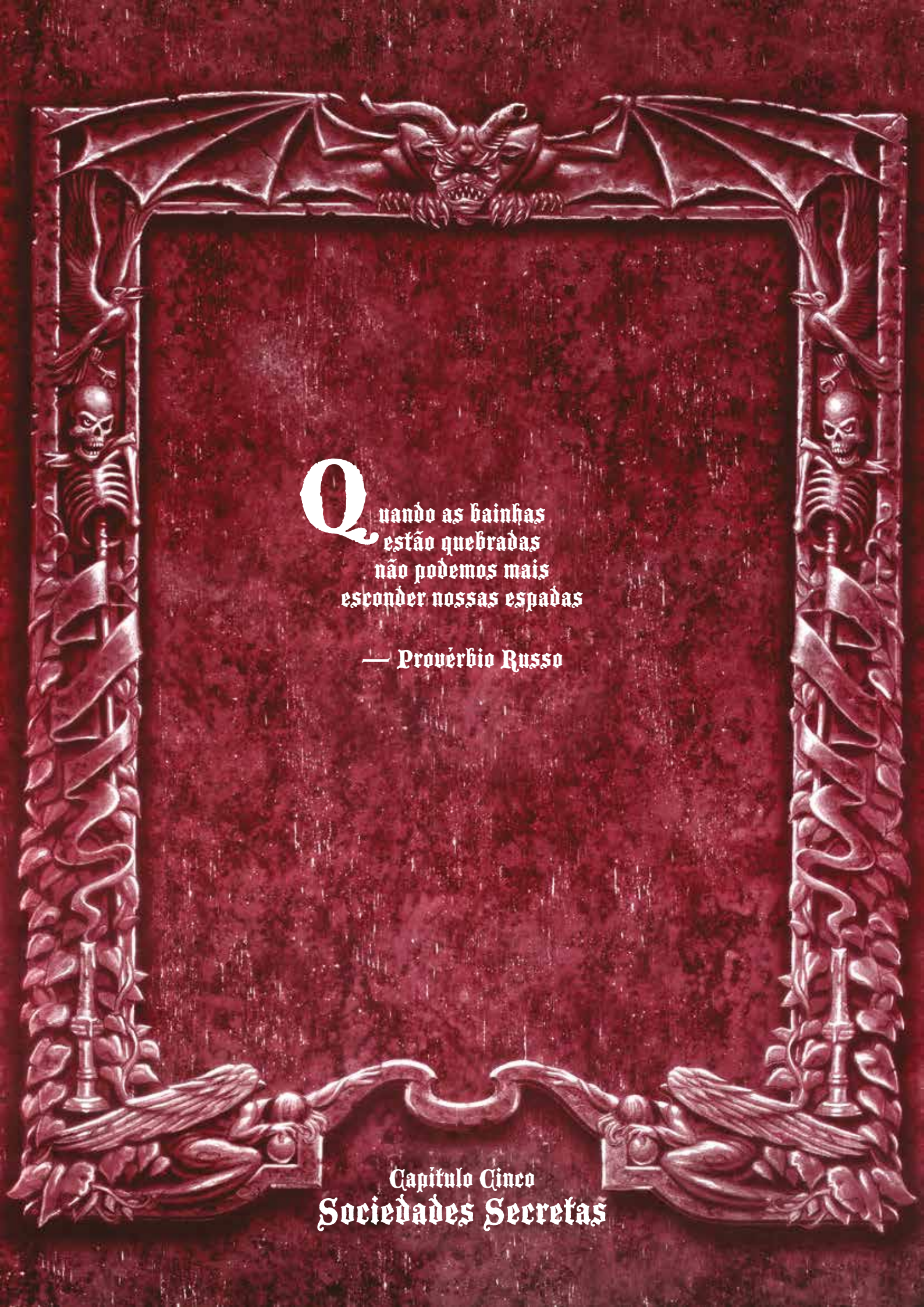
Depois do que podem parecer dias, Juste contatará os heróis através de uma imagem de si mesmo, explicando a não realidade deles. Ele argumentará que pelo fato ele ser capaz de mudar o ambiente de acordo com sua vontade, controlar as pessoas que estão a sua volta e criar mundos inteiros, eles também são obviamente sua criação. Claro, eles podem ter vontade própria, mas isso é apenas um efeito colateral da criação de personagens fortes. Se eles continuarem sem se convencer, Juste recitará para eles sua história mais recente, demonstrando um conhecimento que ele não poderia ter de outra forma.

Juste é um homem persuasivo, especialmente por causa de sua personalidade carismática. Se os heróis falharem em um teste de Resistência contra Magia durante essa argumentação, eles ficarão sob sua influência (como acontece no caso de uma magia *enfeitiçar*).

Depois de uma semana, cada vítima pode tentar outro teste. Todo personagem que falhar perderá 1 ponto de Inteligência por dia e começará a mostrar uma faceta de sua personalidade mais do que as outras — até essa faceta dominar totalmente o personagem. A vítima pode tentar um outro teste a cada dia para se libertar, com uma penalidade proporcional à quantidade de pontos Inteligência perdidos. Portanto, se alguém perdeu 2 pontos de Inteligência ele fará o teste com uma penalidade igual a -2, enquanto que alguém que perdeu 5 pontos de Inteligência faria o teste com uma penalidade igual a -5. Se escapar da magia, a vítima recupera a Inteligência à velocidade de um ponto por semana. Suas personalidades também retornam com sua Inteligência.

Se uma vítima chegar a ter 0 pontos Inteligência, ela se tornará um personagem menor e sua existência dependerá exclusivamente da vontade de Juste. Se Juste desejar que o personagem desapareça, sua existência estará obliterada até Juste desejar a sua volta. Mesmo assim, o personagem será apenas uma pálida sombra do que ele era. A não ser que seus companheiros consigam de alguma forma resgatá-la, a vítima estará condenada a uma eternidade servindo como um personagem secundário nas obras primas de Juste. Essas vítimas podem ser resgatadas de várias maneiras, inclusive sua remoção do teatro, a destruição do teatro ou a morte de Juste.





Quando as bainhas
estão quebradas
não podemos mais
esconder nossas espadas

— Provérbio Russo

Capítulo Cineo
Sociedades Secretas



Sociedades Secretas



Um verso Vistani antigo afirma que as Brumas de Ravenloft escondem muitas coisas, uma tradução grosseira diz mais ou menos o seguinte:

As Brumas escondem verdades e mentiras, heróis e vilões, triunfos e tragédias. Acima de tudo, as Brumas escondem os segredos de mil almas torturadas.

Durante séculos, os homens e mulheres mais observadores do Semiplano sabem que existe mais coisas no mundo a seu redor do que o olho pode ver. Certos cidadãos das montanhas barovianas suspeitam há muito tempo que Strahd von Zarovich não é o homem normal que ele finge ser. Alguns têm suspeitas similares sobre os lordes dos domínios de Sithicus, Kartakass e G'Henna. No entanto, quando ficou claro que era tão perigoso ser astuto quanto ser desatento, os mais sábios dentre esses cidadãos decidiram cerrar fileiras e manter seus segredos para si mesmos.

Ninguém sabe exatamente quantas sociedades secretas existem escondidas nas Brumas de Ravenloft. Esse capítulo apresenta nove desses grupos ocultos.

Uso em Jogos



Sociedades secretas podem representar muitos papéis em uma campanha de Ravenloft. Na maioria dos casos, a maneira como uma sociedade secreta se encaixa em uma certa campanha depende das ações e tendências dos personagens dos jogadores. Se a organização tem tendências e os objetivos semelhantes aos dos personagens dos jogadores, ela pode servir como um patrono. De fato, pode até mesmo ser possível os heróis se juntarem à ordem e adotarem seus planos. Um bom exemplo destes grupos pode ser o Círculo ou os Guardiões da Pluma Negra. Por sua própria natureza, todos os membros da classe ancoretas pertencem à Igreja de Ezra, descrita mais adiante nesse capítulo.

Um membro de uma sociedade secreta maligna (ou que procura simplesmente realizar coisas que os heróis acham censuráveis) pode ser um bom vilão para uma aventura. Em cenários deste tipo, os heróis podem até se de confrontar com seus inimigos sem descobrir a verdadeira natureza ou os objetivos da sociedade.

Por último, uma sociedade pode ser usada como uma distração ou uma isca. Durante uma aventura, os personagens podem cruzar com membros de uma ordem misteriosa que os está atrapalhando mas não é o foco verdadeiro da aventura. Esse tipo de encontro pode facilmente prefigurar futuras reviravoltas na trama.

Objetivos Principais



Em quase todos os casos, um único objetivo motiva os membros de uma sociedade secreta. Ele pode ser simples, como a morte de um certo governante, ou mais esotérico, como a compreensão da verdadeira natureza da vida e da morte. Na maioria dos casos, no entanto, os membros de uma sociedade secreta conhecem (e às vezes o abraça com fanatismo) esse objetivo.

Entretanto, nem todas sociedades secretas têm objetivos claramente definidos. Algumas sociedades têm motivos tão obscuros ou fantásticos que ninguém é capaz de adivinhá-los ou mesmo compreendê-los. Por isso, parece que algumas dessas sociedades existem só por existir.

Células



maioria das sociedades descritas nas próximas páginas guardam seus segredos com muito cuidado. Elas não revelam sua existência, membros ou objetivos para o mundo exterior. Na verdade, a maioria das sociedades secretas são organizadas em grupos pequenos chamados células. Cada célula é composta de um punhado de membros que se conhecem entre si, mas ninguém mais além de seu grupo. Apenas o líder de uma dada célula sabe como contatar membros de outra célula.

Sociedades Secretas Benignas



esmo em um lugar tão sombrio e desprovido de esperança como o Semiplano do Pavor, existem algumas pessoas que procuram fazer o que é justo e bom.

Os Guardiões da Pluma Negra

Uma Sociedade Secreta Justa (Boa e Leal)

Deixe um homem agir durante o dia para ele poder se deitar feliz em sua esteira à noite.

— *Provérbio Japonês*

Os Guardiões da Pluma Negra existem apenas dentro das fronteiras da Baróvia, e se dedicam a destruição de ninguém mais que Strahd von Zarovich. Agindo lenta e metodicamente, eles esperam desesperadamente por um triunfo contra o lorde negro vampiro, que pode ter repercussões muito além de sua própria compreensão.

Filiação

Os membros comuns desse grupo são homens e mulheres normais de tendência justa (boa e leal) que se dedica abnegadamente à libertação de Baróvia e à destruição de seu lorde vampiro.

Os Guardiões são organizados em células chamadas garras, cada uma delas comandada pelo Chefe da Garra. Sem que a maioria dos membros saiba, esses Chefes da Garra são, na verdade, homens-corvos infectados. Acima dessas pessoas estão os cinco Portadores da Pluma. Da mesma forma que os chefes das garras, esses membros também são homens-corvo. No entanto, eles são exemplares verdadeiros dessa espécie, e não humanos infectados.

No comando da ordem, embora apenas os cinco portadores saibam sua identidade, está Pyoor Duzentos verões, um ravenkin (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*). A determinação de Pyoor permite que os Guardiões da Pluma Negra sobrevivam sob as vistas do lorde negro que eles querem destruir.

Reconhecimento

Os membros dessa ordem se reconhecem de três formas. Primeiro, todo membro usa uma pena de corvo em algum lugar de seu corpo. Quando um membro deseja se identificar para outro, ele começa uma conversa e solta casualmente a palavra “ninho”. Para completar esse código verbal, a resposta deve incluir a palavra “pena”. Por último, um membro deve se identificar falando seu nome na língua dos corvos.





Atividades

O foco do Guardiões é, evidentemente, a destruição de Strahd von Zarovich e a libertação da Baróvia. Claro que os membros percebem que esta não é uma tarefa simples. Por isso eles agem muitas vezes como uma força secreta, tentando ajudar aqueles que foram prejudicados pelas ações do conde vampiro. Quando a chance de atacar Strahd ou seus servos diretamente se apresenta, eles usam normalmente mercenários ou aventureiros para fazê-lo. De todas as sociedades secretas mostradas nesse capítulo, é possível que os Guardiões sejam a mais sutil em seus planos e ações. Eles sabem quão atento é o olho de Strahd, e eles não querem chamar sua atenção.

Quartel General

As ações dos Guardiões da Pluma Negra são ditadas da vila de Baróvia, em um local conhecido como O Ninho. Lá, em um porão secreto embaixo de uma taverna conhecida como Sangue da Videira, Pyoor e seus tenentes homens-corvo pesam todos os aspectos das ações de Strahd.

A Mão Verde

Uma Sociedade Secreta Bondosa (Boa e Neutra)

Devemos lamentar por um homem quando ele nasce, e não quando ele morre.

— *Provérbio Francês*

Os habitantes do domínio desértico de Har' Akir veem o deus Osiris como o protetor das tumbas e inimigo dos mortos-vivos. A Mão Verde (assim denominada por se acreditar que Osiris tinha pele verde) dedica-se à santificação das tumbas e destruição dos mortos-vivos ou daqueles que profanam os locais de descanso dos mortos.

Filiação

Para se tornar um agente da Mão Verde, o personagem tem de ter Sabedoria maior ou igual a 16 e ter tendência bondosa (neutra e boa). Ele não pode ter nunca participado do roubo de uma tumba ou saque de um cadáver.

Além disso, o membro deve dedicar pontos de perícia para saber a linguagem hieroglífica de Har' Akir (tratada como um Idioma Antigo) e a perícia Religião. É importante notar que essa língua não é a escrita moderna usada naquele reino desértico, e sim sua ancestral.

Reconhecimento

Os símbolos tradicionais de Osiris são o bordão de pastor e um mangual decorado. Por isso, todo membro da Mão Verde deve usar um mangual de infantaria em combate. O mangual deve ostentar uma inscrição na língua antiga de Osiris, e um membro se identifica a outro lendo em voz alta os hieróglifos do mangual do colega. Esses símbolos são um juramento dedicando a arma ao combate dos mortos-vivos e profanadores de tumbas.

Atividades

Em geral, os agentes da Mão Verde são ativos apenas nos Desertos Âmbar. No entanto, quando um ladrão de tumbas, ou algum outro inimigo da ordem, viaja para fora das fronteiras desses domínios, os membros da sociedade secreta os perseguem através do Semiplano do Pavor. De fato, as lendas contam que alguns membros, completamente determinados a vingar os erros cometidos

contra a ordem, seguiram suas vítimas para além da própria Fronteira das Brumas.

Apesar de muitos membros da Mão Verde serem sacerdotes de Osiris, isso não é uma exigência. Mas, é importante lembrar que mesmo aqueles que não são sacerdotes verdadeiros são chamados a agir extraoficialmente como clérigos. Por isso, eles costumam presidir serviços funerários e outras cerimônias religiosas que honram ou envolvam os mortos.

Quartel General

Em geral, é o Sumo Sacerdote de Har' Akir quem dita as ações da Mão Verde. A liderança dessa ordem é tradicionalmente responsabilidade desse posto, embora às vezes ela seja delegada a um de seus subalternos.

Alguns afirmam que muitas das tumbas mais impressionantes de Har' Akir possuem câmaras secretas onde os membros da Mão Verde se encontram, mas isso pode não ser verdade.

O Círculo

Uma Sociedade Secreta Honrada (Caótica, Boa)

Apesar da espada da justiça ser afiada, ela não matará o inocente.

— *Provérbio Chinês*

Poucas famílias sofreram tanto nas mãos dos poderes sombrios como o clã Shadowborn. Durante séculos, essa linhagem nobre e orgulhosa produziu alguns dos heróis e heroínas mais devotos que se pode imaginar. Apesar da trágica história dessa família, eles continuam a se dedicar à verdade e à justiça. Com essa finalidade, o jovem Alexi Shadowborn fundou uma ordem de cavaleiros conhecida como o Círculo. Os membros do Círculo tornaram-se conhecidos como os Cavaleiros das Sombras. Desde sua criação, umas doze décadas atrás, o Círculo tem sido um dos poucos pontos de luz no Semiplano do Pavor.

Filiação

Todos os membros do Círculo pertencem à classe dos vingadores e têm tendência honrada (caótica e boa). Além das exigências normais para vingadores, os membros têm de ter também Sabedoria e Carisma maior ou igual a 15. A arma tradicional dessa ordem é a espada longa e todos seus membros devem se especializar no seu uso.

Reconhecimento

Um Cavaleiro das Sombras é facilmente reconhecido por aqueles que estão familiarizados com a organização e outros membros de sua ordem. Mesmo nas situações mais perigosas, os membros dessa sociedade não tomam nenhuma providência para se disfarçar ou esconder sua filiação ao Círculo. Por esse motivo, eles formam a mais famosa das sociedades secretas.

Os cavaleiros das Sombras sempre usam armaduras simples decoradas com o sol eclipsado que serve de símbolo para o grupo. Esse ícone também serve como prendedor para a tradicional capa amarela e preta que todos os membros usam.

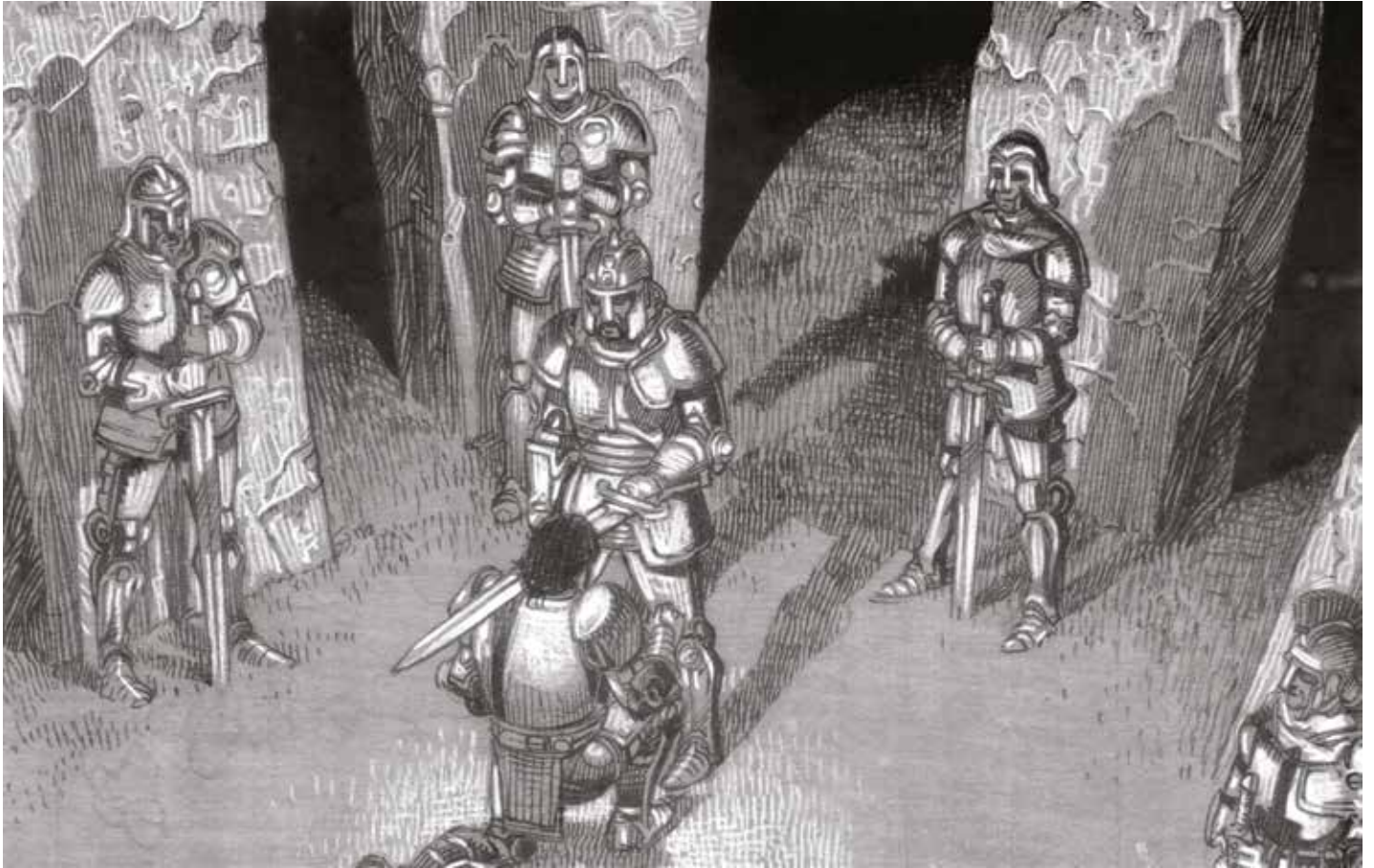
Atividades

O Círculo procura levar a luz da verdade e da justiça para um mundo aparentemente desprovido destas virtudes. Eles o fazem se opondo à maldade dos lordes de domínio onde





Sociedades Secretas



quer que eles sejam capazes. Estas atividades seriam quase suicidas se os membros dessa ordem não tomassem tanto cuidado para se protegerem.

Como não escondem suas identidades, esses cavaleiros confiam muito em esconderijos seguros e estratégias sutis para estarem sempre um passo adiante dos lordes de domínio que gostariam de vê-los exterminados. Pelo fato de ser quase impossível enfrentar um lorde de domínio diretamente e derrotá-lo, eles normalmente tentam aleijá-lo, destruindo seus principais asseclas.

Quartel General

O Círculo se encontra uma vez por ano em um círculo de pedras erguido em um bosque escondido em algum lugar do domínio de Avonleigh, no Aglomerado Shadowborn. Se algum Cavaleiro das Sombras não conseguir fazer essa peregrinação, ele será expulso da ordem. Fora isso, o Círculo não tem nenhum quartel general reconhecido.

Sociedades Secretas Neutras



queles que buscam o equilíbrio completo das forças normalmente enfrentam uma batalha desvantajosa nessa terra de trevas.

A Igreja de Ezra

Uma Sociedade Secreta Ordeira (Neutra, Leal)

Aqueles que estão no Inferno acham que o Céu não existe.
— *Provérbio Inglês*

A Igreja de Ezra não é uma sociedade secreta verdadeira, pois não toma nenhuma precaução para esconder sua

existência. Ela está incluída nesse capítulo, no entanto, devido à influência que ela tem sobre seus membros e a importância que ela tem para os personagens da classe ancoretas.

Os seguidores dessa fé cultuam uma divindade conhecida como Ezra, a quem eles descrevem como sendo uma mulher alta, esbelta, vestida com robes brancos esvoaçantes. Seu cabelo negro contrasta com sua pele clara. Reverenciada como protetora e curandeira, ela é representada normalmente segurando um escudo losangular de alabastro e uma espada fina de construção semelhante. O escudo é normalmente decorado com um feixe de acônito, em reconhecimento de seu papel como curandeira.

Filiação

Praticamente qualquer um pode se tornar um membro da Igreja de Ezra. A única exigência é um dízimo de dez moedas de cobre por ano e uma tendência que não esteja a mais de um passo de distância da ordeira (leal e neutra).

Espera-se que os membros da igreja protejam os outros contra a injúria, sempre ajudando pessoas em perigo, a despeito de qualquer risco pessoal envolvido. Da mesma maneira, eles devem estar sempre prontos para ajudar e confortar os doentes e os feridos. Um ditado comum na Igreja de Ezra é “Hoje eu cuido de você, pois amanhã você cuidará de mim”.

Reconhecimento

Embora os membros da Igreja não tenham obrigação de se identificar de uma forma definida, muitos usam símbolos sagrados para demonstrar sua fé. Estes símbolos são normalmente pequenos emblemas na forma de ramos de





acônito ou pequenas réplicas da espada e do escudo que Ezra carregava. Durante as cerimônias, que são realizadas a cada cinco dias, os membros da igreja devem usar roupas brancas.

Atividades

A Igreja de Ezra não possui menos que quatro seitas diferentes. Cada uma delas tem seus próprios objetivos e métodos, mas todas reconhecem a autoridade da igreja central. Essas divisões correspondem grosseiramente às tendências dos membros: ordeira (neutra, leal), neutra, justa (neutra, leal) e vi (maligna, leal).

Além disso, os hábitos das igrejas são diferentes em cada domínio. Portanto, a igreja na Baróvia é diferente da igreja da Falkóvnia, mesmo que elas pertençam tecnicamente à mesma facção. Os fiéis podem tomar parte do culto em qualquer igreja, mas fora de seu próprio domínio ele encontrará diferenças sutis (e às vezes perturbadoras) nas práticas.

Quartel General

Todas as facções da Igreja de Ezra reconhecem a autoridade da Grande Catedral (neutra, leal), que fica em Levkarest. Três templos menores — localizados em Port-a-Lucine (neutra), Mordentshire (boa, leal) e Fontes do Nevuchar (maligna, leal) — exercem autoridade sobre os vários ritos.

Os Vistani

Uma Sociedade Secreta Neutra

Um objeto que não está sendo vigiado permanece seguro se for protegido pelo destino; atacado pelo destino, ele perece mesmo se estiver bem guardado.

— *Provérbio Indiano*

Os ciganos de Ravenloft são descritos em detalhes no *Van Richten's Guide to the Vistani*. Apesar disso, muitos mistérios continuam sem resposta mesmo nesse livro. Por essa razão, os Vistani podem muito bem ser considerados uma sociedade secreta.

Filiação

Um antigo ditado Vistani diz que “apenas os Vistani são os Vistani”. Para os Vistani, isso ilustra o fato de que aqueles que não têm sangue Vistani não são confiáveis. Isso é um excelente exemplo da filosofia de filiação dos Vistani. Quem não nasce de pais Vistani não é um Vistani.

De tempos em tempos, pode acontecer de um forasteiro ser admitido nas fileiras dos Vistani. Essa pessoa, no entanto, deve ter realizado algum grande serviço para esses nômades das Brumas. Mestres devem permitir que os personagens recebam essa honra somente depois de uma aventura épica.

Reconhecimento

Os Vistani não precisam de nenhum símbolo, sinal ou qualquer outra marca de reconhecimento. Quando um desses ciganos olha para um outro, ele sabe instantaneamente que está olhando para outro Vistani.

Os estranhos que foram aceitos entre os Vistani não têm essa habilidade, embora um verdadeiro Vistani vá reconhecê-lo pelo que eles são. Como existem poucas dessas pessoas, é raro isso se tornar uma preocupação.

Atividades

“Os Vistani fazem o que os Vistani fazem”. Esse velho provérbio do domínio de Baróvia é a descrição mais apropriada desse povo que qualquer pessoa pode vir a precisar.

Muitos acreditam que os Vistani têm algum objetivo secreto do qual eles estão se aproximando lentamente; outros dizem que eles possuem um segredo tão terrível que eles trabalham sempre no sentido de mantê-lo escondido. Se alguma dessas afirmações é correta, ou se algum outro segredo explica seu comportamento misterioso, nenhum estranho sabe dizer. Talvez o futuro venha a revelar essa resposta.

Quartel General

As tribos Vistani viajam de um lugar para o outro em grandes carroções, chamados vardos. Essas caravanas são os únicos quartéis gerais dos Vistani. Isso não quer dizer que as várias tribos não possam ter depósitos secretos de suprimentos, armas ou coisas do gênero espalhados por toda Ravenloft, mas apenas que os Vistani são um povo nômade.

Alguns dizem que os Vistani vêm de um lugar secreto escondido nas Brumas. Esse lugar é chamado com frequência de oculhogar. A maioria dos sábios, entretanto, rejeita essa ideia, considerando-a apenas uma invenção.

O Circo

Uma Sociedade Secreta Inconstante (Neutra, Caótica)

Quem faz muitas perguntas sobre a estrada nunca se perde.
— *Provérbio Iugoslavo*

O Circo é um conjunto itinerante de artistas, mercadores e expositores — reunidos por sua inclinação para o macabro e o sobrenatural. As pessoas que visitam este circo misterioso encontram testes de habilidades, jogos de azar, shows de horrores, dançarinas, músicos e um sem número de outros métodos de passar o tempo e gastar dinheiro.

O mestre desse circo é uma mulher bonita e incomum chamada Isolda. Ela e sua coleção bizarra de viajantes costumam aparecer repentinamente no subúrbio de uma cidade, se apresentam durante uma ou duas noites (embora já tenha acontecido deles ficarem uma semana no mesmo lugar), e depois desaparecem tão misteriosamente. Estranhamente, os moradores quase sempre sabem quando o Circo está para chegar.

Filiação

Isolda recruta artistas e empregados para o Circo em toda Ravenloft. A companhia de aberrações e renegados que ela reuniu veem-na como sua salvadora, pois ela lhes ofereceu uma vida bem melhor do que a que eles tinham antes. Para se tornar um dos artistas de Isolda, o personagem deve ter alguma característica incomum ou habilidade especial. Isso pode ser uma deformidade, talento ou até mesmo uma coleção de excentricidades que possa ser exibida.

Reconhecimento

O grupo de empregados de Isolda não é grande; ela nunca tem mais de sessenta empregados.

Como eles trabalham juntos com frequência, todos se conhecem. Por isso, nenhum sinal especial é necessário. No entanto, muitos de seus artistas têm uma pequena tatuagem de um cavalo empinado na nuca.







Atividades

À primeira vista, o Circo parece ser um show itinerante normal. Na verdade, ele é muito mais que isso. Embora ninguém pareça saber exatamente o que o circo e sua mestra são, algumas coisas são visíveis. A mais importante e impressionante dessas coisas é o fato de Isolda aparentemente não temer os lordes de domínio. De fato, em suas viagens pelo Núcleo, ela ganhou a inimizade dos lordes de domínios em mais de uma ocasião. Parece que, na verdade, os poderes dos terríveis senhores de Ravenloft não afetam Isolda ou aqueles que estão sob sua proteção. Como isso pode ser possível é uma questão que ninguém sabe responder. Aparentemente, Isolda não deve lealdade a ninguém, embora proteja muito bem aqueles a quem emprega.

Não existem registros da existência do Circo antes da Grande Conjuração, mas algumas pessoas afirmam que ele existe há muito mais tempo. Isolda e seus empregados são muito lacônicos com relação a esse assunto.

Quartel General

O Circo não tem nenhum quartel general, a menos que se considere o vagão em que Isolda vive como tal. Esse vagão de aparência comum sempre fica no meio do Circo. É nesse meio de transporte que ela resolve todos os assuntos do Circo. Ninguém, nem mesmo os artistas, viram o interior desse vagão.

Sociedades Secretas Malignas



Em uma terra tão repleta de mal, alguns indivíduos são inevitavelmente atraídos pelo seu poder

A Kargatane

Uma Sociedade Secreta Vil (Maligna, Leal)

Não é preciso permissão para aqueles que têm o poder de tomar o que querem sem ela.

— *Provérbio Espanhol*

Durante o reino de Azalin, O lich, a Kargat atuou como a força policial estatal de Darkon. Logo abaixo desse grupo nefando estava a Kargatane, um grupo de mortais que cumpria as ordens da Kargat — apesar de quase nunca compreender a verdadeira natureza de seus mestres.

Devido a aparente morte de Azalin e a transformação de seu reino em Necrópolis, muita gente acredita que a Kargatane tenha deixado de existir. Na verdade, a organização está mais poderosa do que nunca, se bem que agora eles agem de uma forma mais escondida e não servem a nenhum mestre. Somente o desejo sem fim pela imortalidade e o fascínio pelo sangue os motiva.

Filiação

Ninguém que tenta se juntar à Kargatane é aceito em suas fileiras. Na verdade, estes pretendentes são rotineiramente mortos, depois de serem torturados para falarem os nomes dos que os levaram até a ordem. Novos membros chegam à Kargatane somente quando a ordem decide recrutá-los.

Embora o líder da Kargatane seja uma vampira de nome Kazandra, todos seus membros subalternos são mortais. Através dos rituais de filiação, todo recruta novo compartilha seu sangue com Kazandra e portanto, torna-se seu escravo obediente.



Reconhecimento

Nenhum método formal de reconhecimento é necessário quando os membros da Kargatane se encontram com Kazandra para receber suas ordens. Um simples olhar nos olhos azul-claro da bela vampira é suficiente para mostrar a eles que estão na presença de seu mestre.

Os membros mortais, por sua vez, não são instantaneamente evidentes. Para parecerem peregrinos na estrada da imortalidade, cada um deles carrega uma pequena ampola com o que parece ser sangue, presa em uma corrente fina que fica pendurada em seu pescoço. Na verdade, essa ampola contém um veneno mortal que pode ser usado para escapar da captura ou de interrogatórios.

Atividades

Os membros da Kargatane têm dois objetivos. O primeiro de seus desejos é conseguir a imortalidade. Como nenhum dos membros sabe que Kazandra é uma vampira, eles continuam sem saber que ela poderia facilmente realizar seu desejo.

O segundo objetivo do grupo, embora eles não saibam, é obedecer à vontade de Kazandra. Qualquer que seja o plano da vampira, os membros da Kargatane são apenas os peões em sua execução. Seus últimos objetivos têm girado em torno de obter o controle das pessoas da Baía de Martira.

Quartel General

Kazandra dirige as ações da Kargatane de sua propriedade na costa do Mar das Mágoas ao norte da Baía de Martira. Toda vez que precisa se encontrar com um ou mais membros da ordem, ela manda uma mensagem telepática,





Sociedades Secretas

chamando-os à cripta ancestral que existe em sua propriedade.

A Fraternidade das Sombras

Uma Sociedade Secreta Egoísta (Neutra Maligna)

Mesmo que você saiba mil coisas, pergunte àquele que sabe apenas uma.

— *Provérbio Turco*

A Fraternidade das Sombras é uma aliança de mágicos e arcanos devotados a descobrir os segredos do Semiplano do Pavor. Eles entendem que sua terra é única, e eles procuram descobrir justamente o porquê.

Se a Fraternidade das Sombras buscasse apenas conhecimento, eles poderiam ser considerados inofensivos. Entretanto, seu objetivo final é usar o conhecimento adquirido para assumir o controle de Ravenloft e tornarem-se os mestres de todas as criaturas que vivem aqui.

Filiação

Para se tornar um membro da Fraternidade, o personagem tem de ser um arcano do sexo masculino de qualquer tipo e ser da tendência Egoísta (neutra, maligna).

Apesar de todos os líderes da Fraternidade serem ilusionistas, a maioria dos outros tipos de arcanos são bem vindos na ordem. Somente aqueles que não são capazes de fazer magias da escola Ilusão são rejeitados quando procuram se filiar.

Reconhecimento

Todo membro da Fraternidade das Sombras usa um anel de prata na forma de duas víboras entrelaçadas. As bocas das víboras formam o suporte onde é colocada uma ônix. A Fraternidade dá um desses anéis para cada membro que é aceito; o anel dá a habilidade de fazer uma magia *escuridão*, 4,5 m de raio uma vez por dia. Como somente os membros da Fraternidade conseguem invocar esse poder, demonstrá-lo é um sinal seguro da lealdade e autenticidade do usuário do anel.

Atividades

A maioria dos membros dessa organização faz suas pesquisas em seus próprios domínios. De tempos em tempos, um membro faz uma expedição para descobrir alguma coisa que sua pesquisa não conseguiu revelar.

Todos os membros da Fraternidade trabalham com um único objetivo: alcançar a compreensão e o poder absolutos. Eles reconhecem que Ravenloft esconde muitos segredos, e lutam incansavelmente para aumentar seus conhecimentos. É bem possível que os membros da Fraternidade saibam mais a respeito do Semiplano do Pavor do que qualquer outra em Ravenloft.

Quartel General

Apesar da Fraternidade das Sombras não manter nenhuma central, eles reconhecem a necessidade de encontros entre os membros. Toda vez que alguns membros se encontram, eles o fazem em algum lugar que representa conhecimento ou poder. Os encontros mais recentes foram (em segredo, é claro) na escola de magia de Lekar, Falkóvnia e na Grande Biblioteca em Port-a-Lucine, Dementlieu.

A Ordem Profana do Túmulo

Uma Sociedade Secreta Cruel (Caótica, Maligna)

A cada dia que passa a morte se aproxima, como a chacina de uma vítima que está sendo realizada passo a passo.
— *Provérbio Indiano*

A Ordem Profana do Túmulo é talvez a mais insólita das sociedades secretas descritas nesse capítulo. Dirigida pelas mãos da Morte a partir do coração de Necrópolis, esse grupo de elite de mortos-vivos viaja pelo Semiplano executando as ordens de seu mestre. Sem dúvida, a coisa mais terrível sobre esse grupo é o fato dele ser composto inteiramente de mortos-vivos.

Filiação

Como já foi mencionado, filiação à Profana Ordem está aberta somente aos mortos-vivos. Dessas criaturas, apenas aqueles que têm vontade própria e tendência Cruel (caótica, maligna) são aceitos.

Todo membro da Ordem Profana tem de visitar o trono de Morte na cidade de Il Aluk e jurar lealdade à sinistra criatura que o ocupa. Em troca desse voto, o morto-vivo recebe uma parte do poder de Morte, que lhe permite drenar um nível de energia vital de qualquer coisa viva que ele venha a tocar. Se a criatura já era capaz de fazer isso, sua habilidade aumenta. Dessa maneira, um vampiro que se filia à Ordem Profana consegue drenar três níveis de energia vital com seu toque.

Reconhecimento

Todo membro dessa aliança macabra carrega um símbolo sagrado (profanado) de alguma religião justa (leal, boa). Como não possui nenhuma habilidade especial, esse objeto não é mais uma ameaça àqueles que são afetados por símbolos sagrados benignos. Outra prova de filiação à Ordem Profana pode ser encontrada no fato de cada uma dessas criaturas possuir a marca de Morte, uma ampolheta tatuada sobre seu coração.

Atividades

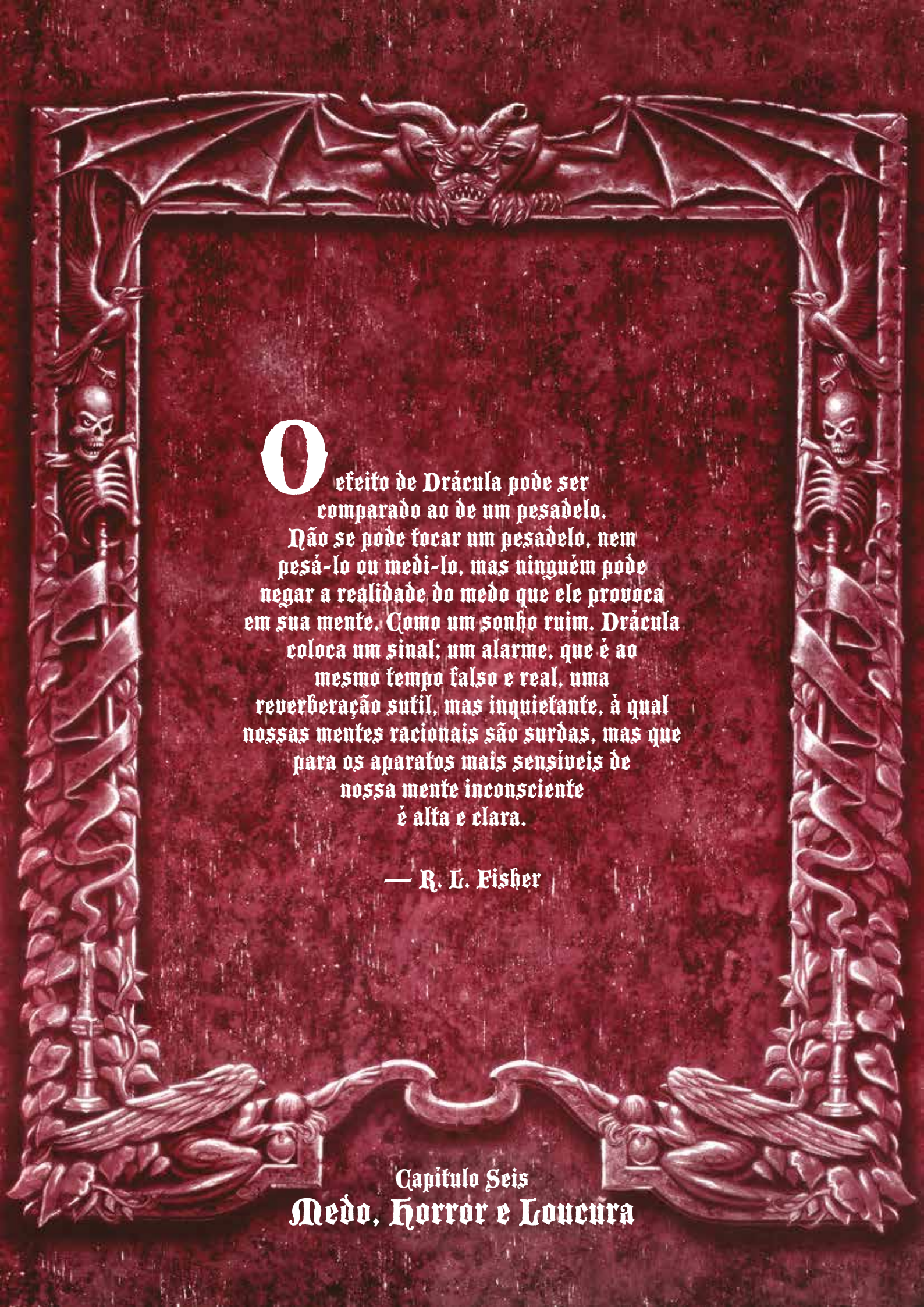
A Ordem Profana opera em todo o Semiplano do Pavor, cumprindo as ordens de seu mestre sinistro. Exatamente que planos o mestre de Il Aluk tem para as fileiras de mortos-vivos ninguém sabe, mas está claro que seus servos mortos-vivos estão trabalhando em algum objetivo nefasto. Entre as missões típicas dos agentes da Morte incluem-se reunir energia vital, recuperar itens mágicos e recrutar aliados em potencial.

Quartel General

A morte comanda a Ordem Profana da fortaleza sombria conhecida como Forte Macabro, que foi reconstruído por seus servos mortos-vivos depois de ter sido destruído pelo Aparelho Apocalíptico. Localizado no coração de Il Aluk, essa é a estrutura sinistra na qual aparentemente o lorde lich Azalin encontrou sua morte.

Dizem que debaixo do forte existem muitos segredos aos quais a Morte pode ainda não ter tido acesso. Se isso for verdade, pode-se ter certeza que os agentes da Ordem Profana estão procurando as catacumbas para conseguir estes tesouros.





O efeito de Drácula pode ser comparado ao de um pesadelo. Não se pode focar um pesadelo, nem pesá-lo ou medi-lo, mas ninguém pode negar a realidade do medo que ele provoca em sua mente. Como um sonho ruim, Drácula coloca um sinal; um alarme, que é ao mesmo tempo falso e real, uma reverberação sutil, mas inquietante, à qual nossas mentes racionais são surdas, mas que para os aparatos mais sensíveis de nossa mente inconsciente é alta e clara.

— R. L. Fisher

Capítulo Seis
Medo, Horror e Loucura



Este capítulo examina três das mais importantes regras usadas no cenário de Ravenloft: os Testes de Medo, Horror e Loucura. Quando combinados com os Testes de Poder apresentados no próximo capítulo, eles formam as principais regras de Ravenloft. É possível conduzir uma aventura de Ravenloft usando apenas essas regras e nenhuma das outras apresentadas nesse livro.

Definições

Este capítulo esboça vários métodos de se assustar personagens que, se poderia dizer, estão além do medo. Afinal de contas, o que assusta um arcano de 10º nível? Sinceramente, a resposta é “quase nada”. Mesmo assim, em um jogo de RAVENLOFT, os personagens verão coisas que exalam o sobrenatural e o macabro, e em raras ocasiões (felizmente) encontrarão coisas que a mente humana não foi feita para compreender.

O que é o Medo?

Medo é a mais simples das condições mentais discutidas neste livro. Um personagem pode ficar apavorado quando vê um monstro realmente poderoso, descobre um mal terrível ou se vê sozinho em um lugar perigoso.

O medo pode atingir a todos, aventureiros ou pessoas comuns, em um momento ou outro. Se os heróis encontram alguma coisa que é perigosa mas não tem grande característica sobrenatural, o Mestre deve assumir que ela meramente inspira medo.

O que é horror?

Horror é um sentimento um pouco mais forte que medo. Para gerar horror, a situação deve fazer o personagem rejeitar o que os seus sentidos estão lhe dizendo. Ele deve ser confrontado com circunstâncias que confundem a lógica e o bom senso. Em alguns casos, pode ser alguma coisa terrivelmente chocante, em outros, pode ser apenas algo que o herói acredita ser impossível.

Como nas aventuras de AD&D a magia e o sobrenatural são comuns, não se pode assumir que qualquer encontro mágico (mesmo os sinistros) provocará necessariamente o horror. No entanto, os Mestres que tiverem em mente o exemplo a seguir conseguirão separar rapidamente o medo do horror: Se um herói vê alguém que ele não conhece se transformar em um lobisomem, ele deve fazer um Teste de Medo; se ele vê sua esposa fazer a mesma coisa, é hora de fazer um Teste de Horror.

O que é Loucura?

Além do medo e do horror está o reino da loucura. Diferente dos anteriores, loucura não é um estado passageiro. Um personagem conhece a loucura quando sua mente é exposta a coisas que estão além de sua capacidade de aceitar ou até mesmo de compreender. Apesar de um personagem ser capaz de controlar seu medo e chegar a algum ponto de equilíbrio com o horror, ele perceberá que a loucura é um estado muito mais debilitante. Por sorte, são poucos os que sentem o toque debilitante da loucura.

O termo loucura, da maneira que está sendo usado nesse texto, não cobre todas as formas de doença mental. Somente as condições provocadas por traumas, choques ou abusos são abrangidas por essa categoria. Além do mais, as descrições fornecidas neste capítulo não têm a intenção de cobrir toda a informação que existe sobre as condições mentais. Apesar de ter sido feito um esforço no sentido de refletir com certa fidelidade as condições descritas, foram tomadas muitas liberdades para sua inclusão no jogo.

Nota sobre Medo e Horror

Como um exame casual da mecânica de jogo apresentada nesse capítulo revelará, os efeitos de uma falha em um Teste de Medo podem ser terríveis. Muita gente pode até mesmo dizer que eles parecem mais severos do que as circunstâncias justificam isto. É intencional.

Os testes de Medo e Horror foram criados para promover a interpretação, forçando os jogadores a fazer seus personagens agirem como se estivessem assustados em situações assustadoras. Os jogadores que sabem que uma falha nesses testes tem efeitos duradouros em seus personagens começarão a interpretar melhor os encontros que normalmente exigiriam um Teste de Medo, no sentido de evitá-los. Antes de mais nada, essa tática pode amaciar até mesmo o mais experiente advogado de regras.

Apesar dos Mestres poderem estender esse conceito aos Testes de Loucura, recomenda-se que até mesmo os jogadores mais experientes joguem os dados quando se defrontarem com esses efeitos mentalmente traumáticos.





Testes de Medo

A única coisa que devemos temer é o próprio medo.

— Franklin D. Roosevelt
Primeiro Discurso Inaugural

O medo é um aspecto natural da psique humana. Esse valioso mecanismo de segurança muitas vezes se sobrepõe a todos os outros fatores, levando o personagem a se esconder ou fugir de algo que poderia ser prejudicial, letal ou até mesmo condenatório. Da mesma forma que a receita de um médico, o medo pode ser um remédio salvador, quando tomado com moderação.

Às vezes, entretanto, eventos realmente terríveis podem levar uma pessoa para além dos limites do medo normal, para um estado de pânico. Da mesma forma que uma overdose de um remédio normalmente benéfico, uma quantidade excessiva de medo pode levar apenas ao desastre e ruína. Os Testes de Medo são um mecanismo de jogo criado com o objetivo de simular os efeitos catastróficos que o pavor tem sobre os personagens.

Quando Fazer um Teste de Medo

Certas condições, chamadas de gatilhos, podem forçar um herói a fazer um Teste de Medo. Alguns são apenas aspectos do mecanismo de jogo, enquanto outros dependem do cenário e da atmosfera da aventura.

Efeitos de Jogo

Como regra, deve-se fazer um Teste de Medo quando um herói se defronta com uma ameaça esmagadora. Em alguns casos, o herói pode subestimar o perigo, mas se acreditar que a ameaça que está enfrentando tem um poder maior do que sua capacidade, ele poderá ser forçado a fazer um Teste de Medo. Por outro lado, se o personagem não acredita que a ameaça possa lhe ser fatal, não se deve fazer nenhum Teste de Medo.

Vejamos a seguir uma lista de alguns dos gatilhos de Testes de Medo mais comuns. Eles assumem que o grupo se defronta com algum tipo de monstro ou outro atacante.

Gatilhos de Teste de Medo Comuns

- Os Dados de Vida do monstro são maiores que o dobro da soma de todos os membros do grupo que o está enfrentando.
- O monstro é capaz de causar, em uma só rodada, dano suficiente para matar o personagem do grupo que tem mais pontos de vida.
- O monstro é imune à todas as armas e magias do grupo.
- O monstro é, pelo menos, duas categorias de tamanho maior que o maior aventureiro do grupo.

Gatilhos de Interpretação

Todos os gatilhos apresentados no parágrafo anterior são baseados na mecânica de jogo. Os jogadores quase nunca sabem quantos Dados de Vida têm os monstros que estão diante deles. No entanto, os Testes de Medos também podem ser causados por eventos da aventura.

Os Mestres devem basear a necessidade de um Teste de Medo nas reações dos jogadores ou no ambiente no qual os personagens se encontram.

Jogadores Confiantes: Se um jogador parece estar confiante na vitória, nenhum Teste de Medo precisa ser feito para seu personagem. Claro, que esse jogador pode estar cometendo um grande erro. Afinal de contas, Strahd von Zarovich parece (mais ou menos) com um homem normal. Um guerreiro pode muito bem estar convencido de que é capaz de derrotá-lo com facilidade. O guerreiro não precisa fazer um Teste de Medo no início dessa luta, embora possa ter de fazer um quando o tamanho de seu erro ficar claro. Se sobreviver, ele provavelmente será mais cauteloso no futuro.

Jogadores Hesitantes: Se um jogador parece hesitante ou inseguro com relação a enfrentar uma certa criatura que encontra diante de seu personagem, o Mestre deve pedir para ele fazer um teste de Sabedoria.

Um sucesso indica que o personagem age de acordo com os gatilhos descritos anteriormente. Desse modo, se alguma das condições relacionadas se aplicarem, um Teste de Medo deverá ser feito. Se nenhuma das condições existir, não é necessário nenhum teste.

Uma falha no teste de Sabedoria indica que o herói avaliou mal a ameaça que existe a sua frente. Ele deve fazer um Teste de Medo quando não seria necessário e vice versa. Isso, é claro, pode ser desastroso.

Jogadores Assustados: Se um jogador estiver convencido de que a criatura que está diante de seu personagem é uma ameaça enorme, o Mestre tem todo direito de pedir que ele faça um Teste de Medo. O que também é verdade no caso de criaturas que são tudo menos inofensivas.

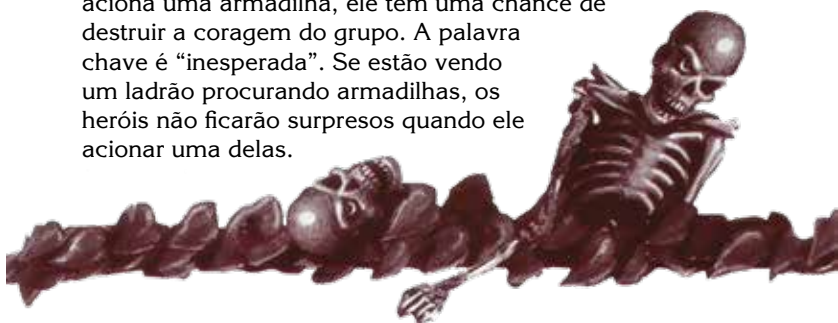
Exemplo: um jogador cujo personagem está explorando as masmorras do Castelo Ravenloft pode muito bem estar convencido que as centopeias gigantes que ele encontrou são bem mais perigosas do que realmente o são (talvez elas tenham um veneno mortal, algum tipo de ataque mágico, ou até pior...). Nestes casos, é provável que se deva fazer um Teste de Medo.

O Meio Ambiente

Os Testes de Medo são feitos geralmente durante os combates, quando o nível de perigo físico atinge seu ponto máximo. Além disso, existem várias condições que podem acontecer fora do combate que também permitiriam ao Mestre pedir um Teste de Medo.

É importante ter em mente que esses testes precisam ser feitos apenas em situações extremas. Considere o primeiro exemplo visto acima: uma armadilha acionada inesperadamente. Se, um grupo de aventureiros vê seu batedor pendurado no ar por uma armadilha bem escondida enquanto caminha, é muito mais provável que eles caiam na risada do que corram de medo. O mesmo grupo, explorando o labirinto que existe ao redor da cripta de um vampiro, vai reagir de forma bem diferente quando o mesmo batedor for repentinamente cortado ao meio por uma lâmina saída da parede.

Armadilhas Inesperadas: Toda vez que um personagem aciona uma armadilha, ele tem uma chance de destruir a coragem do grupo. A palavra chave é “inesperada”. Se estão vendo um ladrão procurando armadilhas, os heróis não ficarão surpresos quando ele acionar uma delas.





Medo, Horror e Loucura

Como regra, a chance de uma determinada armadilha provocar um Teste de Medo naqueles que testemunham seus efeitos depende do dano que ela causa. Para cada ponto de dano sofrido pelo alvo, cada personagem que assistiu a cena tem 2% de chance de precisar fazer um Teste de Medo. Armadilhas particularmente aterradoras e cruéis podem dobrar essa chance, enquanto que aquelas que são mais sutis em seu funcionamento podem diminuir essa chance pela metade.

Isolamento Repentino: Quando um grupo de aventureiros é separado repentinamente ou quando o grupo inteiro se vê impossibilitado de usar uma rota de fuga esperada, a coragem do mais bravo dos aventureiros é testada.

Considere o caso de um grupo que está passando por um túnel em busca de um monstro terrível. Um por um, os personagens avançam no escuro, vigiando sua dianteira e sua traseira quando de repente, a primeira (ou última) pessoa da fila cai em um alçapão e escorrega por um longo túnel vertical. Quando a vítima chega à área completamente escura no final do túnel, a primeira coisa a ser feita seria um Teste de Medo. Afinal de contas, apesar do personagem não ter nenhum motivo para achar que está em perigo imediato, sua imaginação irá, com certeza, criar destinos terríveis que podem estar rondando-o.

Por outro lado, se o personagem que desapareceu no túnel era o membro mais poderoso do grupo, os que foram deixados para trás é que se sentirão abandonados. Nesse caso, eles é que serão tomados pelo pânico enquanto o personagem separado estará se levantando e tirando claramente o pó das costas.

Testemunhando Algo Sinistro: Ravenloft é um refúgio de coisas sinistras e macabras. Quando um herói dá de encontro com alguma coisa sombria e terrível, a situação pode ser muito mais assustadora do que ele pode suportar. Nestes casos, deve ser feito um Teste de Medo.

É muito provável que os sobreviventes de um naufrágio fiquem apavorados se eles encontrarem os restos de um banquete canibal enquanto estão explorando a ilha tropical que parece ser seu novo lar. Principalmente se as evidências indicarem que os canibais são em maior número.

Segredos Sombrios: Da mesma forma que tem sua cota de monstros e feras, o Semiplano do Pavor também é rico em mistérios e enigmas. Desvendar esses segredos de vez em quando pode encher qualquer aventureiro de medo.

Um grupo de heróis apanhado por uma tempestade acredita que teve sorte ao encontrar refúgio em um monastério. No entanto, quando eles encontram um diário que narra o destino de um grupo semelhante e revela que seus anfitriões são vampiros, pode ser a hora do mestre fazer alguns Testes de Medo.

Como Fazer um Teste de Medo

Os Testes de Medo funcionam como os Testes de Resistência. Cada personagem tem um número de Medo que é determinado por sua classe e seu nível (para maiores detalhes veja o Apêndice Três: Classes de Personagem). Quando um jogador é instruído a fazer um Teste de Medo, ele joga 1d20 e compara o resultado obtido com o número de Teste de Medo de seu personagem. A tabela a seguir mostra os ajustes a serem aplicados ao resultado do dado.

Tabela 4:

Modificadores de Teste de Medo

Modificador +?/-?	Condição
	Ajuste de Defesa Contra Magia (baseado na Sabedoria).
+4	O personagem ou o grupo tem uma magia, arma, item mágico ou conhecimento que já provou ser eficaz contra essa ameaça específica.
+2	O personagem ou o grupo possui uma magia, arma, item mágico ou conhecimento que ele acredita ser eficaz contra essa ameaça.
+4	Um parente ou amigo está em perigo.
+2	Um amigo ou aliado está claramente em perigo.
+1	Um inocente está em perigo.
+2	O personagem já enfrentou e derrotou uma ameaça semelhante nas últimas vinte e quatro horas.
+1	O personagem já enfrentou e derrotou uma ameaça semelhante no passado (mas não nas últimas vinte e quatro horas).
-2	O personagem já enfrentou e foi derrotado por uma ameaça semelhante nas últimas vinte e quatro horas.
-1	O personagem já enfrentou e foi derrotado por uma ameaça semelhante no passado (mas não nas últimas vinte e quatro horas).

Se o resultado dos dados com os modificadores já aplicados for maior ou igual ao número de Medo, o personagem resiste ao terror que por um momento ameaçou tornar contra si. Se isso acontecer, o jogo continua normalmente. No entanto, se o resultado for menor que o número de Teste de Medo do personagem, ele falhou. Quando isso acontece, o personagem é tomado pelo terror e, pelo menos durante alguns segundos, permite que as emoções ditem suas ações. Para esses testes, um resultado igual a 20 é sempre sucesso e um resultado igual a 1 é sempre uma falha.

Os Efeitos de uma Falha

Quando são tomados pelo medo, os heróis respondem de várias formas. Dependendo da situação, pode ser que o Mestre queira ditar as ações dos personagens. Caso contrário, o jogador pode ser instruído para jogar 1d6. O Mestre pode então consultar a tabela a seguir (cujos resultados estão descritos na página seguinte). Os modificadores podem ser somados ao resultado do dado como indicado abaixo da tabela.

Tabela 5:

Falhas no Testes de Medo (1d6)

- | | |
|----------------|-------------|
| 1. Fiasco | 6. Fugir |
| 2. Ficar pasmo | 7. Desmaiar |
| 3. Gritar | 8. Horror |
| 4. Titubear | 9. Loucura |
| 5. Esconder-se | 10. Colapso |

Modificador	Condição
+1	O personagem está sozinho (ou não pode ser alcançado rapidamente pelos aliados).
+1	O personagem é um utilizador de magia e pode usar, no momento, menos da metade de suas magias.
+1	O personagem perdeu mais da metade de seu número máximo de pontos de vida.
+1	O personagem falhou em um Teste de Medo, Horror ou Loucura nas últimas vinte e quatro horas.





Os resultados da **Tabela 5** estão descritos a seguir. Em alguns casos, esses efeitos são menores e podem ser superados rapidamente. Entretanto, às vezes, uma falha em um Teste de Medo pode ser catastrófica.

Fiasco

O personagem que sofre esse efeito está tão impressionado que ele pula para trás de medo e derruba qualquer objeto que ele estava segurando, inclusive armas. Deve-se fazer um teste de Resistência contra Queda para cada item derrubado (veja o Capítulo 6 do *Livro do Mestre*).

Ficar Pasma

Ao passar um grande medo, a indecisão subjuga o personagem. Ele fica paralisado de medo durante toda a rodada, movendo-se apenas se um de seus companheiros o obrigar a fazê-lo. Um personagem pasmo não faz nada para se defender, perdendo, portanto, qualquer vantagem em sua Categoria de Armadura que seja devida a um escudo ou um alto valor na Destreza. Além disso, qualquer golpe dirigido ao personagem é feito com um bônus de +2 no ataque.

Gritar

O personagem grita com todo o seu fôlego e pula para trás de medo. Isso faz com que ele adie qualquer ação que pudesse vir a fazer nesse turno (embora ele ainda consiga se defender dos ataques). Além disso, o Mestre deve determinar exatamente quais os efeitos dos gritos do personagem. No mínimo, o herói amedrontado atrairá para si atenções não desejadas, perdendo qualquer chance que ele pudesse ter de surpreender seus inimigos.

Titubear

O personagem titubeia, tropeça e cai. Ele tem de ser bem sucedido em um teste de Destreza para cada objeto que tem em suas mãos a fim de não derrubá-los. Qualquer objeto derrubado tem também de ser bem sucedido em um teste de Resistência contra Queda para não ficar danificado. Até utilizar uma ação (uma rodada) para recuperar o equilíbrio, o personagem será considerado como estando deitado de bruços, e portanto, mais vulnerável aos ataques.

Esconder

Para salvar a si mesmo do que ele acredita ser morte certa, o herói se encolherá em um canto, se esconderá debaixo de uma mesa, ou procurará algum tipo de abrigo. Se não conseguir encontrar um lugar para se esconder, o personagem deverá fazer em um teste de Resistência contra Paralisia. Uma falha no teste, significa que o personagem desmaia (como descrito a seguir). No caso de um sucesso, o personagem vira as costas e foge (como descrito a seguir).

Se o herói é um ladino ou outro personagem com a habilidade de se Esconder nas Sombras, ele usará essa habilidade. No entanto, o pânico que toma conta dele é tão grande que sua habilidade é dividida ao meio durante sua fuga desesperada. Ele pode não usar essa habilidade se as condições do encontro normalmente o proibissem de usá-la.



Fugir

O personagem, colocando de lado todas as considerações que não sejam a autopreservação, vira as costas e foge. Na maioria dos casos ele volta pelo mesmo caminho que o trouxe ao local do encontro. Se isso não for possível, ele fugirá em uma direção aleatória (determinada pelo Mestre) que o afaste do objeto de seu medo.

Um personagem fugindo move-se com sua Taxa de Movimentação Máxima durante toda a fuga. Se o terreno no qual o personagem está correndo for acidentado ou traiçoeiro, o Mestre poderá pedir que os jogadores façam testes de Resistência ou de atributos para evitar quedas. Nenhum personagem que está fugindo pode tentar Mover-se em Silêncio ou agir de alguma outra maneira racional, calculada.

Desmaiar

O personagem simplesmente não é capaz de lidar com a ameaça que se encontra diante dele. Seus olhos reviram, seus joelhos se dobram e ele cai no chão. Embora não se machuque nessa queda, o personagem larga todos os objetos que ele está segurando: os objetos devem passar em um teste de Resistência contra Queda para evitar danos.

Horror

Um personagem horrorizado viu mais do que sua mente é capaz de aceitar. O Mestre deve jogar os dados novamente, usando a Tabela 7: Falhas no Teste de Horror para ver o que aconteceu ao personagem. Todos os modificadores normais devem ser aplicados.

Loucura

Da mesma forma que é possível os efeitos de uma falha em um Teste de Medo resultarem em horror, eles podem fazer florescer a loucura. Evidentemente, somente um personagem que já tenha sofrido uma grande quantidade de abusos deve se preocupar com essa possibilidade. Quando esse resultado aparece, O Mestre deve jogar novamente, usando a **Tabela 9: Falhas no Teste de Loucura** para determinar o que aconteceu ao personagem. Todos os modificadores normais devem ser aplicados.

Colapso

Qualquer personagem que chega a esse nível de medo simplesmente agarrará o peito, perderá o fôlego e entrará em colapso. Os amigos podem acreditar que ele desmaiou, mas a verdade é bem pior. O personagem está à beira da morte. Evidentemente, ele soltará tudo o que estava segurando e estes objetos terão de passar em um teste de Resistência contra Queda para não sofrerem dano.

O personagem deve fazer imediatamente um teste de Colapso. Uma falha significa literalmente que o personagem morreu de medo. Apesar da magia poder ser usada para revivê-lo, ele está além da ajuda das ervas e unguentos de um curandeiro.

Se for bem sucedido no teste de Colapso, o personagem terá uma chance de sobreviver. Sua Constituição ficará reduzida em um ponto e ele passará imediatamente a ter zero pontos de vida. Assume-se que ele está às portas da morte (conforme descrito no Capítulo 9 do *Livro do Mestre*). Se não receber cuidados médicos imediatos, o personagem perderá um ponto de vida por rodada até chegar a -10, quando ele morre.





Recuperando-se de Medo

Livrar-se dos efeitos de um Teste de Medo pode ser fácil (como no caso de alguém que desmaiou), muito difícil (como no caso de alguém que sofreu o efeito de uma falha num Teste de Horror ou de Loucura) ou virtualmente impossível (no caso daqueles que simplesmente morreram).

Apesar de certas ações dos aliados dos personagens ou certas magias poderem ajudar no controle do medo, as descrições que veremos a seguir são o padrão aceito. Todos os casos devem, como sempre, ter seu resultado determinado pelo Mestre.

Efeitos Secundários

Um personagem que teve como resultado no Teste de Medo, Ficar Desajeitado, Ficar Pasma, Titubear e Gritar volta ao normal na rodada seguinte. Esse medo é passageiro e rapidamente controlado.

Efeitos Moderados

O herói que tiver se Escondido, Fugido ou Desmaiado estará numa situação bem pior. Nestes casos, será preciso um turno inteiro (dez minutos) para ele voltar ao normal.

Os outros podem tentar arrancar o herói em pânico de seu trauma durante esse período. Alguém que tenha desmaiado pode ser acordado com sais aromáticos ou com água gelada, um indivíduo escondido pode ser acalmado ou tranquilizado por um companheiro carismático (e confiável) e assim por diante. O Mestre deve resolver qual o resultado destas tentativas com base no mérito e na praticidade das mesmas.

Efeitos Importantes

Os personagens que ficaram horrorizados, foram levados à loucura ou sofreram um colapso grave e estão num estado muito pior. Em todos esses casos, passará muito tempo antes deles voltarem ao normal. Evidentemente, a magia pode reduzir muito esse tempo, mas esse auxílio maravilhoso nem sempre está disponível.

As regras para recuperação de Horror e Loucura serão descritas mais adiante, nesse capítulo. Aqueles que tiverem sofrido seus efeitos, de acordo com a Tabela 5 devem usar essas regras. Os personagens que sofreram um Colapso, estão mortos (nesse caso, somente a magia pode ajudá-los) ou em estado grave. Curas mágicas e normais podem restabelecer um personagem que sobreviveu.

Interpretando o Teste de Medo

Como foi mencionado várias vezes anteriormente, o cenário de RAVENLOFT não tem regras, tabelas e dados como foco principal — embora eles sejam importantes no jogo. Ao invés disso, este é um jogo de pesadelos, heroísmo e imaginação. Os jogadores que perceberem isso e interpretarem seus personagens de acordo com o cenário devem ser recompensados por seus esforços.

Para isso, qualquer jogador cujo herói age de uma forma amedrontada quando a situação pede que ele o faça, fica imune ao Teste de Medo. Essa mecânica de jogo tem a intenção de promover a interpretação, simulando as reações que deveriam acontecer em uma situação assustadora.





Testes de Horror

A conversa foi interrompida por um grito, que ecoou pela casa silenciosa como a voz de um demônio berrando de uma tumba! Ele soou de novo e de novo, com uma clareza terrível.

— Ambrose Pierce
O Homem e a Cobra.

Na maioria das aventuras em RAVENLOFT, chega uma hora em que os heróis são forçados a se defrontar com algo tão terrível que eles mal podem acreditar que aquilo seja real. Talvez eles tenham de assistir um ente amado sofrer uma transformação terrível nas mãos de uma criatura vil, ou resistir ao beijo de alguma criatura sanguessuga que se alimenta com o néctar que corre em suas veias. Seja qual for a causa, os personagens horrorizados se recuperarão lentamente do terror em seus corações.

Quando Fazer um Teste de Horror

O que exatamente faz alguém ficar horrorizado varia de pessoa para pessoa. A mera visão de uma criatura morta-viva exige que homens e mulheres normais façam um Teste de Horror, e pode ter o mesmo efeito em aventureiros de níveis baixos. De fato, um cadáver, especialmente um que tenha sofrido uma morte terrível, pode também deixar estes personagens indefesos.

Como regra, o horror é um estado muito mais emocional que o medo. O medo é um instinto básico de sobrevivência que, de certa forma, toda pessoa experimenta. O horror, por outro lado, surge em momentos de grande angústia, tristeza ou repugnância. O horror, deve-se dizer, forma a fronteira entre o medo comum e o mergulho na loucura.

Apesar de ser impossível dizer ao certo como um indivíduo reagirá quando for exposto a situações potencialmente horríveis, as regras que veremos a seguir podem ajudar a determinar como os membros de várias classes de personagens podem reagir em certas situações.

Homens de Armas

Os Homens de Armas, principalmente aqueles que já estão se aventurando há algum tempo, estão acostumados a visões de morte, guerra e violência. É provável que eles já tenham visto amigos morrerem em batalhas antes e não ficarão abalados pela mais hedionda cena de carnificina.

Por outro lado, um guerreiro não está acostumado à magia e ao sobrenatural. Apesar de que a visão de um mago lançando uma magia não vá lhe causar um choque, os efeitos dessa magia podem fazê-lo. O mundo de um Homem de Armas é construído em torno de armas e batalhas; magias que desafiam as regras segundo as quais ele vive, com certeza o abalarão. Coisas macabras e sobrenaturais que um mago aceita com facilidade, são muito mais do que um Homem de Armas mediano é capaz de aceitar. Testemunhar os efeitos do olhar de uma medusa, ver um illithid se alimentando ou sentir o toque gelido de uma criatura etérea e invisível pode horrorizar o mais estoico dos guerreiros.

Arcanos

Os Arcanos são, de certa forma, reflexos dos Homens de Armas com os quais eles viajam. Suas vidas giram em torno de vários objetivos misteriosos e estranhos, o que os torna mais resistentes a visões como transformações e seres espectrais. Criaturas interdimensionais e portais cintilantes que levam a regiões blasfemas de sofrimento

eterno são o tipo de coisa que os arcanos esperam encontrar em todo canto.

Por outro lado, o arcano não tem a familiaridade do homem de armas com batalhas, morte e sangue. Visões de carnificina e massacre geralmente o revoltam. Também, devido a seus intelectos avançados, os arcanos podem, às vezes, sentir o verdadeiro horror de uma situação muito antes de seus aliados perceberem realmente o que está acontecendo.

Sacerdotes

Como servos de muitos deuses do multiverso, os sacerdotes são agraciados com um senso de bem estar e confiança que muitos outros personagens não possuem. Sua crença de que seu único propósito na vida é servir a sua divindade dá a eles resistência contra coisas que os outros poderiam achar horríveis.

Da mesma forma que os homens de armas, eles normalmente não temem as batalhas nem os combates. Em seus papéis de protetores da fé, eles têm sido testemunhas de muitas guerras e morte. Como curadores, eles caminham entre os feridos e os moribundos. Os perigos do mundo físico normalmente não parecem horríveis para essas almas corajosas.

De maneira similar, os sacerdotes estão familiarizados com a magia e com o sobrenatural. Apesar de não estarem tão impregnados de macabro como os arcanos, existe pouca chance deles serem dominados até mesmo pela mais sinistra das magias.

Entretanto, é justamente a maior força do sacerdote que se torna também sua maior fraqueza. Um sacerdote é sempre mais sensível àquelas coisas que desafiam suas crenças religiosas ou aos ensinamentos de seu deus. Ato de blasfêmia podem traumatizar até mesmo o pior dos clérigos. Isto é especialmente verdade se a cena horrível fizer com que o sacerdote acredite que o poder de seu deus é limitado ou inexistente em uma dada área.

Ladinos

Nenhuma classe é mais diversificada que a dos ladinos, o que torna difícil estabelecer padrões sobre o que causa e o que não causa horror a esses heróis. Alguns são personagens vis cujo meio de vida são a morte e o assassinato. Esses criminosos estão acostumados a chacinas ou carnificinas como qualquer Homem de Armas e talvez tão vulneráveis a visões de magias e do macabro. Outros, ladrões de joias e gente do gênero, podem estar menos acostumados com mortes e batalhas, além de temerem o sobrenatural e o diabólico.

Entretanto, qualquer que seja sua profissão, todos os ladinos dependem de furtividade e discrição. Nada é mais assustador para um ladino do que a sensação de estar exposto e vulnerável. Pode ser que um ladrão cuidadosamente escondido que vê um vampiro nosferatu sugar o sangue de uma jovem consiga assistir a cena apenas com uma pequena repulsa. Mas se a criatura se virar e olhar diretamente para ele, deixando claro que ele pode ser a próxima vítima, o verdadeiro horror do que ele acabou de ver desaba sobre ele.

Como Fazer um Teste de Horror

Um Teste de Horror é feito exatamente da mesma maneira que um Teste de Medo ou de Resistência. Quando um jogador é instruído a fazer um Teste de Horror, ele joga um d20, aplica os modificadores relevantes e compara o resultado obtido com o número determinado por sua classe e nível (para maiores detalhes, veja o Apêndice Três: Classes de Personagens).





Medo, Horror e Loucura

Tabela 6:
Modificadores do Teste de Horror

Modificador	Condição
+?/-?	Ajuste de Defesa Contra Magias (baseado no valor da Sabedoria).
+4	Um parente ou PdJ amigo está em perigo.
+2	Um amigo ou aliado está claramente em perigo.
+1	Um inocente está em perigo.
-1	Um inocente participa voluntariamente da cena horrenda.
-2	Um amigo ou aliado participa voluntariamente da cena horrenda.
-4	Um parente ou aliado participa voluntariamente da cena horrenda.
-1	O personagem possui tendência boa.
-1	O personagem possui tendência leal.
+1	O personagem possui tendência caótica.
+1	O personagem possui tendência maligna.
-1	O personagem está em um lugar fechado (não há para onde fugir).
+1	O personagem está em lugar aberto (há lugar para fugir).
+2	O herói já superou ou suportou uma cena semelhante nas últimas vinte e quatro horas.
+1	O herói já superou ou suportou por uma cena semelhante no passado (mas não nas últimas vinte e quatro horas).
-2	O herói ficou horrorizado devido a uma cena semelhante nas últimas vinte e quatro horas.
-1	O herói ficou horrorizado devido a uma cena semelhante no passado (mas não nas últimas vinte e quatro horas).

Se o resultado da jogada depois de aplicados os modificadores for maior ou igual ao número de Teste de Horror, o personagem conseguiu superar os efeitos da cena e pode continuar normalmente. O que não quer dizer que ele fica totalmente calmo e impassível diante do que viu, e sim que ele venceu o horror e não sofre nenhuma penalidade. Se o resultado modificado for menor que o número de Teste de Horror, o personagem foi dominado pelo horror que existe a sua volta. (Jm resultado igual a 20 sempre é um sucesso, enquanto um 1 sempre é uma falha.

Os muitos e variados efeitos das falhas são descritos a seguir.

Efeitos de um Falha

Um personagem horrorizado verá que os efeitos desse estado altamente emocional são debilitantes e duráveis. Quando um personagem falha em um Teste de Horror, o Mestre deve jogar 1d6 e consultar a tabela a seguir. Os modificadores que devem ser adicionados ao resultado do dado e a descrição de cada condição aparecem à direita.

Tabela 7:
Falhas nos Testes de Horror (1d6)

1. Medo	6. Furor
2. Aversão	7. Choque Mental
3. Pesadelos	8. Fascinação
4. Repulsão	9. Loucura
5. Obsessão	10. Colapso

Modificador	Condição
+1	O personagem está sozinho (ou não pode ser alcançado rapidamente pelos aliados).
+1	O personagem é um utilizador de magia e tem, no momento, menos da metade de suas magias.
+1	O personagem perdeu mais da metade de seu número máximo de pontos de vida.
+1	O personagem falhou em um Teste de Medo, Horror ou Loucura nas últimas vinte e quatro horas.

Medo

Um personagem amedrontado conseguiu evitar o horror da cena a sua frente, embora tenha sucumbido ao medo. Nestes casos, o efeito de uma falha é determinado usando-se a **Tabela 5: Falhas no Teste de Horror**. Nenhum modificador se aplica nessa jogada.

Aversão

O horror da cena prova-se intenso demais para o personagem suportar. Ele vira as costas e foge, movendo em sua Taxa de Movimentação máxima durante um turno inteiro (dez minutos). Ao fim desse tempo, ele volta a si. Durante o próximo mês, ele não suportará ficar a uma distância menor que 15 metros do local onde aconteceu a falha no Teste ou de lugares idênticos.

Se for forçado a violar essa restrição (ou se o fizer acidentalmente) o personagem terá de fazer outro Teste de Horror. Se for bem sucedido, ele conseguirá ficar no local da cena horrorizante, mas estará submetido a um redutor igual a -4 em todas jogadas de ataque, Testes de Resistência, Medo, Horror e Loucura enquanto estiver naquela área. Se o personagem falhar no segundo Teste de Horror, os efeitos normais deste infortúnio se aplicam.

Pesadelos

Inicialmente, parece que o personagem que obteve esse resultado ficou apenas amedrontado. Suas ações imediatas são determinadas por uma segunda jogada e consulta na **Tabela 5**. No entanto, na próxima vez que o personagem tentar dormir, ficará claro que ele está profundamente traumatizado.

Assim que cai no sono, o personagem começa a ter pesadelos terríveis nos quais os eventos horrendos se repetem. Depois de meia hora de descanso (5d6 minutos, para ser mais preciso), o herói acorda repentinamente com um grito pavoroso. Toda tentativa de dormir terá o mesmo efeito, deixando o personagem completamente exausto.

Para cada vinte e quatro horas que passa sem uma noite completa de descanso, o personagem sofre uma penalidade igual a -1 cumulativa em todas as jogadas de ataque, Testes de Resistência, de habilidade/perícias, até uma penalidade máxima igual a -4.

Uma noite sem sono também tira do personagem a chance de se curar. Assim, a única maneira de alguém atormentado por pesadelos se recuperar de seus ferimentos é através da magia. Personagens com a habilidade de regeneração continuavam podendo fazê-lo. Se o personagem for um utilizador de magia, sua incapacidade de dormir faz com que seja impossível descansar e memorizar novas magias. Pelo fato dos pesadelos arruinarem também as tentativas dos psionicistas de descansar e meditar, esses personagens não conseguem recuperar os PPPs gastos enquanto estiverem sofrendo de pesadelos (veja a seção "Psionicistas" no Apêndice Três).

Em resumo, noites sem sono começam a cobrar um





tributo até mesmo dos indivíduos mais resistentes. Para cada semana que um personagem passa atormentado por pesadelos, o valor de sua Constituição diminuirá um ponto temporariamente. Todos os benefícios associados, como bônus de pontos de vida ou ajustes nos testes de Resistência também são afetados. Se a Constituição do personagem chegar a zero, ele morre.

A magia *sono* consegue evitar os pesadelos durante um certo tempo. Um personagem que está sob os efeitos dessa magia consegue descansar o suficiente para memorizar novas magias ou recuperar PPPs. Além disso, uma pessoa socorrida com uma magia *sono* não estará submetida aos redutores nas jogadas de ataque, testes de Resistência etc. No entanto, esse repouso mágico não é suficiente para permitir a cura natural ou impedir a perda dos pontos de Constituição.

Repulsa

Repulsa é uma forma mais intensa de Aversão. Além dos efeitos já descritos, o personagem não consegue ficar na presença de coisas que o lembrem, mesmo que vagamente, daquilo que o horrorizou. Uma pessoa forçada a assistir um *nosferatu* drenar a vida de sua jovem irmã pode vir a descobrir que a visão de vinho tinto, um corte de carne fresca ou até mesmo a gotícula que aparece depois do corte de uma lâmina de barbear o enche de repulsa.

Obsessão

Um personagem obcecado sofre os mesmos efeitos negativos associados com os pesadelos. Suas noites são tão ocupadas com visões das coisas terríveis que ele presenciou, que sua saúde vai se deteriorando gradualmente devido à falta de sono. O uso da magia *sono* traz algum alívio ao personagem obcecado da mesma forma que o faz com aqueles que são atormentados por pesadelos.

Durante o dia, porém, a mente do personagem continua anuviada. Ele falará constantemente sobre o evento horrorizante, e descreverá tudo em termos comparativos com ele e ficará resmungando para si mesmo sobre o fato quando estiver sozinho.

Um devotamento tão obstinado tem efeitos negativos mais intensos que os sofridos pelas vítimas dos pesadelos. Devido à confusão que atrapalha a percepção do personagem obcecado, ele está submetido a um redutor igual a -1 em seus testes de Iniciativa e Surpresa, a partir do momento em que ele falhou no Teste de Horror. A cada semana que passa, esse modificador aumenta um ponto, até um valor máximo igual a -4.

Fúria

Um personagem enfuriado fica instantaneamente tomado pelo desejo de destruir a coisa que o ofende. Se ele for suficientemente poderoso para fazê-lo, o resultado não será tão ruim. Mas se ele não for, a fúria poderá ser fatal.

O personagem enfurecido deve partir na direção da causa do seu horror com sua Taxa de Movimentação Máxima e entrar em um combate corpo-a-corpo. É impossível para um personagem furioso usar magias, poderes psiônicos ou armas de arremesso. Sua mente regrediu ao estado de fúria primitiva que somente a violência brutal é capaz de mitigar.

Sua mente se torna tão animal nesse momento que ele atira longe tudo o que estiver em suas mãos que não seja uma arma. Esses objetos têm de ser bem sucedidos em um teste de Resistência contra Queda para não ficarem danificados. Se não tiver uma arma disponível, o personagem atacará com as mãos vazias ou com qualquer coisa que ele conseguir agarrar.

O personagem que tiver um escudo ou outro objeto em sua mão pode evitar jogá-lo fora (como foi dito anteriormente) se o jogador expressar a intenção de usá-lo como uma clava. Evidentemente, objetos frágeis usados como porrete podem ser danificados ou destruídos. Nesses casos, o Mestre pode pedir ao jogador para fazer um teste de Resistência contra Esmagamento para o objeto para ver se consegue evitar que seja destruído.

Cada jogada de ataque ou dano feita por um personagem enfurecido recebe um bônus igual a +2 devido à fúria que percorre seus músculos. No entanto, a natureza bestial de sua fúria deixa o personagem exposto ao ataque, pois ele pensa muito pouco em se defender. Isso faz com que ele perca todos os benefícios devidos ao uso de escudo ou valor alto de Destreza. Além disso, os ataques dirigidos contra ele recebem um bônus igual a +2.

Uma fúria tão poderosa não é aplacada com tanta facilidade. O personagem continuará a golpear o objeto de sua fúria mesmo depois de matá-lo. Se for deixado sozinho, o personagem deverá fazer um novo Teste de Horror a cada três rodadas. Um sucesso indica que ele voltou à razão, uma falha significa mais três rodadas de fúria.

Qualquer pessoa que tentar conter o personagem enfurecido tornar-se-á seu novo alvo. Magias, como *sono* e *emoções* podem por um fim na fúria sem atrair sua atenção.

Outro personagem de jogador pode tentar falar com o personagem enfurecido, para acalmá-lo. Esta tentativa exige uma rodada inteira e um sucesso num Teste de Carisma. Se isso acontecer, o personagem enfurecido volta ao normal. Se falhar, ele continuará a malhar seu alvo. Um resultado não modificado igual a 20 indica que o personagem enfurecido se sente traído e transferirá a fúria para seu amigo.

Durante os próximos trinta dias (veja o parágrafo “Recuperando-se do Horror” mais adiante) o personagem poderá se enfuriar toda vez que presenciar uma cena ou encontrar uma criatura semelhante ao objeto de seu horror. Nessas ocasiões, um novo Teste de Horror deve ser feito com um redutor adicional igual a -2. Se o resultado for uma falha, o personagem ficará enfurecido novamente.

Choque Mental

Às vezes, a única resposta de que alguém é capaz quando se defronta com alguma coisa horrível é a simples inação. Nestes casos de choque, parece simplesmente que a mente do personagem se fechou, fazendo com que ele fique parado, olhando intensamente para a cena ofensiva.

O personagem que está sofrendo de choque mental não realizará nenhuma ação para se defender, mesmo se for atacado repetidamente. Portanto, ele não recebe nenhum benefício em sua Categoria de Armadura devido ao escudo ou a um alto valor de Destreza. Obviamente, este personagem não pode atacar, fazer magias, usar poderes psiônicos ou realizar qualquer outra ação. Um personagem em choque seguirá um companheiro somente se for arrastado. No entanto, este movimento é involuntário e limitado à metade da taxa de movimentação normal do personagem atordoado.

Futuros encontros com a cena horrenda ou uma outra similar ainda poderá afetar o personagem. Esta experiência pede um novo Teste de Horror (desta vez com um redutor igual a -2). Uma falha significa que ele está novamente está paralisado.

Fascinação

A fascinação se parece com a Obsessão de diversas formas, com a diferença que a vítima parece acolher pressurosamente a visão que a horrorizou. Ela fica o tempo





Medo, Horror e Loucura

todo pensando naquilo o que viu, e começa até mesmo a incorporar elementos da visão em sua personalidade, degradando cada vez mais o seu caráter. Um exemplo clássico desse comportamento pode ser visto nas tentativas feitas por Renfield de simular os terríveis atos de drenar vida de seu mestre no livro *Drácula* de Bram Stoker.

Essas mudanças na personalidade do personagem deixam ele cada vez mais agressivo com as pessoas que vivem ao seu redor. No dia seguinte àquele em que o personagem ficou horrorizado, o valor de seu Carisma e de sua Sabedoria diminuem um ponto cada. No final de cada semana, um ponto adicional é subtraído de cada Pontuação de Habilidade. Quando um desses (ou os dois) valores chegarem a zero, assume-se que o personagem ficou louco. Nesse momento, o Mestre deve jogar o dado e consultar a **Tabela 9: Falhas no Teste de Loucura** para ver qual é o tipo de insanidade.

Se o personagem se defrontar com a coisa que o horrorizou (ou algo muito semelhante) enquanto ainda estiver fascinado, sua condição se manifestará em uma dessas duas formas.

Dentro do possível, o personagem fascinado participará da cena. Ele não o fará se isso for uma coisa claramente suicida, mas revelará a localização do grupo ou qualquer outro segredo sem pensar duas vezes.

Se for impossível proceder dessa maneira, ele deixará de lado todas os outros interesses para ficar apenas observando e estudando a cena. Durante esse encontro, ele nada fará para prejudicar ou evitar a cena hedionda e seus participantes, embora possa permitir que seus colegas o façam. Somente se for desafiado diretamente é que o personagem fascinado agirá contra seus companheiros.

Loucura

A tensão dos eventos recentes é demais para o personagem. De alguma forma, a cena horrenda faz com que sua mente sucumba à loucura. O Mestre deve usar a **Tabela 9: Falhas no Teste de Loucura** para determinar o que acontece ao personagem horrorizado. Todos os modificadores normais devem ser aplicadas nessa segunda jogada.

Colapso

Da mesma maneira que o medo pode arrancar a vida do coração de um homem, os efeitos do horror também podem levá-lo para o túmulo. O personagem que conseguir esse resultado terá de fazer imediatamente um teste de Colapso com uma penalidade igual a -10%.

Uma falha significa que o personagem caiu morto. As tentativas de revivê-lo não funcionarão, embora se possa usar a magia. Se passar no teste, o personagem tem uma chance de sobreviver. O valor de sua Constituição diminui um ponto, para refletir o impacto em sua saúde, e seu número de pontos de vida é imediatamente reduzido a 0. Se não receber ajuda imediata, o personagem perderá um ponto de vida por rodada até chegar a -10, quando ele morrerá. As regras completas relacionadas com essa condição são descritas com detalhes no capítulo 9 do *Livro do Mestre*.

Em qualquer caso, o personagem larga todos os objetos que ele estiver segurando. Deve-se fazer um teste de Resistência contra Queda para determinar se eles foram ou não danificados.

Recuperando-se do Horror

Alguns efeitos de uma falha no Teste de Horror podem ser sanados com mais facilidade que outros. Na maioria dos

casos, no entanto, um personagem horrorizado sentirá seus efeitos durante algumas semanas.

Efeitos Secundários

Os personagens que sofrem uma Aversão são os menos afetados por aquilo que viram. Tentando se refazer mentalmente e compreender o que existe no coração de seu trauma, eles geralmente conseguem voltar ao normal em poucas semanas.

Ao fim de cada quinzena depois do encontro horrorizante, esses personagens devem fazer outro Teste de Horror. Um sucesso indica que, o personagem venceu a batalha contra o horror e voltou ao normal, embora ele será provavelmente afetado de alguma forma para o resto de sua vida pelos eventos ao qual foi exposto. Se falhar no teste, o personagem continuará a sofrer por mais uma quinzena, antes de poder tentar se livrar do horror novamente.

Efeitos Moderados

Os outros efeitos duram mais que a Aversão. Uma vez por mês, o personagem que teve Pesadelos ou sofreu de Repulsa, Obsessão ou Fúria pode tentar escapar de seus vínculos mentais fazendo outro Teste de Horror. Uma falha significa que ele terá de suportar seu fardo por mais um mês antes de poder tentar se livrar dele novamente.

Efeitos Importantes

As pessoas Fascinadas ou em estado de Choque Mental devido ao que viram terão mais trabalho para se livrar do horror. Da mesma forma que as vítimas descritas acima, eles têm de fazer um Teste de Horror adicional a cada mês. Um sucesso indica que ele deixa seus temores para trás. No entanto, no caso desses Efeitos Importantes, os testes são feitos com um redutor igual a -2.

Magias e Poderes Psiônicos

A recuperação do personagem que falhou em um Teste de Horror pode ser apressada com a ajuda de magia ou psiquismo. Uma magia *esquecimento*, por exemplo, pode apagar o evento horrorizante da memória, eliminando o trauma associado a ele. Entre as outras curas possíveis podemos incluir Cirurgia Psíquica ou a utilização prudente de Hipnose. Como não poderia deixar de ser, tanto uma magia *desejo restrito* quanto uma *desejo* podem ser eficazes.

Entretanto, a mente humana (especialmente quando foi traumatizada) não é uma coisa que deva ser alterada por pessoas imprudentes. Os Mestres devem vigiar cuidadosamente as ações daqueles que estão tratando pessoas horrorizadas, pois resultados iguais a falha podem muito bem ser loucura.

Interpretando o Teste de Horror

Da mesma forma que se pode evitar os efeitos negativos de um Teste de Medo fazendo seu personagem agir da maneira apropriada, o jogador pode também negar os efeitos do horror gerado pelo mecanismo do jogo. Se sentir que o personagem do jogador está reagindo diante das cenas horrendas com a repulsa e o asco devidos, o Mestre pode dispensá-lo do Teste de Horror.

Em alguns casos, pode acontecer do Mestre querer jogar os dados para verificar quais os efeitos de uma falha no Teste de Horror, pedindo para o jogador interpretar apenas os efeitos, sem impor os mecanismos de jogo indicados. Se concordar com esta exigência de interpretação, o jogador pode aumentar em muito o realismo macabro do jogo.





Teste de Loucura

Se um cachorro são luta contra um cachorro louco, é a orelha do cachorro são que é arrancada.

— *Provérbio Birmanês*



mente humana é realmente uma coisa maravilhosa, complexa demais para nossa compreensão e poderosa além de qualquer medida. Infelizmente, ela é também frágil e finalmente sintonizada. Quando confrontada com os terrores e abominações que espreitam nas Brumas de Ravenloft, o equilíbrio meticuloso entre a lógica e a emoção, a realidade e a imaginação, pode ser destruído. Por isso, as pessoas que perambulam pelo Semiplano do Pavor terminam seus dias em sanatórios tão frequentemente como em túmulos.

Em termos de jogo, a loucura pode ser vista como uma forma extrema de medo e horror. Uma pessoa confrontada com uma grande ameaça muitas vezes permite que seus instintos animais assumam o controle. Quando o medo controla suas emoções, ele vira as costas e foge. Quando fica claro que existe algo macabro e sobrenatural em relação à ameaça, seus sentidos ficam abalados e sua visão do mundo é perturbada. Na presença de uma ameaça desse tipo, o horror substitui o medo. Por último, ataques repetidos contra a mente e o corpo podem por em perigo a sanidade da vítima. E neste ponto que a loucura domina o personagem, permitindo que ele escape dos horrores do Semiplano refugiando-se em seu próprio mundo imaginário.

Quando Fazer um Teste de Loucura

Felizmente, poucas são as ocasiões que obrigam um herói a fazer um Teste de Loucura. A gravidade dessa condição é mitigada apenas por sua relativa raridade.

Certos eventos podem exigir um Teste de Loucura, como acontece com os Testes de Medo e Horror. Esses raros eventos são causados pelas ações do personagem com tanta frequência quanto as voltas do destino e o mundo ao seu redor.

Contato Mental Direto

Um dos gatilhos mais comuns para um Teste de Loucura é o contato mental direto com uma mente insana ou alienígena. Quando dois personagens ligam suas mentes, cada um deles tem de lidar com os pensamentos e padrões mentais do outro. Por esse motivo, pouco importa quem estabeleceu o contato.

Fazendo Contato: Existem diversas magias e itens mágicos que permitem que um personagem entreveja a mente de outros. Quando examina a mente de uma criatura semelhante, o personagem não corre nenhum risco de loucura. No entanto, quando ele cruza certas fronteiras raciais e mentais, a loucura torna-se uma possibilidade bem definida.

Entre as magias arcanas conhecidas por causar loucura encontram-se: *a terrível união de Bloodstone*, *a terrível visão de Strahd*, *contato extraplanar*, *PES*, *revelar tendência* e *visão arcana*. Da mesma maneira, magia divina pode também colocar em perigo a mente de quem a usa. Entre as magias capazes de ameaçar a sanidade de um personagem estão *comunhão*, *detectar mentiras*, *inspiração divina*, *genialidade*, *mentalidade grupal*, *ideia*, *revelar tendência*, *ler mentes*, *comunicação profunda*, *falar com mortos*, *difusão de pensamentos* e *capturar de pensamentos*.

Muitos itens mágicos permitem o contato com outras mentes e portanto, também acarretam o risco de inspirar loucura. Entre elas estão *garra de furtar magias*, *bola de cristal*, *papagaio de cristal*, *elmo da telepatia*, *medalhão de PES*, *espelho da intrepidez mental* e *garrafa de pensamentos*.

Evidentemente, os psionicistas, (em especial os telepatas) perscrutam com regularidade as mentes de outras pessoas, por isso, devem estar sempre atentos para não permitir que a semente da loucura se plante no solo fértil de suas mentes. Até mesmo uma troca de golpes em um combate psiônico pode resultar em loucura se o personagem não estiver preparado para o toque da mente de um oponente.

Pensamentos Sombrios: Depois que duas mentes se tocaram, o Mestre deve avaliar as afinidades que existem entre elas. Afinal de contas, um telepata treinado provavelmente não será nem um pouco perturbado quando entrar na mente de outro ser humano. Evidentemente, se descobrir que o suposto humano é um doppelganger, ele corre o risco de sofrer algum tipo de choque. O contato mental com qualquer um dos seguintes tipos de criatura exige um Teste de Loucura.

- Aquelas que são completamente inumanas, como beholders, morkoths e mantoes.
- Plantas inteligentes, como as plantas doppelganger, as fungos infecciosos e os entes.
- Criaturas dos Planos Interno ou Externo, como demônios, elementais do fogo e golens (já que a força que anima um golem é uma criatura menor dos Planos Elementais).
- Criaturas das Brumas, como os horrores das Brumas e os barqueiros das Brumas (isso não inclui os poderes sombrios. Apesar de ser indiscutível que um contato com eles exigiria um Teste de Loucura, sempre se provou impossível conseguir tal contato).
- O lorde de qualquer domínio de Ravenloft.
- Uma mente insana (isto é, alguém que esteja sofrendo os efeitos de uma falha em um Teste de Loucura).
- Uma mente dominada (através de magia, habilidades naturais ou psiquismo) por qualquer uma das criaturas citadas anteriormente.

Apesar de muitos outros tipos de contato poderem forçar um personagem a fazer um Teste de Loucura, a lista acima mostra os mais comuns. Usando-a como um padrão para comparações, o Mestre não terá problemas para decidir se uma determinada criatura pertence a esta categoria.

Ponto de Ruptura

Os personagens podem também enlouquecer devido aos eventos que acontecem a seu redor. Apesar dessa sina poder cair sobre aventureiros de qualquer mundo, ele é muito mais comum no Semiplano do Pavor. Aqui, onde males e horrores parecem espreitar em cada sombra, nenhum herói pode afirmar sinceramente que não foi afetado.

Decidir quando um personagem atingiu o ponto de ruptura pode ser difícil. Em muitos casos, os personagens podem ser levados à loucura por uma falha num Teste de Medo ou Horror. Outras vezes, o Mestre pode sentir que um Teste de Loucura é necessário apesar de nenhum outro teste ter sido feito. A lista que veremos a seguir contém alguns Pontos de ruptura possíveis:





Medo, Horror e Loucura

- O personagem testemunhou a destruição do resto do grupo e agora está sozinho em uma situação muito perigosa.
- O herói é um paladino, ranger, sacerdote ou outro tipo de personagem com habilidades especiais que foi privado desses poderes devido a erros cometidos por ele.
- O personagem passou por uma mudança involuntária de tendência ou alguma transformação mental igualmente opressiva.
- O personagem foi submetido a alguma transformação física que está muito além dos limites do mundo normal. (exemplo: seu cérebro foi colocado no corpo de um golem ou, pior ainda, flutua em um jarro de vidro).

Loucura Induzida

Nem todo mundo que enlouqueceu segue esse caminho sozinho. Muitos foram conduzidos — ou até forçados — a trilhar o caminho da insanidade.

Indução Mágica: É possível um personagem ser afetado por magias ou até mesmo por uma maldição com o único propósito de deixá-lo louco. Exemplos desse destino terrível são mais comuns do que se pode acreditar.

Dependendo da força da magia lançada em sua mente, o personagem pode ser forçado a fazer um Teste de Loucura ou até mesmo enlouquecer automaticamente. Entre os exemplos do primeiro caso podemos incluir o uso repetido das magias *hipnose* e *pesadelo sem fim*, enquanto os exemplos do segundo estão limitados a magias tão poderosas como *desejo* e *desejo restrito*. Em qualquer caso, a palavra final é a do Mestre.

Tramas: Quando alguém se dispõe a enlouquecer outra pessoa, o Mestre tem de determinar qual a eficácia de seus esforços. Se o perpetrador tiver magia a sua disposição, as informações apresentadas acima se aplicam. Caso contrário, o perpetrador terá de tentar enlouquecer sua vítima lentamente.

Mesmo sem o auxílio da magia, o Dr. Dominiani trabalhou durante anos para levar seus pacientes insuspeitosos à loucura na esperança de estudar o processo e descobrir uma cura para ele — um fim admirável, com certeza, mas meios não tão nobres. Entre outros exemplos de tramas podemos incluir um marido que deseja se livrar de uma esposa rabugenta enlouquecendo-a, ou uma mulher que se casa com um homem rico e depois estilhaça sua mente na esperança de que ele se mate e ela herde sua fortuna.

Esses padrões foram criados para serem usados apenas em personagens do Mestre. Os Mestres não devem permitir que alguém trame contra um personagem de jogador somente jogando os dados. Tendo isso em mente, as seguintes condições têm de ser satisfeitas para que um personagem possa tentar enlouquecer alguém:

- O perpetrador tem de ter valores de Sabedoria e Carisma maiores que os de sua vítima.
- O perpetrador deve ter intimidade e a confiança da vítima, um companheiro, amigo ou membro da família da vítima.
- O perpetrador tem de permanecer nas proximidades da vítima durante trinta dias, usando sua influência o tempo todo para convencê-la que sua sanidade está se esvaindo.

Depois de trinta dias, a vítima deve fazer um Teste de Loucura, com todos os modificadores normais. Se falhar,

a vítima sofrerá os efeitos normais. Se for bem sucedido, o personagem resistirá aos esforços do perpetrador. Além disso, a vítima deve fazer um teste de Sabedoria que, se for bem sucedido, permitirá que ela perceba o que estava sendo feito com ela. Se suas ações não forem descobertas, o perpetrador pode continuar seus esforços e forçar a vítima a fazer outro Teste de Loucura depois de mais trinta dias.

Da mesma forma que sua vítima faz os Testes de Loucura forçados, o perpetrador tem de fazer um Teste de Poder. A chance dele falhar é igual ao valor de sua Sabedoria, pois os indivíduos mais espertos usam meios mais diabólicos para enlouquecer suas vítimas.

Como Fazer um Teste de Loucura

Testes de Loucura são feitos exatamente da mesma maneira que os testes de Medo e Horror. Quando um jogador faz um Teste de Loucura para seu personagem, ele joga 1d20 e adiciona ao resultado os modificadores que veremos a seguir.

Tabela 8:

Modificadores de Teste de Loucura

Modificador	Condição
+?/-?	Ajuste de Defesa Contra Magia (baseado no valor da Sabedoria).
-1	O personagem é de tendência caótica.
+1	O personagem é de tendência leal.
-2	O herói ficou horrorizado com uma cena semelhante nas últimas vinte e quatro horas.
-1	O herói ficou horrorizado com uma cena semelhante no passado (mas não nas últimas vinte e quatro horas).

Se o valor total modificado for maior ou igual ao número de Teste de Loucura do personagem, indicado por sua classe e nível (para maiores detalhes, veja o Apêndice Três: Classes de Personagens), ele conseguiu subjugar o assalto contra sua mente e manter a sanidade. No entanto, se o resultado for menor que o número alvo, o personagem terá falhado no Teste de Loucura e no fundo de sua psique, alguma coisa se quebra. Um resultado igual a 20 é sempre um sucesso e um resultado igual a 1 é sempre uma falha.

Os Efeitos de uma Falha

Quando falha em um Teste de Loucura, o personagem pode ter sua mente danificada de muitas maneiras. A natureza exata da insanidade do personagem pode ser determinada consultando-se a tabela abaixo:

Tabela 9:

Falhas no Testes de Loucura (1d6)

1. Horror	6. Esquizofrenia
2. Depressão	7. Paranoia
3. Catatonia	8. Amnésia
4. Ilusões	9. Personalidades Múltiplas
5. Alucinações	10. Colapso

Modificador	Condição
+1	O personagem tem Sabedoria menor ou igual a 9.
+1	O personagem tem Carisma menor ou igual a 9.
+1	O personagem é de tendência caótica.
+1	O personagem falhou em um Teste de Medo, Horror ou Loucura nas últimas vinte e quatro horas.



Cada um dos tipos de loucura relacionados na **Tabela 9** tem seus próprios efeitos no jogo. Os parágrafos a seguir descrevem essas perturbações em detalhes.

Horror

Alguns personagens são suficientemente afortunados para conseguirem se livrar dos efeitos de um Teste de Loucura, embora ainda sofram os problemas associados com o horror. Quando esse resultado aparece, o Mestre deve usar a **Tabela 7: Falhas no Teste de Horror**. Todos os modificadores normais devem ser aplicados.

Depressão

Um personagem cuja mente está sujeita a um choque mental realmente horrível pode até mesmo perder a vontade de viver. Uma pessoa deprimida perde todo o interesse pela vida e se torna efetivamente um zumbi vivo. Este personagem não iniciará nenhuma ação, e desejará apenas ser deixado sozinho. Em qualquer situação, o personagem tem 50% de chance de não fazer nada, independente da urgência da questão, mesmo que o seu bem-estar pareça ameaçado.

Se o resultado indicar que o personagem não está interessado na situação, ele simplesmente ficará parado, sentado imóvel ou perambulando sem destino. Qualquer ataque direcionado contra o personagem receberá um bônus igual a +4 e o personagem deprimido falhará automaticamente em todos os testes de Resistência.

Se o resultado indicar que o personagem se interessa pela situação, o interesse será muito pequeno. Ele seguirá as instruções que lhe forem dadas por seus amigos ou companheiros (e preferirá seguir as instruções do personagem com o maior Carisma). Entretanto, ele realizará estas ações sem atenção, ficando submetido a um redutor igual a -4 em todas as jogadas de ataque, e testes de Resistência e perícias.

Nos dois casos, o personagem deprimido ainda está sujeito aos efeitos de Testes subsequentes de Medo, Horror e Loucura. No entanto, sua absoluta falta de interesse lhe dá um bônus igual a +4 nessas jogadas.

Catatonía

Quando a situação se mostra esmagadora demais, a mente às vezes se fecha. Quando isso acontece, o personagem desmorona e parece estar em um transe incrivelmente profundo. Um personagem catatônico ficará sentado, sem se mexer, nem responder a qualquer estímulo externo, independente dos eventos que estão acontecendo ao seu redor. Seu cérebro simplesmente se recusa a usar qualquer informação que ele recebe.

Como permanece completamente imóvel, o personagem não pode se defender em um combate. Por isso, ataques feitos contra ele são automaticamente bem sucedidos e todos seus testes de Resistência falham.

Qualquer personagem catatônico, seja ele psionicista ou não, utiliza as defesas Torre de Vontade Férrea e limpar a mente. Portanto, as tentativas de contatá-lo mentalmente podem se mostrar bem difíceis.

Ilusões

Um personagem sofrendo de Ilusões acredita ser algo ou alguém que ele não é. Frequentemente, essa pessoa recentemente adotada é alguém que ele admira muito. Exemplo: um cavaleiro de Solamnia (do mundo de Krynn) poderia acreditar ser a reencarnação do lendário Huma, ou até mesmo o próprio Huma.





Medo, Horror e Loucura

O jogador deve ter a possibilidade de escolher a forma da ilusão, mas o Mestre sempre pode vetar qualquer sugestão. As melhores opções são aquelas que tem relação com eventos que levaram o personagem à insanidade. A escolha do jogador não precisa refletir suas verdadeiras habilidades ou personalidade. O cavaleiro de Solamnia mencionado acima poderia acreditar ser o grande mago Palin ou até mesmo o poderoso Malystrix, o maior de todos os dragões vermelhos.

Um dos aspectos mais fascinantes de uma ilusão é a habilidade do personagem de afastar racionalmente qualquer evidência que poderia ser usada para contrariar suas novas crenças. Um personagem que acredita ser na verdade um dragão pode responder a comentários a respeito de sua clara aparência obviamente humana salientando que ele foi aprisionado nessa forma. Nenhum argumento abalará a fé que o personagem tem em sua ilusão. De fato, o personagem iludido pode até mesmo adotar uma atitude condescendente, sentindo pena das pobres almas (obviamente loucas) que não o veem como ele realmente é.

Alucinações

Os personagens que sofrem de alucinações veem o mundo a seu redor como um lugar distorcido e estranho. De certa maneira, pode ser considerado o oposto de uma ilusão. Como exatamente o personagem vê o mundo deve ser determinado pelos eventos que o enlouqueceram.

Considere o exemplo de Victallus, um guerreiro do domínio da Baróvia. Seu navio afundou quando ele viajava pelo Mar das Mágoas e ele acabou caindo nas mãos do Dr. Dominiani. O médico louco decidiu induzir uma fobia de insetos na psique do pobre Homem de Armas como parte de sua pesquisa sobre a loucura. Embora Victallus tenha conseguido escapar, sua mente foi destruída devida aos serviços de Dominiani. Durante mais de um ano depois de retornar a seu lar, o jovem guerreiro continuou vendo insetos em todo lugar. Eles rastejavam sobre sua comida, cobriam sua cama e nadavam na água de seu banho. É um tributo à coragem do guerreiro ele ter conseguido reconquistar sua sanidade apesar desses horrores.

Um personagem mais cedo ou mais tarde se torna incapaz de lidar racionalmente com alucinações. Uma pessoa normal que vê sangue em todo lugar pode se habituar com essa visão horrível, mas um personagem que tem alucinações não. As alucinações sempre causam uma resposta emocional extrema, às vezes abalando completamente a vítima. Em termos de jogo, os efeitos de uma alucinação particularmente avassaladora podem ser resolvidos com um Teste de Medo ou Horror. Evidentemente, os efeitos de uma falha nesses testes são apenas um de uma loucura maior e não necessitam de um tratamento separado.

Esquizofrenia

Um personagem esquizofrênico pode sofrer mudanças repentinas, ocasionalmente violentas, de comportamento e personalidade. Embora a mente deste indivíduo não esteja tão dividida como a de um caso de múltipla personalidade, as outras pessoas podem confundir os dois casos.

No começo de cada semana, ou toda vez que o personagem esquizofrênico viver uma situação estressante, sua personalidade tem uma chance de mudar drasticamente. Em termos de jogo, isso acarreta necessariamente numa mudança súbita de tendência. Nesses momentos, o Mestre deve jogar 1d10 e consultar a tabela a seguir para determinar a nova tendência do personagem:

Tabela 10:

Mudanças de Tendência Esquizofrênicas (1d10)

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Honrado
(caótico e bom) | 6. Inconstante
(caótico e neutro) |
| 2. Justo
(leal e bom) | 7. Egoísta
(neutro e maligno) |
| 3. Bondoso
(neutro e bom) | 8. Vil
(leal e maligno) |
| 4. Ordeiro
(leal e neutro) | 9. Cruel
(caótico e maligno) |
| 5. Neutro | 10. Tendência Nova |

Essa não é considerada uma mudança de tendência involuntária, portanto nenhuma das penalidades normais deve ser aplicada neste caso (inclusive o Teste de Loucura). Além disso, uma magia feita para revelar tendência mostrará apenas a verdadeira tendência do personagem, não a indicada por esse distúrbio. Os poderes psiônicos, por outro lado, são capazes de determinar a tendência atual do personagem, sujeitos às restrições normais em Ravenloft.

Paranoia

Os personagens paranoicos têm um medo irracional do mundo a seu redor. O personagem vê tramas e planos em todo lugar, toda ação tem a intenção de desacreditá-lo, feri-lo ou matá-lo. Nem mesmo os membros de seu próprio grupo estão acima de qualquer suspeita.

No início de cada dia, o Mestre deve escolher (aleatoriamente ou não) um membro do grupo desse personagem. Durante o dia, toda ação do membro selecionado deverá ser descrita ao jogador do personagem paranoico de uma forma sinistra e agourenta. Exemplo: um arcano colocando um objeto em sua mochila deveria ser descrito como “tomando muito cuidado para esconder algo no interior sombrio de sua mochila”.

As descrições de pessoas estranhas ou acontecimentos casuais devem sempre conter dicas de que existe alguma coisa que não está visível. Ninguém olha simplesmente para o personagem; em vez disso o mestre deve dizer que ele está sendo “devorado com os olhos” ou “medido dos pés a cabeça”.

Se o personagem realmente encontrar evidências de um plano contra ele, o Mestre deve pedir que ele faça um Teste de Horror. Uma falha neste teste tem os efeitos normais, com a diferença que eles desaparecem depois de vinte e quatro horas.

Amnésia

Num esforço para se livrar dos horrores do mundo, a mente de um personagem pode optar simplesmente por bloquear algumas (ou todas) lembranças do trauma que ele sofreu. Na maioria dos casos secundários, a amnésia resultante é apenas parcial, bloqueando somente um período de algumas horas. Porém, nos casos mais traumáticos, toda a memória do passado pode desaparecer.

Em termos de jogo, a amnésia se reflete em uma perda de pontos de experiência e portanto níveis. Quando um personagem perde sua memória, o Mestre deve jogar um dado percentual para descobrir qual a porcentagem da vida do personagem (e pontos de experiência) que foi perdida. No caso de um resultado igual a 75, um personagem com cem mil pontos de experiência fica reduzido a vinte e cinco mil pontos de experiência. No caso de um personagem da classe vingador, isso significaria uma queda do 7º para o 5º nível. Um resultado igual a 100 indica que o personagem perdeu toda a memória de seu passado e deve ser tratado como um personagem de nível 0 até sua saúde mental ser restaurada.





Normalmente, essa perda de memória não elimina a habilidade que o personagem tem de fazer o uso de suas perícias, embora os talentos especiais (como os de um ladrão) possam ter sua eficiência diminuída. Da mesma forma, as habilidades mágicas ou psiônicas do personagem, seu número de pontos de vida, os testes de Resistência e as jogadas de ataque refletirão seu novo nível. Magias como *restauração*, que são úteis para recuperar níveis perdidos por aqueles que sofreram um ataque de drenagem de energia, não restauram memórias perdidas.

Personalidades Múltiplas

Em casos muito raros, uma mente pode tentar se proteger da violência e dos terrores do mundo dividindo-se em várias personalidades distintas.

A Central: Assume-se que a personalidade original do personagem (ou central) é a base da qual todas as outras são geradas. Quando a personalidade central do personagem está no controle do corpo, ele tem acesso a todas as habilidades que ele possuía antes de falhar no Teste de Loucura.

Fragmentos: Um personagem com personalidades múltiplas pode desenvolver até cem personas distintas. Dentre essas, porém, a maioria são meros fragmentos capazes de se interessar apenas por uma única coisa. Exemplo: um fragmento pode ser um colecionador ou um músico ávido. Em termos de jogo, um fragmento pode ser construído em torno de uma perícia comum.

Apesar de se assumir que um personagem com personalidades múltiplas pode ter 10d10 fragmentos de personalidade, eles não têm lugar no jogo, a não ser como elementos de interpretação. Ainda assim, os perfeccionistas que desejarem criar uma lista com todos os fragmentos de personalidade, relacionando cada um deles a uma perícia ou interesse, são bem-vindos.

Alter Egos: Um personagem com personalidades múltiplas pode também manifestar um número de alter egos principais igual a 20% do número de fragmentos que se formaram. Essas personalidades são indivíduos distintos e reais. Embora normalmente todo alter ego saiba que ele divide o corpo com muitos outros, é impossível persuadi-lo que qualquer um deles seja algo menos que “real”.

Um alter ego normalmente acredita que tem habilidades e poderes especiais (como fazer magias ou poderes psiônicos) que a persona central não possui. Na maioria dos casos, o alter ego não é realmente capaz de manifestar essas habilidades, embora pareça conhecê-las muito bem. Por isso, um alter ego que acredita ser um mago, pode não lançar magias, mas pode ter acesso à perícia Conhecimento Místico.

Mudanças de Personalidades: Na maioria dos casos, os alter egos do personagem aparecem apenas quando ele está sozinho ou na companhia de amigos íntimos. Dessa forma, é bem possível para uma pessoa com personalidades múltiplas parecer normal a qualquer momento. Quando se sentirem mais confortáveis com as pessoas que estão a seu redor, os alter egos podem se sentir mais dispostos a aparecerem.

O verdadeiro perigo dessa forma de loucura aparece quando a personalidade errada controla o corpo durante uma situação de crise. Toda vez que o personagem passa por um stress intenso, o jogador deve fazer um Teste de Loucura. Se for bem sucedido, a personalidade principal continua no controle. Uma falha indica que o personagem troca aleatoriamente para outra personalidade. Suas ações devem se basear no alter ego que emerge. Se a personalidade que está no comando do corpo naquele momento é capaz de suportar a crise, então as coisas

devem correr bem. Caso contrário, o personagem pode estar em grande perigo.

Considere o caso de Juno Andropopolus, um ladrão de Hazlan cuja mente se fragmentou. Enquanto se escondia da guarda local, ele vê dois oficiais se aproximando. O Mestre pede que ele faça um Teste de Loucura devido à tensão, e Juno falha, trocando aleatoriamente de personalidade. Ao invés de um ladrão experiente, o jogador de Juno agora controla Aurora, uma menina de quatro anos. Vendo que “aqueles homens maus” estão prestes a encontrá-la, ela sai correndo de seu esconderijo e tenta fugir. Aurora não tem as habilidades de Juno de Esconder-se nas Sombras ou Mover-se em Silêncio, o que faz com que sua captura seja quase uma certeza.

Em casos de stress prolongado, o personagem deve fazer outro Teste de Loucura a cada hora. Se for bem sucedido, a personalidade principal assume o controle do corpo, mas uma falha resulta em outra mudança aleatória de personalidade.

Além das situações estressantes, qualquer choque súbito pode exigir um Teste de Loucura para evitar uma mudança de personalidade. Toda vez que faz um Teste de Medo, de Horror ou de Resistência ou entra em combate, o herói deve fazer primeiro um Teste de Loucura.

Definindo as Personalidades: Para criar os detalhes dos muitos fragmentos e alter egos de um personagem, o Mestre pode usar as tabelas a seguir. Para os fragmentos, a informação apresentada a seguir deve ser mais que suficiente. Recomenda-se no entanto, que seja criada uma ficha de personagem separada (mesmo uma abreviada) para cada alter ego.

Idade e Sexo — Embora os alter egos e fragmentos geralmente reconheçam a idade e sexo do corpo, eles não veem isso como tendo qualquer importância com relação a suas próprias características. Uma personalidade masculina vivendo em um corpo feminino normalmente tentará cobrir seu corpo embaraçoso vestindo-se e agindo de modo masculino. Da mesma maneira, uma menininha no corpo de um homem velho se vestirá com cores chamativas, usará bijuterias e carregará uma boneca.

Tabela 11:
Idade e Sexo do Alter Ego (1d12)

1. Criança, masculino	7. Idoso, masculino
2. Criança, feminino	8. Idoso, feminino
3. Adolescente, masculino	9. Outro semi-humano ¹
4. Adolescente, feminino	10. Outro humanoide ²
5. Adulto, masculino	11. Outra raça ³
6. Adulto, feminino	12. Totalmente alienígena ⁴

¹ A personalidade é de outra raça semi-humana, jogue outra vez para determinar a idade e o sexo.

² A personalidade é de uma raça humanoide (mas não semi-humana) como goblin, ogre, rakasta ou gnoll. Jogue outra vez para determinar a idade e o sexo.

³ A personalidade é de uma raça inumana, mas não realmente monstruosa, como grifo, harpia ou sáurio. Jogue outra vez para determinar a idade e o sexo.

⁴ A personalidade é de uma raça muito diferente da humana em todos os aspectos, como beholder, mantor, ente ou dragão. Jogue outra vez para determinar a idade e o sexo.

Comportamento — Da mesma forma que as personalidades nem sempre correspondem ao corpo físico, elas não estão restritas pela natureza e o





Tabela 12:
Personalidade do Alter Ego

Resultado 1d100	Traço de Personalidade	Resultado 1d100	Traço de Personalidade	Resultado 1d100	Traço de Personalidade	Resultado 1d100	Traço de Personalidade
01	Tagarela	26	Curioso	51	Abatido	76	Lacônico
02	Esquentado	27	Intrometido	52	Moroso	77	Afável
03	Autoritário	28	Intelectual	53	Compulsivo	78	Reservado
04	Eloquente	29	Perceptivo	54	Irritável	79	Retraído
05	Antagônico	30	Astuto	55	Vingativo	80	Quieto
06	Arrogante	31	Perfeccionista	56	Honesto	81	Prático
07	Elitista	32	Severo	57	Confiável	82	Criterioso
08	Orgulhoso	33	Carrancudo	58	Inocente	83	Estúpido
09	Rude	34	Meticuloso	59	Ingênuo	84	Reverente
10	Arredio	35	Motivado	60	Defensivo	85	Ponderado
11	Malicioso	36	Confiável	61	intolerante	86	Ardiloso
12	Impulsivo	37	Generoso	62	Tendencioso	87	Paranóico
13	Vigoroso	38	Magnânimo	63	c/Mentalidade	88	Cauteloso
14	Irreverente	39	Despreocupado		Estreita	89	Enganador
15	Avoado	40	Compassivo	64	Tempestuoso	90	Nervoso
16	Imprudente	41	Mesquinho	65	Preconceituoso	91	Ignorante
17	Distraído	42	Insensível	66	Alegre	92	Grosseiro
18	Sonhador	43	Ganancioso	67	Feliz	93	Bárbaro
19	Tolo	44	Par	68	Diplomático	94	Desajeitado
20	Insensível	45	Parcimonioso	69	Divertido	95	Bruto
21	Corajoso	46	Imprestável	70	Imprudente	96	Cruel
22	Poltrão	47	Esbanjador	71	Fatalista	97	Sádico
23	Tímido	48	Extravagante	72	Depressivo	98	Imoral
24	Destemido	49	Amável	73	Cínico	99	Ciumento
25	Obsequioso	50	Caridoso	74	Sarcástico	00	Belicoso
				75	Realista		

comportamento da personalidade original. Apesar delas manterem a mesma tendência da personalidade original, suas reações diante de uma dada situação serão baseadas em suas próprias crenças e valores.

Para determinar o comportamento de cada personalidade, o jogador deve jogar 1d100 duas vezes e consultar a **Tabela 12**. O primeiro resultado mostra a faceta principal da personalidade do alter ego, enquanto o segundo indica um aspecto adicional ou moderador.

Exemplo: um resultado igual a 06 e 56 indicaria uma personalidade que é arrogante, mas também honesta. Apesar de existir a possibilidade dos outros verem esta pessoa como um fanfarrão esnobe, a verdade é que ele tem muito orgulho se seus feitos e uma tendência a olhar com desprezo para aqueles que não conseguiram realizar tanto quanto ele em suas vidas.

História — Cada alter ego tem uma história distinta, de onde a sua personalidade é retirada. Em termos de jogo, este é um dos pontos principais que separam os fragmentos dos alter egos verdadeiros, pois os primeiros têm passados mal definidos e vagos (se é que eles têm algum).

A tabela à direita pode gerar eventos importantes na história da personalidade. Da mesma forma que no caso da tabela anterior, O Mestre deve jogar o dado duas vezes. O primeiro resultado indica um aspecto mais importante no qual o alter ego é baseado e o segundo um fator moderador.

Exemplo: os resultados 20 e 13 indicam uma personalidade que acredita ser um príncipe rico que fugiu de sua terra natal para escapar de seus pais corruptos.

Evidentemente, os resultados dessa tabela são

intencionalmente vagos para que possam ser interpretados de várias maneiras. Antes de decidir exatamente o que o resultado indica, o Mestre e o jogador devem considerar a tendência e a personalidade do personagem.

Tabela 13:
História do Alter Ego

1d20	Evento
01	Acusado corretamente de um crime
02	Acusado injustamente de um crime
03	Escravidado, mas libertado por alguma razão
04	Escravidado, mas fugiu (pode ter medo de ser recapturado)
05	Exilado de sua terra natal
06	Teve um envolvimento amoroso infeliz
07	Único sobrevivente de terrível desastre
08	Vítima de um crime violento
09	Caçado por assassinos
10	Recebeu grande fortuna
11	Tem um inimigo poderoso
12	Ficou órfão
13	Fugiu de casa
14	Amaldiçoado por bruxas, ciganos ou gente do gênero
15	Andarilho
16	Testemunhou um crime hediondo
17	Possui conhecimentos secretos
18	Já foi de outra tendência
19	Abandonado pela família
20	Membro da nobreza ou da aristocracia





Classe de Personagem — É bem possível que um alter ego veja a si próprio como pertencendo a uma classe de personagem diferente da classe da personalidade original. A tabela a seguir pode determinar a classe do alter ego. O jogador deve jogar uma vez para a classe do alter ego e outra para um possível kit. Se o kit resultante for proibido para a classe do alter ego, o jogador deve ignorá-lo. Se pedir jogadas adicionais, resultados duplicados ou for igual a “jogue duas vezes” e “jogue três vezes” o resultado deve ser ignorado.

Tabela 14:
Classe do Alter Ego

1d20	Classe de Personagem	Kit do Personagem
01	Guerreiro	Acrobata
02	Ranger	Assassino
03	Vingador	Bárbaro
04	Paladino	Pedinte
05	Mago	Cavaleiro
06	Especialista	Explorador
07	Arcanista	Gladiador
08	Elementalista	Marinheiro
09	Sacerdote (qualquer divindade)	Mercador
10	Clérigo	Místico
11	Druída	Nobre
12	Cigano	Fora da Lei
13	Bardo	Pirata
14	Guerreiro	Selvagem
15	Mago	Estudioso
16	Clérigo	Batedor
17	Ladrão	Soldado
18	Jogue duas vezes	Espião
19	Jogue duas vezes	Espadachim
20	Jogue três vezes	Capanga

Os kits da segunda coluna encontram-se descritos no *Player's Option: Skills & Powers*. Se esse livro não estiver sendo usado na campanha, o jogador pode ignorá-los ou simplesmente usá-los como sugestões de interpretação.

As restrições normais para personagens multiclasse e de classe dupla não se aplicam ao caso de personalidades alternativas. É possível um alter ego ser um paladino/ranger/ladrão. O elemento importante é simplesmente a habilidade do jogador em conseguir uma história para explicar quaisquer contradições aparentes. As restrições de raça também não devem ser levadas em conta na classe de um alter ego.

É importante notar que o alter ego não ganha todas as habilidades de sua “classe”. Um alter ego que imagina ser um arcano não tem nenhuma habilidade para fazer magias a não ser que o personagem original as tenha. No entanto, o alter ego tem alguns dos traços de personalidade de sua classe escolhida. Exemplo: se tiver que fazer uma jogada de ataque ou um teste de Resistência, o personagem usa a tabela da classe da personalidade que estiver no controle (com o mesmo nível de habilidade da personalidade central). O mesmo se aplica aos Testes de Medo, Horror e Loucura. Outras habilidades podem ou não ser aplicadas ao alter ego, dependendo da situação e da decisão do Mestre. Apesar de um arcano com um alter ego sacerdote não poder usar o poder da fé, ele poderia muito bem saber usar uma maça ou um martelo de batalha.

Comentários Finais: Mestre e jogadores devem estar cientes do fato que essas tabelas refletem como os alter

egos ou fragmentos veem a si próprios. A maioria das personalidades sente apenas uma associação limitada com o corpo físico que a abriga. De certa forma, elas veem o corpo do mesmo jeito que nós vemos nossas casas.

Embora o surgimento de uma personalidade não envolva nenhuma transformação física súbita, cada uma delas tem seus próprios maneirismos, tipo de letra, senso de valores etc. Os alter egos também costumam ter traços característicos como gagueira, frases favoritas e roupas fora do comum. Até mesmo a voz do personagem muda com cada personalidade, possibilitando àqueles que conhecem o personagem distinguirem entre suas várias personalidades.

Colapso

Às vezes a loucura cobra um tributo muito alto de um aventureiro. Quando um personagem obtém esse resultado, ele tem de fazer imediatamente um teste de Colapso com um redutor igual a -25%.

Uma falha significa que o personagem caiu morto. As tentativas de revivê-lo não funcionam, embora a magia possa salvá-lo.

Se for bem sucedido no teste, o personagem tem em uma chance de sobreviver. O valor de seu atributo Constituição cai um ponto, para refletir o impacto em sua saúde, e ele é reduzido imediatamente a 0 pontos de vida. Se não receber ajuda imediata, o personagem perderá um ponto de vida por rodada e morrerá quando esse total chegar a -10, conforme descrito no capítulo 9 do *Livro do Mestre*.

Em qualquer caso, o personagem larga todos os objetos que ele estiver segurando. Um teste de Resistência contra Queda deve ser feito para determinar se eles foram ou não danificados.





Medo, Horror e Loucura

Recuperando-se da Loucura

Os métodos que veremos a seguir podem ajudar um personagem a se recuperar de uma falha no Teste de Loucura. No caso de Amnésia, curar-se da loucura significa também recuperar os níveis e pontos de experiência.

Psiquismo

A rota mais óbvia para a recuperação é ter um psionista usando a ciência Cirurgia Psíquica. Se for bem sucedido, o psionista cura a insanidade do personagem de uma vez. No entanto, essa prática é um tanto perigosa, pois o psionista que faz contato com a mente insana tem de fazer também um Teste de Loucura. Somente depois de passar no teste é que o psionista pode tentar curar o doente.

Magia

Na verdade, a magia arcana pode fazer muito pouco para curar insanidade. Parece que os magos têm pouco interesse nas enfermidades da mente. O porquê exatamente, não está muito claro, mas eles podem estar evitando esse campo por acreditarem que ele pertence aos psiônicos.

Entretanto, existem duas magias divinas que podem curar doenças mentais: *cura completa* e *restauração*. No caso da primeira, a simples realização da magia cura a loucura. Alternativamente, a magia *restauração* deve ser lançada com o intuito específico de restaurar a mente do personagem. Como foi dito anteriormente, a magia *restauração* não é capaz de recuperar memórias perdidas.

Hipnose

A hipnose é um caminho longo e mundano de recuperação para personagens que não têm acesso às opções citadas acima. O personagem deve ser deixado aos cuidados de alguém capaz de hipnotizar ou fazer a magia Hipnose.

Uma vez por semana, o paciente tem de ser hipnotizado para que o terapeuta possa passar uma hora trabalhando com a mente (agora) suscetível. No final dessa hora, o paciente deve fazer outro Teste de Loucura. Os seguintes modificadores devem ser adicionados ao resultado dessa jogada:

Tabela 15:
Ajustes de Recuperação de Loucura

Modificador	Condição
+2	O terapeuta é capaz de sentir as emoções do paciente através de magias ou meios psiônicos.
+1	A terapia é realizada em um lugar onde o paciente se sente seguro e relaxado.
+1	O terapeuta tem uma tendência igual à do paciente (antes de se instalar a insanidade).
+1	O terapeuta é da mesma classe que o paciente (antes de se instalar a insanidade).

Se o teste for bem sucedido, a sessão de terapia foi produtiva. Para ser curado, o paciente necessita de um número de sessões igual ao número de pontos de Inteligência que ele possui. Se o personagem falhar em um Teste de Loucura durante o tratamento, todos os testes bem sucedidos serão eliminados e o processo terá de ser iniciado novamente.

Hospícios

Existem alguns hospícios espalhados pelos domínios de Ravenloft, embora eles estejam restritos aos reinos mais avançados culturalmente avançados. Afinal de contas, somente as culturas medievais mais sofisticadas reconheciam que a loucura é uma doença que pode ser tratada e curada.

As instituições mais proeminentes estão localizadas nos domínios de Demetlieu, Richemulot e Mordent.

Evidentemente, o Dr. Dominiani possui um asilo em Domínia, mas seus tratamentos são, no mínimo, radicais. A maioria dos hospícios é devotada à cura da insanidade. Eles podem mostrar aos visitantes salas e mais salas de pessoas dementes, enlouquecidos por uma grande variedade de experiências no Semiplano do Pavor. Os médicos afirmam terem sido treinados para lidar com estes pacientes através da hipnose e outros meios. Na verdade, a qualidade do tratamento varia de hospício para hospício.

Para determinar o nível de tratamento que um paciente recebe, o Mestre deve jogar 1d8-5, e fornecer um modificador que varia de um redutor igual a -4 até um bônus igual a +3. Este ajuste deve ser adicionado (junto com qualquer outro que se aplique) ao resultado do Teste de Loucura motivado por qualquer terapia que o personagem receba no hospício.

Quando acontece uma grande mudança no hospício (como a nomeação de um novo diretor), os modificadores devem ser jogados novamente. Quase todos os hospícios cobram por seus serviços. O valor típico para o tratamento de um paciente mediano é cerca de cem moedas de ouro por mês. A cada mês que o hospício não é pago, o paciente não recebe o tratamento. Se nenhum pagamento for feito durante dois meses consecutivos, o personagem será liberado e deixado por sua própria conta.

Quando acontece uma grande mudança no hospício (como a nomeação de um novo diretor), os modificadores devem ser jogados novamente.

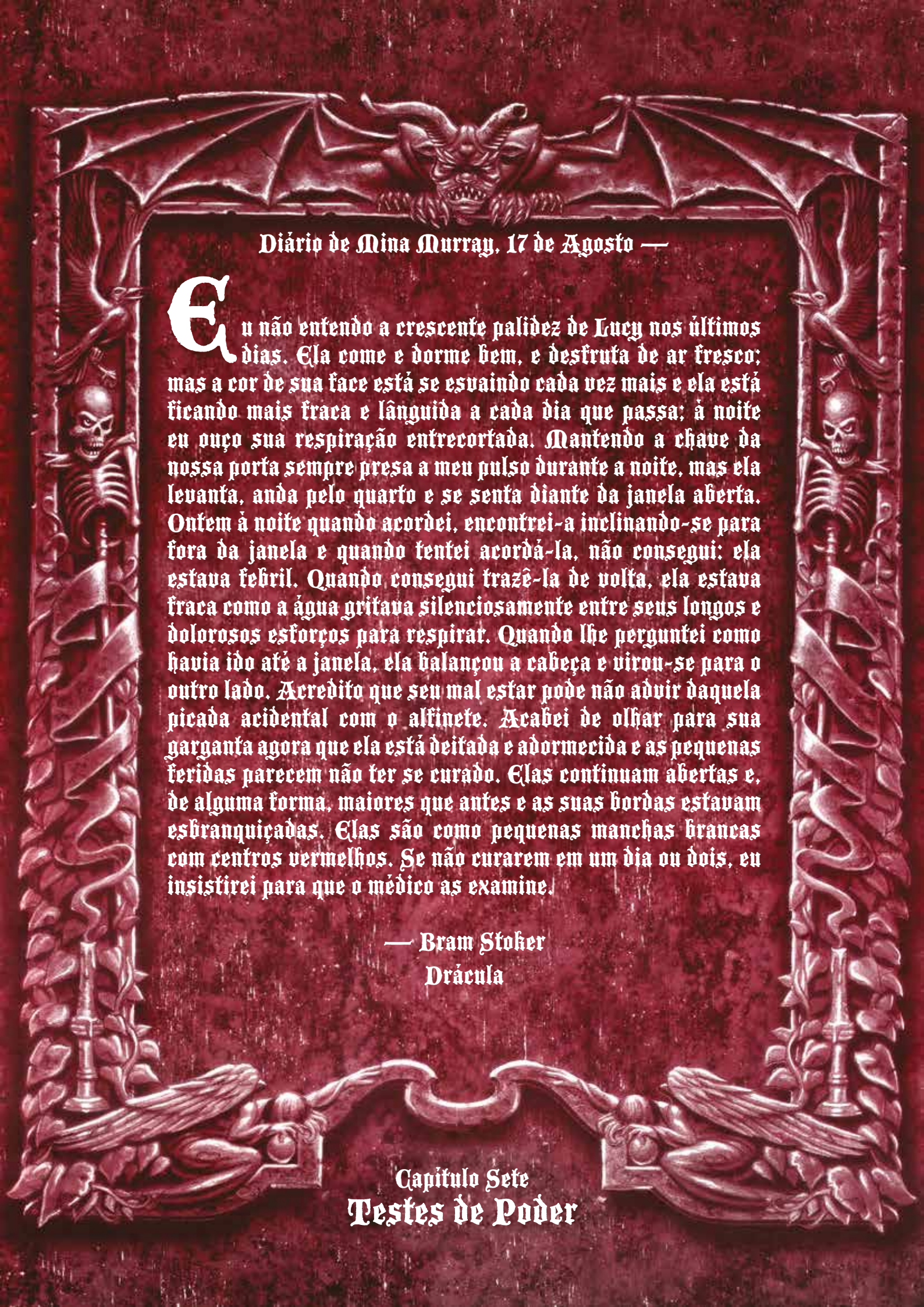
Quase todos os hospícios cobram por seus serviços. O valor típico para o tratamento de um paciente mediano é cerca de cem moedas de ouro por mês. A cada mês que o hospício não é pago, o paciente não recebe o tratamento. Se nenhum pagamento for feito durante dois meses consecutivos, o personagem será liberado e deixado por sua própria conta.

Interpretando o Teste de Loucura

Apesar de ser possível um jogador evitar que seu personagem faça um Teste de Medo ou Horror comportando da maneira apropriada, este não é o caso do Teste de Loucura. Até mesmo os mais avançados e talentosos jogadores terão dificuldades para retratar a grande gama de emoções e mudanças pelas quais um personagem insano passa.

Por essa razão, recomenda-se que o Mestre use as mecânicas de jogo fornecidas pelos Testes de Loucura e seus efeitos. Isso não quer dizer que os jogadores não devam ser encorajados (ou até mesmo solicitados) a interpretar o máximo possível da loucura de seu personagem, a única diferença é que as mecânicas de jogo são realmente indispensáveis nessas situações.





Diário de Mina Murray, 17 de Agosto —

Eu não entendo a crescente palidez de Lucy nos últimos dias. Ela come e dorme bem, e desfruta de ar fresco; mas a cor de sua face está se esvaindo cada vez mais e ela está ficando mais fraca e lânguida a cada dia que passa; à noite eu ouço sua respiração entrecortada. Mantendo a chave da nossa porta sempre presa a meu pulso durante a noite, mas ela levanta, anda pelo quarto e se senta diante da janela aberta. Ontem à noite quando acordei, encontrei-a inclinando-se para fora da janela e quando tentei acordá-la, não consegui: ela estava febril. Quando consegui trazê-la de volta, ela estava fraca como a água gritava silenciosamente entre seus longos e dolorosos esforços para respirar. Quando lhe perguntei como havia ido até a janela, ela balançou a cabeça e virou-se para o outro lado. Acredito que seu mal estar pode não advir daquela picada accidental com o alfinete. Acabei de olhar para sua garganta agora que ela está deitada e adormecida e as pequenas feridas parecem não ter se curado. Elas continuam abertas e, de alguma forma, maiores que antes e as suas bordas estavam esbranquiçadas. Elas são como pequenas manchas brancas com centros vermelhos. Se não curarem em um dia ou dois, eu insistirei para que o médico as examine.

— Bram Stoker
Drácula

Capítulo Sete
Testes de Poder



Testes de Poder

O maior perigo para aqueles que lutam com os horrores de Ravenloft não é a morte, e sim a força sedutora e corruptora do mal. De fato, a maioria dos aventureiros reza por uma chance de descansar pacificamente em um túmulo consagrado. É muito fácil mesmo para o mais nobre e valente dos heróis transformar-se gradualmente naquilo que ele passou a vida a destruir.

O que é um Teste de Poder?

Na maioria dos casos, os jogadores interpretam seus personagens da forma heroica que se espera. Entretanto, de tempos em tempos, um jogador opta por fazer seu personagem realizar uma ação de moralidade questionável. Na maioria dos mundos de jogo, ele poderia escapar das consequências desde que ele não tivesse ações hediondas a ponto de provocarem uma mudança de tendência. No Semiplano do Pavor as coisas não são tão simples.

Os poderes sombrios mantêm uma vigilância constante sobre as ações de cada ser vivo em Ravenloft. Toda vez que alguém comete um ato maligno, o olhar sinistro dos poderes sombrios poderia possivelmente atacar o malfetor. Para determinar se uma ação chamou ou não a atenção dos poderes sombrios, o Mestre faz uso de uma mecânica de jogo chamada Teste de Poder.

Um Teste de Poder é, simplesmente, um meio de afastar os personagens dos jogadores dos atos malignos. Se os jogadores seguem a rota dos heróis e dos campeões, eles nunca farão um Teste de Poder; os menos puros de coração, que costumam tocar as fronteiras cinzentas do Abismo, os farão constantemente.

Apesar da chance de falhar em um Teste de Poder ser normalmente baixa, aqueles que fizerem os testes constantemente acabarão falhando mais cedo ou mais tarde. Quando isso acontece, eles começam a afundar na areia movediça do mal e apenas o maior dos heróis consegue se salvar desse atoleiro.

Quando Fazer um Teste de Poder?

Toda vez que o personagem realiza uma ação que pode ser considerada maligna, o Mestre deve pedir que ele faça um Teste de Poder. Entretanto, exatamente que tipos de ação podem exigir um Teste de Poder, pode ser um assunto controverso.

Como regra, o Mestre deve pedir um Teste de Poder somente quando um personagem cometer um ato premeditado de maldade. Se o personagem estiver passando por alguma forma de dominação mental, não será necessário nenhum teste. Se o personagem foi forçado pela situação a cometer o ato, nenhum teste deve ser feito. O Mestre deve decidir caso a caso se um determinado ato exige ou não por um Teste de Poder.

Como Fazer um Teste de Poder?

Um Teste de Poder nada mais é que uma jogada de porcentagem. Quando decide exigir um teste, o Mestre determina qual a chance dele falhar e joga 1d100. Se o resultado for maior ou igual à chance de falha, a atenção dos poderes sombrios estará em outro lugar e o personagem não será notado.

No entanto, se o resultado for menor ou igual à chance de falha, o personagem terá chamado a atenção dos

misteriosos senhores de Ravenloft. Em reconhecimento pelas iniquidades do personagem, eles o presenteiam com uma habilidade nova - mas não sem um preço. Além de sua nova habilidade, o personagem será castigado com algum tipo de desvantagem ou fraqueza.

Como Determinar a Chance de Falha

Depois que decidiu que um certo ato exige um Teste de Poder, o Mestre deve determinar uma chance de falha. Os atos malignos variam desde pequenos crimes a proezas inomináveis de crueldade, e a natureza da ação deve decidir a relevância do teste.

A **Tabela 16: Testes de Poder Recomendados** indica a chance de falha associada a alguns atos malignos comuns, um ato desses realizados de forma particularmente vil pode ter sua chance de falha ampliada em 50% da chance comum. Caso existam circunstâncias atenuantes na decisão do personagem de cometer esta maldade, a chance de falha pode ser reduzida. Em todos os casos, evidente, o Mestre tem a palavra final.

Crimes ou Atos de Violência

Em alguns casos, esses são os feitos malignos menos arriscados. Apesar de poderem, de vez em quando, notar um ladrão cortando as alças de uma bolsa, os poderes sombrios não se interessam por estes assuntos. Normalmente, somente aqueles atos violentos de natureza cruel e brutal atraem a atenção dos poderes sombrios.

Ataques não provocados: Ataques não provocados são aqueles no qual o perpetrador não tinha nenhuma intenção real de matar ou ferir a vítima. Estas ações são normalmente manifestações indesejadas de malícia, desprezo e preconceito. Crimes violentos como assaltos caem nessa categoria.

Ataque Cruel: Um ataque cruel é aquele que causa danos permanentes na vítima. Em geral, o atacante utiliza uma arma letal e pouco se importa com a sobrevivência da vítima. No entanto, um espancamento particularmente brutal também cai nessa categoria. Crimes excepcionalmente violentos, como as tentativas de assassinato, pertencem a esta categoria.

Traição, grave: Poucos atos são tão difíceis de definir como traição. Porém, como regra, a traição pode ser definida como a traição da confiança ou o não cumprimento de uma promessa. O que não deve ser confundido com violações de votos e dogmas sagrados, que serão descritos mais adiante. Ações que violam o espírito de uma promessa, mesmo que se mantenham fiéis a seu conteúdo textual, também contam como traição. Para se qualificar como uma grande traição, o ato tem de causar danos duradouros ou a morte da vítima.

Traição, pequena: Uma traição pequena faz com que a vítima seja humilhada em público ou força uma mudança em seu estilo de vida. Expor um segredo embaraçoso que lhe foi confiado por um amigo próximo ou amante se enquadra como uma pequena traição.

Extorsão: Essa categoria abrange várias áreas criminais, incluindo chantagem e roubo a mão armada, nas quais o perpetrador usa a ameaça da violência para privar uma pessoa de algo que é seu de direito. Isso inclui também forçar alguém a cometer atos malignos, violar uma lei ou de alguma outra forma realizar qualquer ação indesejada.

Mentira: Dizem que os poderes sombrios ouvem cada palavra dita no Semiplano do Pavor. Uma inverdade sussurrada no meio de um mercado público ou na escuridão de um esconderijo, pode potencialmente chamar





Tabela 16:
Testes de Poder Recomendados

Crimes ou Atos de Violência	PdMs Malignos ou Monstros	PdMs Neutros ou Estranhos	PdMs Bons ou Amigos	PJs, Família ou Inocentes
Ataque, não provocado	†	1%	2%	3%
Ataque, cruel	1%	2%	4%	6%
Traição, grande	1%	3%	6%	9%
Traição, pequena	†	1%	3%	6%
Extorsão	†	2%	5%	8%
Mentira	†	†	†	1%
Assassinato, violento	3%	6%	10%	‡
Assassinato, premeditado ou não violento	2%	3%	6%	10%
Roubo de túmulos	†	1%	5%	7%
Roubo, grande	†	1%	4%	7%
Roubo, pequeno	†	†	3%	6%
Ameaças de violência	†	†	1%	2%
Tortura, rotineira	4%	7%	‡	‡
Tortura, sádica	10%	‡	‡	‡

Atos profanos	Fé Maligna	Fé Neutra	Fé Benigna	Própria Fé
Violar um dogma	†	1%	2%	5%
Faltar a um juramento	†	2%	5%	10%
Quebrar um voto	†	5%	10%	‡
Violar	†	4%	8%	‡
Profanação	†	8%	‡	‡

Rogar uma Praga	Embaraçosa	Frustrante	Inoportuna	Perigosa	Letal
Plenamente justificada	†	1%	2%	4%	8%
Justificada	1%	2%	4%	8%	16%
Injustificada	2%	4%	8%	16%	32%

Outros Atos Malignos

Fazer uma magia maligna (não-necromântica)	1% de chance por círculo da magia (metade no caso de boas intenções)
Fazer uma magia maligna (necromântica)	2% de chance por círculo da magia (metade no caso de boas intenções)
Usar uma Ciência Psíquica Maligna	5%
Usar uma Devoção Psíquica Maligna	3%

† Não é necessário fazer um Teste de Poder para essa ação.

‡ É quase certo que esses atos chamam a atenção dos poderes sombrios. Veja o parágrafo “Atos de Maldade Suprema” mais adiante neste capítulo.

sua atenção. O ato de mentir inclui tanto falar inverdades quanto a omissão de fatos, mas a menos que a mentira tenha algum efeito diretamente negativo, não é preciso fazer nenhum teste.

Assassinato, violento: Definir qualquer assassinato como menos que violento é obviamente impróprio. Porém, em termos de jogo, essa categoria inclui todos os atos de homicídio no qual a vítima sofre por um longo período de tempo. Exemplo: decapitar alguém não faz parte dessa categoria, mas prendê-lo abaixo de um pêndulo afiado, que desce lentamente com certeza faz. Os assassinatos particularmente violentos podem cair na categoria de Tortura, que será descrita mais adiante.

Assassinato, premeditado ou não violento: Esta categoria abrange assassinatos premeditados e não violentos (conforme descrito anteriormente). Assassinatos premeditados incluem qualquer ato de homicídio que tenha sido cometido em nome de ganho pessoal ou vingança.

Roubo de túmulos: Este é um dos atos mais desprezados universalmente que qualquer ser humano pode empreender. Esta categoria inclui tudo desde a violação de tumbas antigas para pesquisas científicas a exumar um corpo para a construção de um golem ou um zumbi. Furtar os

pertences de companheiros mortos também é considerado um “roubo de túmulo”. Em lugares como Har’Akir, onde os nativos têm um respeito especial pelas tumbas dos mortos, o roubo de túmulos pode contar como uma profanação de um lugar sagrado (como está descrito no parágrafo “Atos Profanos” mais adiante).

Roubo, grande: A distinção entre roubo pequeno e grande não se baseia no valor dos itens roubados, e sim no seu efeito sobre a vítima. Furtar uma bolsa de ouro de um nobre rico não fará mais do que enfurecê-lo, e é considerado um roubo pequeno. Por outro lado, roubar as poucas moedas de prata de uma família pobre pode fazer com que eles passem fome e deve ser considerado um roubo grande.

Roubo, pequeno: Qualquer roubo que não caia na categoria anterior é considerado um roubo pequeno.

Ameaças de violência: A menos que se torne habitual, essa ofensa raramente atrai a atenção dos poderes sombrios. As ameaças caem nessa categoria somente se elas intimidarem profundamente a vítima e o perpetrador tiver os meios e a intenção de cumprir suas palavras.

Tortura, rotineira: Qualquer pessoa que estiver envolvida com tortura certamente terá problemas com os poderes sombrios em breve. Mesmo quando usada para obter





Testes de Poder

informações que podem resultar em um bem maior, o uso da tortura é um ato maligno. Mesmo a tortura feita por necessidade cai nessa categoria.

Tortura, com requintes de sadismo: Aqueles que praticam a tortura regularmente por pura diversão estão entre as criaturas mais vis de Ravenloft. Estas pessoas serão com certeza consumidas pelo mal que existe dentro delas.

Atos Profanos

Violar um código religioso pode muitas vezes atrair a atenção dos poderes sombrios. Isso é particularmente importante se é um paladino ou sacerdote quem realiza esse ato maligno.

Atos profanos exigem um Teste de Poder somente se o perpetrador está consciente de sua transgressão. Um personagem que entra em um templo e não faz um sinal sagrado de respeito porque desconhece o costume não cometeu nenhum mal. Se o personagem continua se recusando depois de ser informado da prática, ele corre o risco de ofender os poderes.

Os atos profanos dependem das crenças pessoais do personagem e das crenças daqueles que estão a seu redor. Espera-se que um personagem preserve consistentemente suas crenças pessoais. Exemplo: um devoto de Thor deve sempre seguir os ensinamentos de sua igreja e se falhar em fazê-lo, sua transgressão poderá ser notada pelos poderes sombrios. Por outro lado, um personagem pode também cometer um ato profano ao violar pública e maliciosamente as crenças daqueles que estão a seu redor. Um personagem que zomba de um ídolo importante pode muito bem estar ofendendo muito mais que os aldeões do local.

Violar um Dogma: Cada religião tem um conjunto de regras que seus membros devem seguir. Exemplo: os seguidores de um deus do mar devem comer peixe ou frutos do mar pelo menos uma vez ao dia. Qualquer um deles que interromper intencionalmente essa prática será culpado de violar um dogma.

Faltar a um Juramento: As divindades exigem muitas vezes que seus seguidores, especialmente os membros do clero, façam promessas de lealdade e obediência. Exemplo: os sacerdotes de um deus da paz devem fazer um juramento de pacifismo proibindo-os de atacar outra pessoa quando está com raiva. Se este personagem entra em uma briga, ele terá violado seu juramento sagrado. Mesmo que o ato tenha sido realizado em defesa própria ou de um inocente, ele obriga o personagem a fazer um Teste de Poder.

Quebrar um Voto: Normalmente, somente membros do clero fazem votos sagrados. A violação destes votos normalmente traz outras penalidades que estão além do Teste de Poder. Em termos de Testes de Poder, os votos sagrados são compromissos para uma vida toda, criados para mostrar a devoção de um sacerdote a seu deus. Um sacerdote que quebra um voto trai sua igreja e seu deus.

Violação: Um personagem comete um ato de violação quando faz com que um objeto, lugar ou pessoa sagrada perca sua bênção. Derramar óleo em uma fonte de água benta, corrompendo-a, é considerado um ato de violação. Da mesma forma, abrir uma tumba em Har'Akir também é considerado uma violação, devido ao grande respeito que os nativos têm pelos mortos.

Profanação: Sob vários aspectos, a profanação lembra a violação no sentido que ela rouba de um lugar ou objeto sagrado seu status de santificado. A profanação, no entanto, torna o objeto ofensivo à divindade que o havia abençoado.

Rogar uma Praga

Toda vez que pede o auxílio dos poderes sombrios para amaldiçoar alguém, sejam suas ações justificadas ou não, o personagem tem de fazer um Teste de Poder. A chance de falha depende do efeito final da praga, conforme indicado na tabela. Apesar de toda maldição ter potencial para atrair a atenção dos poderes sombrios, as que são rogadas sem motivo são duas vezes mais perigosas.

No Capítulo 12: O Mal Sussurrado, existe uma discussão completa das maldições.

Outros Atos Malignos

Dois outros tipos de atos comumente tentados podem também forçar um Teste de Poder.

Fazer uma Magia Maligna: A maioria das magias não exige um Teste de Poder. No entanto, algumas tocam fontes de poder místico que seria melhor deixar intocadas. As magias que exigem que o jogador faça um Teste de Poder estão relacionados nos Capítulos 8 e 9. Em alguns casos raros, o Mestre pode achar que uma magia maligna está sendo usada com motivos excepcionalmente altruístas. Nesse caso, ele pode optar por dividir a chance de falha à metade nesse teste.

Usar um Poder Psiônico Maligno: Quando usa os poderes da mente a serviço do mal, o personagem corre o risco dos poderes sombrios ouvirem seus pensamentos.

Considerações Especiais

Apesar das regras vistas até agora darem ao Mestre meios para lidar com praticamente qualquer situação envolvendo Testes de Poder, alguns fatores adicionais devem ser considerados.

Atos de Maldade Suprema

Alguns feitos são tão malignos que só um Teste de Poder normal não é apropriado. Essa atos de maldade suprema são tão terríveis que com certeza chamarão a atenção dos poderes sombrios.

O quê exatamente se qualifica como um ato de maldade suprema fica a cargo do Mestre definir. Certamente a traição e o assassinato de Sergei von Zarovich por seu irmão Strahd se enquadra nessa categoria. O fato de suas ações terem levado uma mulher inocente ao suicídio e resultado na morte de um grande número de convidados só aumenta a atrocidade. Não é de se admirar que este tenha sido o primeiro ato a chamar a atenção dos poderes sombrios.

Quando um jogador comete um ato de maldade suprema, o Mestre tem liberdade para determinar qualquer chance de falha. Como regra, o valor mínimo escolhido para um teste como esse deveria ser 50%. Em casos extremos, o Mestre pode até mesmo determinar uma chance de falha de 100%.

Múltiplos Feitos Malignos

De vez em quando, um personagem realizará um ato que parece exigir mais que um Teste de Poder (como usar uma magia Toque Macabro para assassinar um inocente); tanto o ato de lançar essa magia maligna como o assassinato exigem Testes de Poder. Mesmo assim, o personagem deve fazer apenas um único Teste de Poder quando isso acontece. A chance de falha nestes testes é igual à soma dos testes menores. No exemplo acima, o Teste de Poder teria uma chance de falha igual a 10% (pelo assassinato premeditado de um inocente) mais 2% (pelo uso de uma magia necromântica de 1º círculo), resultando numa chance total igual a 12%.





Interpretando o Teste de Poder



As campanhas de Ravenloft devem incluir horror, romance, drama, aventura e tragédia. Esse jogo não deve se comportar como um jogo de tabuleiro, com regras e tabelas resolvendo todas as ações. O mecanismo de jogo deve sempre dar preferência à interpretação.

Obviamente, um Teste de Poder é uma mecânica de jogo. Quando um personagem realiza um ato maligno, jogadas de dados determinam se um destino sinistro se abate ou não sobre ele. Um bom Mestre, entretanto, não permitirá que os Testes de Poder interfiram com a interpretação. Ao invés disso, eles podem ser usados para desenvolver a atmosfera macabra do jogo.

Veja o seguinte exemplo: Byron de la Sol, um jovem ladino, sequestra um carregamento de remédios destinado a uma cidade assolada pela praga. Esse ato provocará a morte de dúzias de pessoas na cidade. De la Sol está consciente desse fato, mas dá mais valor a seus próprios cofres do que à saúde dos inocentes da cidade. O Mestre decide que é necessário um Teste de Poder. Entretanto, ao invés de simplesmente instruir o jogador a jogar alguns dados, ele narra as macabras sensações relacionadas com um Teste de Poder:

Enquanto você transfere os frascos da tintura curativa para sua algibeira, um calafrio percorre sua espinha. Durante uma fração de segundo, você tem certeza de que alguém está olhando por cima de seus ombros. De fato, você consegue até mesmo sentir traços de uma respiração gélida em sua nuca.

Quando o jogador anuncia que seu personagem se vira com uma faca na mão, ele não vê nada. Este é o momento ideal para o Mestre pedir que o jogador lance os dados, sem dar nenhuma explicação. Se passar no teste, o encontro do jogador com os poderes sombrios terminou. Aí chega o momento de outra pequena narração:

Tão rapidamente como veio, a sensação desconfortável se vai. Você não vê nenhuma evidência que indique que alguma coisa diferente aconteceu. Provavelmente, a coisa toda nasceu em sua própria imaginação hiperativa.

Se o personagem falhar no Teste de Poder, o Mestre poderia utilizar a seguinte narrativa para explicar a experiência:

Um vento frio repentino entra pela sala, apagando a luz de sua lanterna. Com essa lufada súbita, enquanto o cheiro acre do pavio ainda fumegante o envolve, ficou claro que alguma coisa está errada. A sala, que deveria estar em completa escuridão, parece bem iluminada. Depois de um momento de surpresa, você percebe que agora consegue ver tão bem na escuridão quanto sob a luz do meio dia...

Evidentemente, o Mestre não disse ao jogador que seu personagem agora acha a luz do dia dolorosamente clara. Esse fato, é quase certo que diminuiria a alegria que esse novo poder proporcionou.

Na verdade, interpretar os Testes de Poder é mais efetivo que simplesmente pedir ao jogador para fazer um Teste de Poder e depois dizer-lhe o resultado da falha estritamente em termos de jogo.



Os Efeitos da Falha



Alhar em um Teste de Poder contamina o espírito do personagem com o mal. Nesse ponto, começa um processo gradual de decadência que, se for permitido, resultará na corrupção total do personagem.

Os seguintes passos se aplicam aos personagens cuja queda acontece dentro do Semiplano do Pavor. Assim, muitos seres malignos podem entrar no processo em pontos mais adiantados devido a suas ações passadas, sem experimentar as mudanças associadas com os níveis mais baixos. Exemplo: as ações malignas de Strahd deram-lhe a posição de Lorde Negro, embora ele nunca tenha experimentado os passos intermediários.

O Caminho para a Destruição

Muitos caminhos diferentes levam à destruição total que é consequência de uma vida maligna. Embora o efeito final de todos eles seja o mesmo, a estrada a ser seguida varia do desprezível ao trágico.

Sedução

A rota mais trágica para as trevas é aquela em que uma pessoa inocente é levada a cometer atos cada vez mais maléficos. A cada novo crime, ele vai se afastando cada vez mais da possível redenção.

É importante perceber que os misteriosos poderes sombrios nunca fazem este tipo de coisa. Seja o que forem, eles nunca induzem os inocentes a saírem do caminho. Nenhuma pessoa atrai a atenção dos poderes sombrios sem antes ter realizado voluntariamente um ato maléfico.





Testes de Poder

Presença

Essa perda da graça é ainda mais lamentável porque as vítimas não cometeram nenhum erro. Esses personagens foram atacados por alguma criatura capaz de exaurir a força vital, transmitir a pavorosa doença da licanthropia ou de alguma outra forma transformar a vítima em uma cópia de si mesma. Muitos vampiros, licanthropos, carnicais e espíritos são capazes de forçar as pessoas ao caminho das trevas dessa maneira.

Maldições

Maldições e aflições mágicas podem arrastar personagens para as trevas da corrupção absoluta. Na maioria dos casos, o personagem recebe uma maldição em resposta aos atos malignos que praticou contra os outros. Algumas maldições extremamente poderosas podem até mesmo transformar as vítimas em licanthropos ou mortos-vivos. Informações adicionais sobre as maldições e seus efeitos podem ser encontradas no Capítulo 12: O Mal Sussurrado.

Pactos Sinistros

De tempos em tempos, uma criatura sombria e terrível responde aos pedidos de um ser inferior, mas o preço de seus serviços quase sempre deixa marcas no espírito de quem os solicita. Mesmo aqueles que rogam por serviços benéficos ou altruístas logo descobrem alguma distorção terrível. O exemplo mais famoso desse tipo de corrupção pode ser encontrado no caso de Strahd von Zarovich, lorde negro da Baróvia, embora nunca tenha sido determinado exatamente com quem ele fez seu pacto.

Malevolência

Essa rota mais comum para as trevas e a corrupção levou muitos lordes de domínios de Ravenloft de encontro ao abraço ansioso das Brumas. Aqueles que pertencem a essa categoria raramente sentem algum remorso por seus atos hediondos. Não faz nenhuma diferença se suas ações foram ditadas por uma lógica fria e calculista ou surgiram no arrebatamento momentâneo de uma paixão.

Descendo para as Trevas

Dizem que nenhum homem nasce mau. Toda pessoa deve abrir seu próprio caminho no mundo e escolher entre o caminho da luz e o das trevas. As Brumas de Ravenloft saúdam os malfeitores, mas seu abraço é frio e mortal.

Os Treze Degraus

As forças tradicionais têm treze degraus que levam do solo firme às garras da morte. O mesmo número de passos leva uma pessoa das fileiras da pureza e integridade ao hediondo pelotão dos condenados. A **Tabela 17: Degraus da Corrupção** indica os treze estágios através dos quais os incautos podem passar.

Puro: Para ser considerado puro, um personagem não pode nunca ter feito um Teste de Poder. Assim que o personagem faz um teste (mesmo que seja bem sucedido), ele perde a pureza. Poucas pessoas pertencem a essa categoria. Apesar de todo mundo nascer nesse grupo, poucos possuem o vigor moral para resistir a todas as tentações do mal.

Uma magia *proteção ao bem* ou outra similar pode repelir

um personagem puro. Os sacerdotes malignos podem inclusive usar seu Poder da Fé como se fossem paladinos.

Tabela 17:
Degraus da Corrupção

Degrau	Falhas no Teste	Nível de Corrupção	Mudanças Pequenas	Mudanças Importantes	Mudanças Moderadas
I	0	Puro	–	–	–
II	0	Imaculado	–	–	–
III	0	Redimido	–	–	–
IV	1	Maculado	1	–	–
V	2	Corrompido	2	–	–
VI	3	Amaldiçoado	3	–	–
VII	4	Fera	3	1	–
VIII	5	Criatura	3	2	–
IX	6	Monstro	3	3	–
X	7	Semilorde	3	3	1
XI	8	Lorde	3	3	2
XII	9	Overlorde	3	3	3
XIII	10	Lorde Negro	3	3	4

Imaculado: Os personagens, dos jogadores e do Mestre, que tiverem feito um Teste de Poder sem nunca terem falhado, pertencem a essa categoria. A maioria das pessoas pertence a este grupo.

Todos os personagens trazidos para Ravenloft de outras campanhas são considerados imaculados a menos que o Mestre tenha alguma razão para classificá-los de outra forma. As exceções a essa regra são os paladinos (classificados como puros) e os que têm tendência maligna (classificados como maculados).

Redimido: Uma pessoa pode retornar dos sinuosos caminhos do mal mesmo depois de ter entrado nele. No entanto, poucos são suficientemente fortes para resistir à força sedutora do mal.

Os personagens redimidos falharam em Testes de Poder no passado e foram tocados pelos poderes sombrios, mas conseguiram se livrar das terríveis garras do mal e recuperar seu estado de graça. Apesar de nunca mais poderem ser puros ou imaculados, eles se salvaram (pelo menos por enquanto) dos perigos do tormento eterno nas mãos dos poderes sombrios. A seção “Redenção” a seguir apresenta regras para a recuperação de personagens malignos.

Maculados: Quando alguém começa a descer os degraus da corrupção e das trevas, a salvação ainda está à vista. Durante esse estágio, uma pessoa é considerada maculada, pois apesar de ter se desviado do caminho do bem, ela não foi tão longe nessa trilha de desventura.

Um personagem maculado falhou em um Teste de Poder. Sua alma carrega a marca das trevas como o beijo de um ferro quente. Ele recebeu algum presente singular (uma mudança menor, como descrito na seção “Mudanças” que veremos a seguir) dos poderes sombrios. No entanto, ao mesmo tempo, o mal trouxe-lhe uma maldição. Normalmente, nenhuma mudança visível é percebida na aparência de um personagem maculado.

Redimir um personagem nesse estágio ainda não é muito difícil. O jogador mantém o controle do personagem maculado, mas o Mestre deveria avisá-lo que seu personagem pode se tornar um personagem do Mestre se ele continuar a seguir o caminho das trevas.

Corrompido: Ao falhar num segundo Teste de Poder, o indivíduo passa de maculado a corrompido. Nesse ponto, fica aparente que ele não pode ou não quer procurar a redenção. Por este motivo, é muito difícil retornar a um estado de graça.





Um personagem corrompido normalmente permanece sob o controle do jogador. No entanto, o Mestre deve jogar um dado percentual quando o personagem chega a esse nível pela primeira vez. Se o resultado for menor ou igual a 5%, o personagem entrega-se ao mal e torna-se um personagem do Mestre.

Amaldiçoado: Se um indivíduo corrompido continua a realizar suas ações vis, ele passa de corrompido a amaldiçoado. Nesse ponto, a redenção é quase impossível; nem mesmo magias poderosas ou a intervenção de sacerdotes são capazes de ajudar.

Os personagens de jogador amaldiçoado têm uma boa chance de se tornarem personagens do Mestre. Quando um personagem afunda nesse nível de corrupção, o Mestre deve jogar um dado percentual para ele. Se o resultado for menor ou igual a 25%, o personagem é consumido pelas trevas e se torna um personagem do Mestre.

Fera: Quando progride até chegar a esse nível, o personagem passa por sua primeira mudança moderada, ele não é mais capaz de esconder suas mutações. Se fizer um grande esforço, um personagem fera pode se passar por um homem normal à distância, mas até mesmo o exame mais casual revelará que alguma coisa está errada.

Ao chegar nesse nível de corrupção, a tendência do personagem muda para neutro (se já não for neutra ou maligna) e todas as penalidades devidas à mudança involuntária de tendência se aplicam (veja o *Livro do Mestre*). Os personagens que seguiram o caminho da destruição até esse ponto quase nunca são capazes de se redimir.

Quando um personagem de jogador, alcança esse nível de corrupção, o lorde do domínio fica imediatamente ciente de sua presença. Se ele opta por notá-lo ou não, fica a critério do Mestre. O Mestre deve jogar novamente um dado percentual. Se o resultado for menor ou igual a 50%, o personagem torna-se um personagem do Mestre maligno.

Criatura: As mudanças que aconteceram no personagem nesse nível são realmente horríveis. As pessoas decentes procuram evitar qualquer contato com alguém desse tipo.

Ao descer até esse nível de degradação, o personagem se provou completamente maligno e indigno de redenção. Nesse ponto, o Mestre deve jogar novamente um dado percentual. Um resultado menor ou igual a 75% indica que o personagem torna-se um personagem do Mestre.

Monstro: Quando chega a esse nível de corrupção, o personagem está completamente transformado na criatura selecionada previamente pelo Mestre (veja o parágrafo “Mudanças” a seguir). Todo personagem que se torna um monstro desperta um grande interesse no lorde do domínio local, tanto que ele quase sempre contata o personagem de algum modo. No entanto, se esse contato será pacífico ou violento, depende muito dos planos e ambições do lorde do domínio.

Todo personagem que descer até o estágio de monstro transformar-se-á, com certeza, em um personagem do Mestre. Quando o personagem chega a este nível de corrupção, o Mestre deve jogar um dado percentual. Qualquer resultado menor ou igual a 95% retira o controle do personagem das mãos do jogador.

Semilorde: Nesse nível de corrupção, o personagem deve se tornar um servo voluntário de um lorde negro ou até se transformar num lorde de um domínio-bolsão.

Um semilorde sofre sua primeira mudança importante, quando manifesta alguma evidência exterior de sua corrupção que é impossível de esconder. Nessa mudança, ele perde para sempre o último traço de humanidade. Por

essa razão, todo semilorde torna-se automaticamente um personagem do Mestre. Nesse ponto, sua tendência muda para maligna (se já não for), e todas as penalidades devidas à mudança de tendência involuntária devem ser aplicadas (veja o *Livro do Mestre*).

Lorde: Aqueles que são os verdadeiros mestres do mal ascendem através das categorias do mal até se tornarem lordes de suas próprias Ilhas do Terror. Essas criaturas vis manifestam uma segunda mudança importante, o que os torna mais assustadores e poderosos que antes.

Overlorde: Os overlords regem partes dos domínios de um Aglomerado. Normalmente, esses Aglomerados já foram Ilhas do Terror independentes. Nesse estágio, o overlorde sofre outra mudança importante, tornando óbvio que ele não é uma criatura com que se deve brincar.

Lorde Negro: Os lordes Negros alcançaram esse possível nível final de corrupção, tornando-se os lordes mais poderosos de Ravenloft. Seus poderes e intelectos os separam até mesmo dos outros mestres das esparsas regiões malignas do Semiplano do Pavor. Essas criaturas sinistras e perigosas comandam seus próprios domínios no Núcleo.

Mudanças

A medida que afunda nas profundezas lamacentas da corrupção, o personagem vai sendo cada vez mais afetado pelo mal. Simultaneamente, seu corpo e seu espírito começam a mudar. Conforme indicado na **Tabela 17**, os três tipos de mudança que existem são pequenas, moderadas e importantes.

Quando um personagem falha em um Teste de Poder, o Mestre pode optar por jogar o dado, consultar a tabela apropriada e aplicar a mudança selecionada. Entretanto, esse método não incentiva a interpretação necessária em uma campanha de Ravenloft. Na primeira vez que um personagem falha em um Teste de Poder, o Mestre deve pensar durante alguns momentos para determinar seu eventual destino, levando em consideração o ato que ele cometeu e a natureza do personagem. Usando essa informação, ele deve selecionar uma criatura na qual o personagem irá eventualmente se transformar se continuar a perseguir as recompensas do mal.

Exemplo: se um necromante falha em seu Teste de Poder por causa de sua magia negra, o Mestre pode decidir transformá-lo mais cedo ou mais tarde em um lich ou um nosferatu. Alternativamente, ele pode decidir que um ladrão que se envolveu com roubo de túmulos se torne lentamente um carníval. Se o jogador não mudar o comportamento do personagem, o Mestre poderá usar a criatura selecionada como modelo para as recompensas e penalidades que ele selecionará para cada falha nos Testes de Poder (veja o parágrafo “Trilhas de Terror” no final desse capítulo).

Nota: Nem todos os personagens iniciam essa queda cômoda mesmo nível de habilidade. Alguns lordes de domínios têm mais poder simplesmente por que eles já tinham poderes e habilidades especiais antes de serem transformados.

Mudanças Pequenas

As mudanças pequenas não são imediatamente óbvias para aqueles que encontram o personagem. Embora elas possam às vezes ser detectadas através de um exame minucioso, o personagem corrompido normalmente consegue esconder essas mudanças de seus companheiros.





A tabela a seguir dá vários exemplos de mudanças pequenas. Toda vez que um personagem passa por uma mudança menor, o Mestre pode consultar a tabela, seja escolhendo aleatoriamente, selecionando uma mudança específica ou usando essas para criar outras.

Mudanças Moderadas

As mudanças moderadas são mais evidentes que as pequenas. Um personagem deve tomar medidas mais ou menos drásticas para esconder uma mudança moderada daqueles que estão a seu redor. Em todo caso, um exame atento do personagem revela que algo está errado.

Mudanças Importantes

Esse tipo de mudança é tão aparente que é quase impossível um personagem escondê-las.

Redenção

Quando mais longe um personagem se aventura no caminho das trevas, mais difícil será para ele retornar a um estado de graça. Ainda assim, se alguém que foi momentaneamente conduzido ou levado para fora do caminho, muda rapidamente sua forma de agir, a redenção é possível.

Os personagens só podem tentar a redenção enquanto não tiverem passado por uma mudança moderada. No momento em que falha em seu quarto Teste de Poder, o personagem já passou para o lado das trevas e somente os esforços mais poderosos conseguirão salvá-lo de ser consumido pelos poderes sombrios, (veja o parágrafo “Corrupção Total” mais adiante).

Arrependimento

A coisa mais comum que um personagem pode tentar para reverter os efeitos de uma falha no Teste de Poder é reviver os eventos que o levaram a sua trilha sinistra. Nesse caso, o personagem deve se defrontar com uma situação semelhante àquela que disparou o Teste de Poder no qual ele falhou, mas dessa vez ele deve escolher o caminho correto. Se o Mestre permitir, o personagem poderá empreender uma missão épica para corrigir algum mal antigo para compensar seus erros.

No entanto, é raro uma simples confrontação ser suficiente para limpar a mancha do mal da alma do personagem. Para reverter a corrupção, o personagem tem de repetir esse processo um número de vezes igual à porcentagem da chance de falha do teste que ele não passou. Depois que tiver conseguido fazê-lo, o personagem pode tentar um novo Teste de Poder. A chance de falha é igual à chance do teste em que ele ganhou a marca do mal. Se for bem sucedido, os efeitos de sua falha mais recente são revertidos.

O que acontece exatamente quando um personagem alcança a redenção é determinado pelo seu nível de corrupção. Para um personagem Maculado, a mancha do mal é removida e ele se torna Redimido. Ele não terá mais os poderes especiais ou a maldição que lhe foram conferidos pelos poderes sombrios.

Se o personagem passou do primeiro estágio de corrupção, seu status aumenta um nível. Portanto, se era classificado como Corrompido, ele se torna Maculado. Se quiser continuar a se redimir, ele deve começar o processo novamente, trabalhando no sentido de reverter os Testes de Poder que o levaram originalmente para o estágio de Maculado. A habilidade e a maldição associadas com o Teste de Habilidade no qual ele falhou mais recentemente se dissipam.





Tabela 18:
Mudanças Pequenas

Resultado	Efeito da Mudança
01	O personagem desenvolve infravisão igual à de um elfo, mas a luz do dia é tão forte que ele fica submetido a um redutor igual a -2 em todos os testes de Resistência enquanto estiver exposto a ela.
02	As mãos do personagem tornam-se tão fortes que seu aperto pode causar 1d4 pontos de dano. No entanto, qualquer objeto não-mágico que ele segurar terá de passar em um teste de Resistência a Esmagamento para não ser danificado. A audição do personagem fica aguçada, dando a ele um bônus igual a +25% de chance de ouvir ruídos. Sons altos obrigam o personagem a passar em um teste de Resistência à Paralisia para não ficar tonto durante 1d4 rodadas.
03	A Inteligência do personagem aumenta dois pontos, mas ele sofre de constantes dores de cabeça que impõe um redutor igual a -2 em todos os testes de perícia.
04	A pele do personagem se torna mais grossa que o normal, dando a ele uma CA básica igual a 08. Entretanto sua Destreza sofre uma penalidade igual a -1, devido à dificuldade em se mover.
05	Um dos atributos físicos do personagem (Força, Destreza ou Constituição) aumenta um ponto. Mas, ao mesmo tempo um de seus atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) diminui um ponto.

Tabela 19:
Mudanças Moderadas

Resultado	Efeito da Mudança
01	Crescem garras no personagem, que lhe dão a habilidade de causar 1d4 pontos de dano num combate desarmado. Essas garras não são retráteis e diminuem dois pontos no valor da Destreza em qualquer tipo de trabalho delicado.
02	Crescem presas como as de uma víbora no personagem e sua mordida agora injeta veneno tipo B. Ao mesmo tempo, sua língua se torna bipartida, o que significa que ele passa a falar com uma pronúncia sibilante, reduzindo seu Carisma em dois pontos.
03	O personagem passa a ter visão noturna e infravisão excelentes, mas seus olhos ficaram iguais aos de um gato. Seu Carisma cai dois pontos.
04	O personagem é capaz de escalar muros como se estivesse usando a magia <i>patas de aranha</i> , mas suas mãos e seus pés agora têm ventosas como as dos tentáculos de um polvo, diminuindo seu Carisma em dois pontos.
05	A saliva do personagem passa a ser altamente ácida queimando tudo o que toca, causando 1d4 pontos de dano. Qualquer coisa colocada em sua boca (como uma colher ou as bordas de um copo) deve passar em um teste de Resistência à Ácido para não ser danificada.
06	A face do personagem torna-se grotesca e deformada, fazendo seu Carisma cair para a metade do valor que tinha e obrigando a todos que olham diretamente para seus olhos fazer um Teste de Medo.

Tabela 20:
Mudanças Importantes

Resultado	Efeito da Mudança
01	Escamas reptilianas crescem no personagem, dando a ele uma CA básica igual a 06, enquanto reduz sua Destreza e seu Carisma em dois pontos cada.
02	A pele do personagem torna-se pálida, e mortalmente acinzentada. A luz solar agora causa 1d4 pontos de dano por rodada, mas ele não é afetado por ataques baseados no gelo e frio.
03	O personagem torna-se um condutor para energia do plano negativo, sendo capaz de drenar um nível de energia vital com um sucesso num ataque desarmado. Objetos sagrados de religiões justas (Boas, Leais), incluindo a água benta e os símbolos sagrados, queimam o personagem causando 2d4 pontos de dano e o obrigam a fazer um Teste de Medo se chegarem a tocá-lo.
04	Crescem grandes asas reptilianas nas costas do personagem, permitindo que ele voe com uma Taxa de Movimentação igual a 15 e Espécie de Manobra C. Entretanto, sua natureza bestial aflora, reduzindo sua Sabedoria e Inteligência em dois pontos cada.
05	Uma cauda de escorpião cresce no personagem, terminando em um ferrão que injeta veneno tipo F. Todo teste que ele fizer para avaliar a reação de personagens do Mestre cai automaticamente um passo em direção a Violenta.
06	O personagem torna-se uma fera bestial enorme. Todos os valores de seus três atributos físicos aumentam em dois pontos, mas seus atributos mentais diminuem na mesma quantidade.

Penitência

A magia divina de 5º círculo *penitência* pode ser usada para reverter uma falha no Teste de Poder causada por um ato profano. Entretanto, a magia tem de ser feita por um sacerdote da divindade ofendida e convencer este sacerdote a lançar a magia pode ser mais difícil do que o arrependimento.

Para a magia ajudar a redimir o personagem, ele deve ser

bem sucedido em um teste de Ressurreição quando ela é lançada. Se falhar no teste, a magia não terá efeito.

Se uma magia *penitência* falhar ao desfazer os danos causados por um Teste de Poder, as tentativas subsequentes também não terão nenhum efeito. Somente depois que o personagem tiver falhado em outro Teste de Poder ou revertido o efeito da falha mais recente através do arrependimento é que outra magia *penitência* poderá ajudá-lo.





Corrupção Total

Na maioria dos casos, um personagem que sofreu apenas mudanças pequenas ainda pode se salvar do colapso final, embora esse feito exija um esforço excepcional. No entanto, depois que o personagem tiver sofrido uma mudança moderada ou importante será quase impossível restaurar seu estado de graça.

Exatamente que poderes podem ser invocados para restaurar um personagem tão profundamente perdido fica a cargo de cada Mestre decidir. Uma magia extremamente poderosa como *desejo* pode ser suficiente se for formulada corretamente e tiver sido fornecida por uma fonte excepcionalmente poderosa. Em alguns casos raros, os deuses podem até mesmo garantir uma bênção divina para o personagem (embora se possa discutir que é impossível obter uma graça desse tipo dentro do Semiplano do Pavor).

Evidentemente, mesmo quando estes métodos poderosos são usados, o efeito máximo possível é a remoção de um nível de corrupção do personagem. Desse modo, restaurar um personagem que tenha falhado em quatro, cinco ou seis Testes de Poder é uma tarefa incrivelmente difícil.

Trilhas do Terror



As aventuras de Ravenloft não devem ser centralizadas em mecanismos de jogo. O uso das Trilhas do Terror pode ajudar a acrescentar mistério e emoção aos Testes de Poder.

Como já foi mencionado anteriormente, o Mestre deve considerar a natureza de um personagem e selecionar o tipo de monstro no qual o personagem irá se transformar se ele seguir um caminho maligno. Exemplo: um homem da floresta com uma afinidade por lobos pode se transformar gradualmente em um lobisomem, enquanto um necromante pode muito bem se tornar um vampiro. Esse último servirá como exemplo para ilustrar o uso das Trilhas do Terror (veja a Tabela 21: Trilha do Vampiro).

Depois de determinar o resultado final da corrupção do personagem, o Mestre deve fazer uma lista dos poderes e fraquezas associados à criatura selecionada. Após isso tiver sido feito, a lista deverá conter dez poderes e um número igual de desvantagens. Aí, os poderes e as fraquezas devem ser ordenados do menor para o maior em importância.

Evidentemente, poucas criaturas podem ser dissecadas dessa maneira, por isso, o Mestre pode ter que adicionar ou retirar alguns poderes ou fraquezas para chegar a dez. Exemplo: se a versão final da criatura é capaz de drenar dois níveis de energia vital, isso pode aparecer primeiro como a habilidade de drenar apenas um nível de energia para depois ser ampliada para dois. Quando estiver usando o método opcional das Trilhas do Terror, o Mestre não precisará necessariamente se preocupar com as definições exatas das mudanças pequenas, moderadas ou graves.

Da mesma forma, às vezes pode ser difícil decidir a ordem das recompensas e punições. Mais uma vez, o Mestre não precisa se preocupar muito com isso. É uma simples questão de opinião decidir se não ter sombra é pior que ser repelido por alho e espelhos. O efeito desejado será alcançado desde que os poderes e as desvantagens sejam apresentados de uma maneira

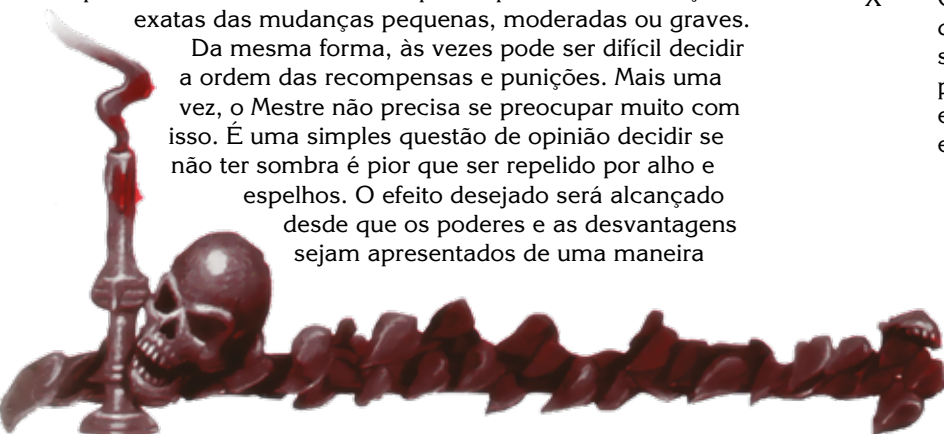
mais-ou-menos progressiva. À medida que o herói vai se tornando mais parecido com o monstro que ele passou a vida caçando, cada estágio da corrupção parecerá naturalmente pior que o anterior.

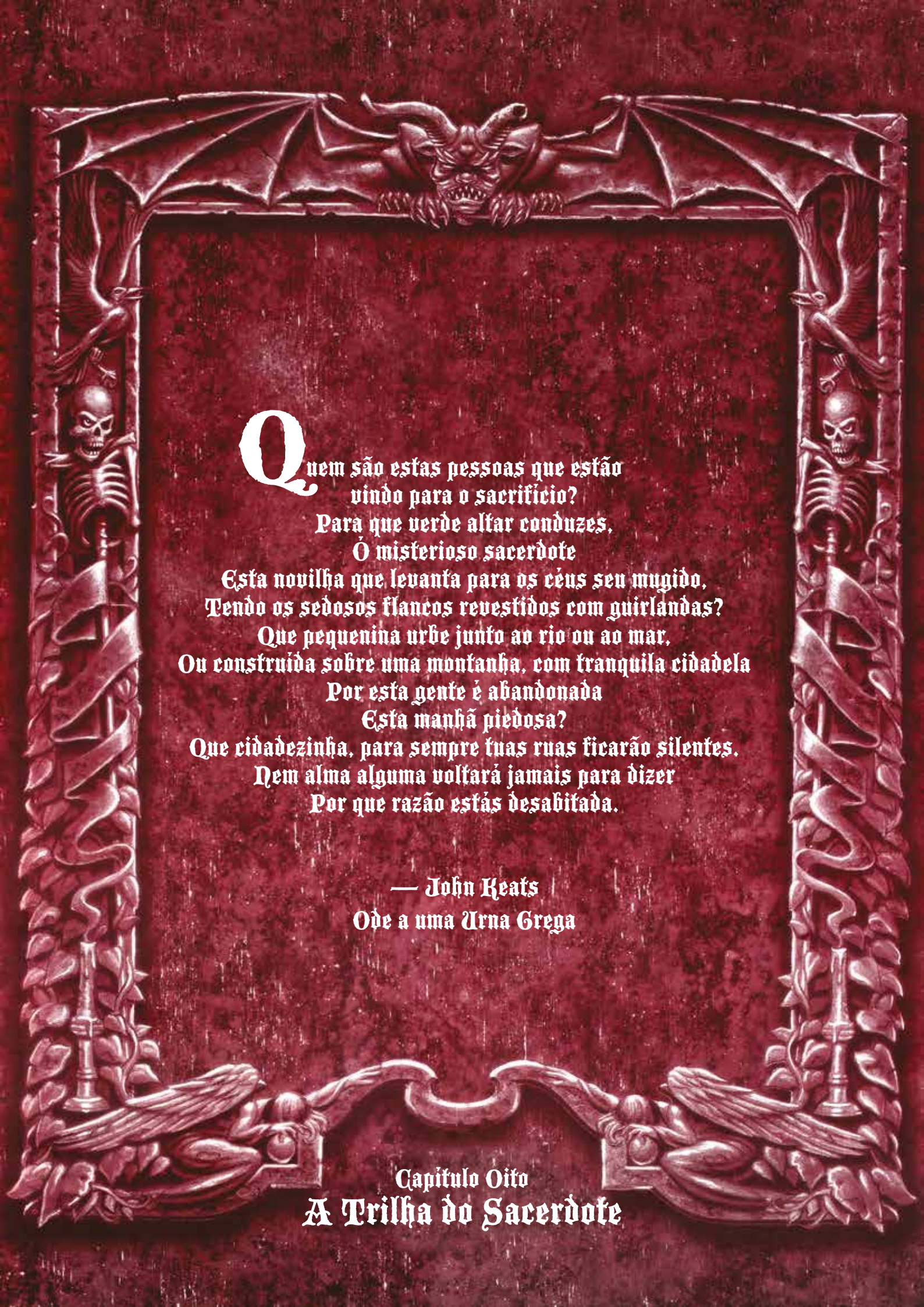
Quando estiver escrevendo uma trilha de corrupção para um herói, o Mestre deve introduzir algumas mudanças pequenas no monstro genérico usado como modelo. Veja nosso exemplo de vampiro: Se o personagem que está sofrendo a transformação tiver uma afinidade por rosas, talvez o alho possa ser substituído por rosas na lista. De maneira similar, se um herói já tem a Força equivalente à de um vampiro comum, altere o valor de sua Destreza ou de sua Constituição.

Esses dez degraus podem ser usados para atribuir recompensas e penalidades para cada falha no Teste de Poder — até alcançar o status de lorde negro. A Tabela 21 é um exemplo de como uma Trilha do Terror pode ser para alguém destinado a se tornar um vampiro.

Tabela 21:
Trilha do Vampiro

Estágio	Recompensa e Punição
I	A Força do personagem aumenta para 18/76 e suas feições tornam-se mais angulares e bestiais, reduzindo seu Carisma em um ponto.
II	O personagem ganha uma habilidade igual à magia <i>patas de aranha</i> que pode ser usado à vontade. A partir de agora, ele tem de ser convidado para poder entrar em uma casa.
III	O personagem é capaz de conjurar lobos e morcegos à vontade, mas não tem mais sombra e reflexos no espelho.
IV	O personagem torna-se imune a magias que afetam a mente e a vida, mas o alho e os espelhos o repelem fisicamente.
V	O personagem só pode ser afetado por armas + 1 ou melhores, mas os símbolos sagrados causam nele uma repulsa física.
VI	O personagem recebe a habilidade de Enfeitiçar com o olhar, mas a luz do dia o queima, causando 1d4 pontos de dano a cada rodada.
VII	O personagem ganha a habilidade de assumir a forma de morcego à vontade, mas a água benta e os símbolos sagrados agora causam 2d4 pontos de dano quando entram em contato com o personagem.
VIII	O personagem pode assumir a forma gasosa, mas pode ser afastado com o Poder da Fé como se fosse um vampiro.
IX	O personagem ganha a habilidade de regenerar 3 pontos de vida por rodada, mas a luz do sol pode destruí-lo completamente em uma rodada.
X	O personagem ganha a habilidade de drenar dois níveis de energia vital, mas agora ele pode ser destruído por uma estaca, no coração. O personagem não pode se regenerar enquanto a estaca estiver no lugar, mas ele se recuperará se a estaca for removida.





Quem são estas pessoas que estão
vindo para o sacrifício?
Para que verde altar conduzes,
Ó misterioso sacerdote
Esta novilha que levanta para os céus seu mugido,
Tendo os sedosos flancos revestidos com guirlandas?
Que pequenina urbe junto ao rio ou ao mar,
Ou construída sobre uma montanha, com tranqüila cidadela
Por esta gente é abandonada
Esta manhã piedosa?
Que cidadezinha, para sempre tuas ruas ficarão silentes.
Nem alma alguma voltará jamais para dizer
Por que razão estás desabitada.

— John Keats
Ode a uma Urna Grega

Capítulo Oito
A Trilha do Sacerdote



A Trilha do Sacerdote

Pelo fato das Brumas isolarem Ravenloft dos poderes de fora, muitas magias têm efeitos estranhos nessas terras sombrias. Os poderes sombrios distorcem a conexão entre os fiéis e seus deuses e deusas patronos, tentando isolá-los de sua fonte de poder, para que os sacerdotes sofram pela ocupação que escolheram mais do que qualquer outra classe.

Este capítulo descreve várias magias divinas que só existem no Semiplano do Pavor e as mudanças em diversas magias familiares. Os sacerdotes de fora de Ravenloft não saberão que os efeitos dessas magias estão alterados enquanto não as fizerem; quando isso acontecer, eles perceberão instantaneamente que alguma coisa está errada. Ainda assim, eles podem não saber a natureza exata dessas alterações. É evidente que, se a mudança for óbvia, o personagem poderá deduzi-la sozinho. Qualquer item mágico que faz ou imita uma magia alterada está sujeito às mesmas mudanças (veja o Capítulo Onze: Forjados nas Trevas).

Ausência de Poder

Muitos acreditam que os deuses não têm interesse no Semiplano do Pavor. Para confirmar, muitas evidências apoiam essa opinião. Qualquer sacerdote, paladino ou peregrino que vem de além das Fronteiras das Brumas de Ravenloft atestarão que a Terra das Brumas parece estranhamente vazia. Apesar disso, a maioria das magias divinas continua funcionando, o que significa que os sacerdotes, clérigos e seus semelhantes retiram o poder para suas magias de algum outro lugar. Algumas pessoas afirmam que os poderes sombrios, por alguma razão, estão atendendo as preces desses homens santos e fazendo com que suas magias funcionem. Como qualquer outra coisa a respeito dos poderes sombrios, é impossível saber se isso é verdade ou não.

Outra crença comum diz que os deuses do multiverso possuem algum tipo de acordo para deixar o Semiplano do Pavor de lado. Alguns chegam até mesmo a sugerir que os poderes sombrios impediram a entrada das divindades no Reino do Terror. Os que concordam com essa teoria salientam que, no passado, os poderes sombrios demonstraram ser tão poderosos quanto qualquer ser divino. Parece bastante provável que os poderes sombrios sejam capazes de conter os esforços de uma divindade individual, mas será que eles seriam capazes de resistir a uma coalizão de deuses? Isso é duvidoso, mas como podem os humanos julgar assuntos de tamanha grandiosidade?

Magia Cooperativa

Em geral, a magia cooperativa funciona normalmente em Ravenloft. A ideia de vários sacerdotes trabalhando juntos tendo em mente o efeito de uma única magia parece não aborrecer os poderes sombrios. Evidentemente, a natureza da magia e sua aplicação podem muito bem exigir que seus participantes façam Testes de Poder.

Magia da Fé

A magia da Fé funciona segundo o princípio do poder da devoção, acumulado através do culto em massa. Quanto mais devotos participam, mais poderosa será a magia. Como Ravenloft tem poucas religiões organizadas, e magia da Fé é difícil de se conseguir.

Mesmo assim, o Semiplano do Pavor não é desprovido de igrejas e teólogos. Um punhado de religiões organizadas bem conhecidas, fés escondidas e cultos esquecidos continuam a praticar religiões proscritas há séculos. Exemplo: a Igreja de Ezra se espalhou pela maioria dos domínios do Núcleo (veja o Capítulo Cinco), e o reino de G'Henna é governado por um sacerdote cujo domínio da magia da Fé não pode ser superada por ninguém (v. o capítulo três).

Magias de missão

A maioria das regras para esse tipo de magia ainda funciona conforme foram descritas no livro *Tome of Magic*. As divindades reservam as Magias de Missão para situações especiais relacionadas com seus próprios interesses. Como nenhum dos poderes parece se interessar por Ravenloft, poucas magias de Missão devem ser concedidas. Até mesmo os poderes que representam as forças do bem têm, por alguma razão, ignorado Ravenloft. Não é suficiente dizer que a magia de Missão deveria ser concedida para ser usada no combate às forças do mal. A causa tem de estar relacionada muito mais diretamente com os interesses da divindade.

As alterações nas magias de Missão descritas nesse capítulo são opcionais. A atenção direta de um poder está envolvida com a concessão de uma magia de Missão, e é possível que uma divindade seja capaz de passar por cima das restrições de Ravenloft. O Mestre deve tomar decisões com base na aventura e na campanha. Tenha em mente que este é um cenário de horror gótico. Os personagens devem se sentir assustados e importantes, mas também devem ser capazes de triunfar.

Convocação

Ravenloft limita as magias dessa esfera. Pode acontecer de um determinado domínio não oferecer uma grande diversidade de animais e monstros e os sacerdotes não são capazes de convocar animais que não vivem no domínio. Para determinar se um animal em particular vive na área, confira a descrição do domínio. Se o texto não disser nada em contrário, o Mestre deve assumir que todos os animais normais estão disponíveis. No entanto, se o animal for de um tipo que o lorde do domínio é capaz de controlar, o poder do lorde supera a magia do sacerdote. O animal ainda aparecerá quando for Convocado, mas pode acontecer dele não ser amigável, dependendo das instruções do lorde.

Os personagens podem convocar criaturas ou monstros de fora de RAVENLOFT, mas os alvos dessas magias podem vir a ficar muito descontentes quando descobrirem que estão aprisionados nas Terras das Brumas. Os seres não malignos esperarão, no mínimo, uma explicação muito boa e as criaturas malignas podem até mesmo atacar o sacerdote. Veja as descrições das magias de convocação específicas nas próximas páginas se quiser saber qual seu efeito exato.

Guerra

As magias dessa esfera foram criadas para serem usadas em jogos que usam as regras de *Battesystem* ou *Battesystem: Skirmishes*. As campanhas ambientadas em Ravenloft raramente usam essas regras, pois os horrores góticos e as batalhas medievais não costumam combinar muito bem. Entretanto, as magias de Guerra são apropriadas em algumas situações especiais. De vez em





quando, pode acontecer de um grupo de aldeões irados (normalmente brandindo tochas e forcados) sair para caçar monstros. Algumas das magias da esfera de Guerra são apropriadas para serem usadas contra essas multidões enfurecidas.

As magias de Guerra não podem criar uma multidão nem incitá-la a caçar um monstro. É preciso que já exista uma situação na qual uma multidão se reuniu com o objetivo expresso de caçar a um monstro, invadir um castelo ou entrar em alguma outra atividade de combate em massa. A multidão tem de ter pelo menos dez adultos para se qualificar como uma unidade em termos de *Battlesystem*.

Toda multidão tem de ter um líder. Normalmente, um membro particularmente encolerizado da multidão, alguém que foi pessoalmente atingido pela situação ou monstro, funciona como líder. Se este líder tombar, existe 25% de chance de outro líder surgir no meio da multidão. Esse também deve ser alguém pessoalmente afetado pelo monstro ou situação. Se não houver nenhum outro indivíduo nessa situação, a multidão se dispersará em 1d10 minutos.

Uma multidão tem um valor básico de Moral igual a 9. Quando usadas em uma aventura, as multidões não fazem Testes de Medo ou de Horror: essas regras aplicam-se apenas a indivíduos. A multidão faz um teste de Moral em qualquer circunstância na qual às regras de AD&D normalmente pediriam um teste e em qualquer situação na qual um indivíduo deveria fazer um Teste de Medo, Horror ou Loucura.

Magias Divinas Alteradas



As magias relacionadas na **Tabela 22: Magias Divinas Alteradas** funcionam de maneira diferente em Ravenloft. As exatas mudanças descritas a seguir complementam as descrições existentes no *Livro do Jogador* e no *Tome of Magic*. As versões das magias alteradas que funcionam normalmente em Ravenloft aparecem entre parênteses.

Magias do Primeiro Círculo

Analisar Equilíbrio: Em Ravenloft, nenhuma magia ou item mágico é capaz de revelar o bem ou o mal na tendência de um personagem. Quando estiver avaliando a quantos “passos” de distância uma criatura se encontra de neutro, as únicas respostas possíveis são um e zero, pois a magia revela apenas se uma criatura é Leal ou Caótica (um passo de distância do neutro) ou neutra (zero passos de distância do neutro). Essa regra se aplica também à análise da tendência de áreas e objetos.

Capturar Pensamentos: Essa magia se parece com a devoção metapsiônica Retrospecção, e permite ao personagem capturar pensamentos errantes libertados por seus donos. Em Ravenloft, estes pensamentos continuam carregando a marca da personalidade que os criou, e os pensamentos do lorde do domínio são mais fortes que os outros. Por isso, essa magia tem 10% de chance de recolher um pensamento do lorde do domínio. Se o local onde a magia foi lançada é visitado regularmente pelo lorde do domínio, a chance aumenta para 50%.

Os pensamentos dos lordes de domínio podem estar contaminados com males e horrores que não deveriam ser contemplados. Os personagens que recolherem um pensamento de um Lorde de domínio tem 25% de chance de serem forçados a fazer um Teste de Loucura, mas eles têm sempre de fazer um Teste de Horror.

Coragem: Como já foi dito anteriormente para as magias da esfera da Guerra, uma multidão de aldeões pode ser

encorajada com essa magia; isto significa que, da próxima vez que tiverem de fazer um teste de Moral (provavelmente quando avistarem o monstro que estão caçando pela primeira vez), eles serão automaticamente bem sucedidos. Infelizmente para a multidão, lutar de fato com o monstro certamente exigirá outro teste de Moral. Essa magia dura até a próxima alvorada ou doze horas, o que for maior.

Detectar Maldade/Detectar Bondade: Ninguém pode detectar magicamente o bem ou o mal em Ravenloft. Por esse motivo, essa magia e seu reverso não funcionam em Ravenloft.

Falar com Viajante Astral: Como a viagem astral não funciona em Ravenloft, essa magia não encontra nenhum viajante astral para afetar. Se devido a alguma peculiaridade das leis de um domínio, um viajante astral for encontrado, a magia funcionará normalmente.

Ler Emoções: Essa magia funciona normalmente em Ravenloft, mas o Mestre deve ter em mente que mortos-vivos com vontade própria são capazes de projetar uma barreira de emoções e pensamentos falsos.

Moral: Conforme está descrito no *Tome of Magic*, essa magia aumenta o Moral de uma unidade militar. Em Ravenloft, o uso mais provável desta magia é sobre uma multidão de aldeões que está invadindo um castelo ou caçando um monstro. Uma multidão típica tem um valor básico de Moral igual a 9. Portanto, se for aumentado em um ponto, esse moral passará a 10 e se for aumentado em três pontos, o valor passará a 12. Esse aumento permanece em efeito até o próximo amanhecer ou durante 12 horas, o que for mais longo.

Revelar Idade: Essa magia avalia a idade do corpo físico; no caso de muitos mortos-vivos, ela fornece respostas interessantes. Os corpos de alguns mortos-vivos, como os vampiros, param de envelhecer no momento em que eles morrem. Um vampiro poderia ter, na verdade, quatrocentos anos de idade enquanto seu corpo foi conservado com trinta e sete.

Toda criatura cujo corpo parou de envelhecer pode fazer um teste de Resistência contra Magia. Se for bem sucedido, a magia mostrará a idade aparente do corpo. Caso contrário, ela mostrará a idade verdadeira (a partir do momento do nascimento da criatura). No caso de zumbis, esqueletos, fantasmas, banshees e criaturas do gênero que não têm seus corpos preservados, a magia funciona normalmente.

Magias do Segundo Círculo

Criar Símbolo Sagrado: Essa magia funciona normalmente em Ravenloft, com a diferença que o lorde do domínio sabe instantaneamente que um símbolo sagrado foi criado em algum lugar de seu domínio. Se o símbolo for de tendência maligna, isso é tudo o que o lorde saberá. Se for de tendência neutra, ele saberá a localização aproximada do símbolo recém-criado. (i.e., em algum lugar da vila, nas cercanias de um monastério em ruínas). Se o símbolo for de tendência benigna, o lorde saberá a localização exata do sacerdote que fez a magia.

Criar um símbolo maligno exige um Teste de Poder.

Cochilo: Essa magia cancela os efeitos de uma falha em um Teste de Medo, da mesma forma que a passagem do tempo e um bom sono permitem o terror passar. A magia Cochilo não funciona tão bem no caso de falhas em Testes de Horror, permitindo apenas que a vítima tente fazer um novo teste. Ela permite também um adiamento temporário dos efeitos dos Testes de Horror afetados pela magia *sono*, mesmo que o novo teste resulte numa falha (veja o Capítulo Seis: Medo, Horror e Loucura). Além





A Trilha do Sacerdote

Tabela 22:
Magias Divinas Alteradas

Analisar Equilíbrio (1º)	Abjurar (4º)	Palavra de Recordação (6º)
Capturar Pensamentos (1º)	Comunicação Profunda (4º)	Área da Estabilidade (6º)
Coragem (1º)	Controle de Probabilidade (4º)	Armas de Sombra (7º)
Detectar Maldade/ Detectar Bondade (1º)	Convocar Criaturas da Floresta (4º)	Auxílio Imediato (reversível) (7º)
Falar com Viajante Astral (1º)	Difusão de Pensamentos (4º)	Clima Descontrolado (7º)
Ler Emoção (1º)	Dobra Dimensional (4º)	Conjurar Elemental da Terra/Expulsar Elemental da Terra (7º)
Moral (1º)	Estase Climática (4º)	Espírito de Poder (7º)
Revelar Idade (1º)	Foco* (4º)	Magia Astral (7º)
Cochilo (2º)	Juntar-se a Viajante Astral (4º)	Palavra Sagrada/Palavra Profana (7º)
Criar Símbolo Sagrado* (2º)	Liderança/Hesitação (4º)	Portal* (7º)
Ler Mentos (2º)	Modificar Memória* (4º)	Reencarnação* (7º)
Reunião (2º)	Poça Reflexiva (4º)	Ressurreição*/Destruição* (7º)
Revelar Tendência (2º)	Comunhão (5º)	Restauração)/Drenar Energia* (7º)
Santificar/Profanar* (2º)	Dissipar o Mal/Dissipar o Bem (5º)	Sopro de Vida/Sopro da Morte* (7º)
Transferência Mística (2º)	Fonte Mágica (5º)	Visita à Borda Etérea (Missão)
Animar os Mortos (3º)	Missão (5º)	Círculo de Raios do Sol (Missão)
Controle da Emoção (3º)	Mudança de Plano (5º)	Conformidade (Missão)
(Curar Doenças)/	Reviver Mortos*/Matar Vivos* (5º)	Enxame de Elementais (Missão)
Provocar Doenças* (3º)	Visão da Verdade (5º)	Estrada (Missão)
Escolher Futuro (3º)	Conjurar Elemental do Fogo/ Expulsar Elemental do Fogo (6º)	Horda Animal (Missão)
Falar com Mortos* (3º)	Encontrar o Caminho (6º)	Inquirição do Imago (Missão)
Janela Astral (3º)	Envelhecer Criatura*/(Restaurar Juventude) (6º)	Matriz de Defesas (Missão)
Mão Opífera (3º)	Mente Grupal (6º)	Missão Extra-planar (Missão)
Morte Aparente* (3º)	O Círculo Máximo/ O Círculo Negro* (6º)	Praga de Mortos-Vivos* (Missão)
Proteção ao Plano Negativo (3º)	Orbe Cauterizante de Sol, A (6º)	Revelação (Missão)
Remover Maldição/ Provocar Maldição* (3º)		Tempestade da Vingança (Missão)

* Podem exigir um Teste de Poder de Ravenloft

disso, esse sono repousante elimina todas as penalidades acumuladas.

Ler Mentos: Essa magia encontra dificuldades para penetrar na barreira de pensamentos falsos erguida por mortos-vivos com vontade própria. Por esse motivo, apesar das pessoas normais não poderem fazer um teste de Resistência, os mortos-vivos podem. Se passar no teste de Resistência, a criatura morta-viva será capaz de plantar os pensamentos que quiser na mente do sacerdote que fez a magia. Se falhar, o sacerdote atravessará a barreira e penetrará nas profundezas sinistras da mente maligna da criatura. Ele saberá tudo o que está relacionado na descrição da magia. No entanto, o sacerdote tem de fazer um Teste de Loucura depois de conhecer a mente abominável de um monstro morto-vivo. Às vezes uma criatura morta-viva opta por não resistir à magia, permitindo que o clérigo veja coisas que os mortais não deveriam ver. Pode ser que seja necessário também fazer um Teste de Loucura quando alguém lê a mente de criaturas vivas transbordando de males terríveis, como os devoradores de mente.

Reunião: Embora tenha sido projetada especificamente para ser usada com as regras de BATTLESYSTEM, esta magia pode ser usada sobre uma multidão de aldeões. Se os aldeões tiverem falhado em um teste de Moral (e estão provavelmente fugindo da cena) essa magia será capaz de reuni-los. Outro teste de Moral é feito e se for bem sucedido, a multidão recuperará o equilíbrio e será capaz de abordar a situação novamente.

Revelar Tendência: Ravenloft isola o mal impedindo que

ele seja detectado. Como na versão normal dessa magia, o alvo tem direito a um Teste de Resistência para evitar a detecção. Mesmo que o teste resulte numa falha, a magia só conseguirá revelar se a tendência é leal, neutra ou caótica; a magia nunca revela se a tendência é maligna ou benigna.

Santificar/Profanar: A magia *santificar* funciona normalmente em Ravenloft. Se for feita em um sorvedouro do mal (que se encontra descrito no Apêndice 3: Classes de Personagens), os dois efeitos se cancelam. Durante o período de duração da magia nenhum modificador, negativo ou positivo, se aplica. Se a área do sorvedouro for maior que a área de efeito da magia, a região que não é coberta pela magia continuará sendo um sorvedouro do mal, com os modificadores originais.

Profanar soma seu bônus aos do sorvedouro, tornando o local ainda mais maligno e corrompido. Usar essa versão da magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Transferência Mística: Diferente de muitas magias em Ravenloft, essa é capaz de cruzar as fronteiras dos domínios, desde que elas não tenham sido fechadas pelo lorde. Além disso, se o lorde do domínio decidir fechar as fronteiras, o elo é interrompido.

Magias do Terceiro Círculo

Animar os Mortos: Essa magia funciona bem demais em Ravenloft. Normalmente o clérigo é capaz de animar um número de esqueletos e zumbis igual ao número de dados de vida que ele tem. No entanto, quando um sacerdote





faz essa magia em Ravenloft, ele anima duas vezes a quantidade normal (use a fórmula normal, mas dobre o resultado). O clérigo pode adicionar quantos Dados de Vida quiser em um mesmo monstro, desde que não exceda o dobro de seu nível.

Os Mestres devem lembrar que o número Dados de Vida de uma criatura morta-viva afeta sua resistência ao Poder da Fé. Além disso, as criaturas cujo número de Dados de Vida excede ao nível do clérigo que as criou, podem fazer um teste de Resistência contra Magia para se livrarem do controle.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Controle da Emoção: Essa magia funciona normalmente em Ravenloft. A opção coragem pode ser usada para remover os efeitos de uma falha em um Teste de Medo. Nesse caso, ela cancela o medo mas não dá seus bônus normais. Essa magia não afeta os efeitos de uma falha em um Teste de Horror.

Escolha Futuro: Em sua maior parte, essa magia funciona normalmente em Ravenloft. No entanto, os Testes de Horror não são feitos duas vezes. O primeiro resultado é aplicado em ambos os futuros (Se for necessário, o Mestre pode jogar para fingir que poderia ter sido possível um resultado diferente).

Falar com Mortos: Essa magia obriga o sacerdote a fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Janela Astral: O Plano Astral não é alcançável através da maioria das magias em Ravenloft. No entanto, como não tenta mover nada entre Ravenloft e o Plano Astral, a magia *janela astral* funciona normalmente, com a diferença que criaturas não podem deixar Ravenloft através da janela. Entretanto, os seres ainda podem entrar no Semiplano do Pavor se forem bem sucedidos no teste descrito no *Tome of Magic*.

Mão Opífera: Essa mão fantasmagórica não é capaz de cruzar as fronteiras dos domínios. Se o alvo estiver em um domínio diferente que o clérigo, a mão não conseguirá encontrá-lo.

Morte Aparente: Essa magia obriga o sacerdote a fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Proteção ao Plano Negativo: Ravenloft isola seus mortos-vivos da influência de outros planos. Portanto, um monstro morto-vivo que esteja atacando sofre apenas 1 d6 pontos de dano devido a essa magia e ainda pode não sofrer dano algum se for bem sucedido num teste de Resistência à Morte por Magia.

Provocar Doenças: Essa magia é o inverso de Curar Doença. Fazer essa magia exige um Teste de poder de Ravenloft.

Falar com Mortos: Fazer esta magia exige um teste de poder de Ravenloft.

Remover Maldição/Provocar Maldição: Remover maldição funciona muito mal em Ravenloft, onde sua duração é limitada ao invés de permanente. O alvo dessa magia pode tentar um teste de Resistência contra Magia para se livrar temporariamente de uma maldição, mas isso conseguirá conter a maldição durante um turno por nível do sacerdote.

Maldições são muito poderosas em Ravenloft (veja o Capítulo 12: O Mal Sussurrado). Quanto mais forte a maldição, menor será a chance de uma simples magia conseguir suspendê-la. A **Tabela 23** mostra os modificadores a serem usados nos testes de Resistência de acordo com o poder da maldição.

Provocar maldição funciona conforme descrito, mas exige um Teste de Poder de Ravenloft com os modificadores da tabela abaixo (expressos como valores percentuais positivos).

Tabela 23:

Penalidades para remover maldição/provocar maldição

Maldição	Penalidade no Teste de Resistência	Penalidade no Teste de Poder
Embaraçosa	0	0%
Frustrante	-1	+1%
Incômoda	-2	+2%
Perigosa	-3	+3%
Letal	-6	+6%

Magias do Quarto Círculo

Abjurar: Normalmente, essa magia manda criaturas dos Planos Externos de volta para seus lares. A chance dessa magia funcionar é 50%, mais (ou menos) 5% para cada ponto de diferença positiva (ou negativa) entre o nível do clérigo e do alvo. Evidentemente, não se pode escapar tão facilmente do Semiplano do Pavor. Se essa magia for feita em Ravenloft, ela simplesmente envia a criatura para um lugar aleatório do Semiplano (mas nunca para outro lado de uma fronteira de domínio que esteja fechada).

Comunicação Profunda: Obviamente, os mortos-vivos com vontade própria têm a habilidade de criar uma barreira de pensamentos falsos que bloqueia efetivamente essa magia. Se optar por entrar em uma aproximação com o sacerdote, a criatura terá as seguintes escolhas: ela pode instigar pensamentos e emoções inocentes através da barreira ou pode permitir que o sacerdote vislumbre o seu verdadeiro interior maléfico.

Qualquer pessoa normal que venha a ter uma visão da mente distorcida de um morto-vivo independente terá de fazer um Teste de Loucura. Por essa razão, muitos monstros mortos-vivos permitirão que o clérigo tenha acesso a sua mente, sabendo dos possíveis efeitos. Como os participantes escolhem quais pensamentos e emoções eles desejam compartilhar, a criatura morta-viva não precisa revelar nada de importante.

Controle da Probabilidade: Essa magia não consegue alterar as probabilidades nem os efeitos de um Teste de Medo, Horror, Loucura ou Poder. Ela afeta apenas as chances de uma ação realizada por uma criatura. Como estes testes não são ações, e sim reações, essa magia não os afeta.

Convocar Criaturas da Floresta: As criaturas feéricas relacionadas no *Livro do Jogador* não habitam nenhum dos domínios conhecidos de Ravenloft. Entretanto, o lorde do domínio no qual a magia foi feita controla os resultados da mesma. O lorde pode enviar qualquer criatura de sua terra para atender ao pedido. Evidentemente, o ser obedecerá as instruções do Lorde e não do sacerdote.

Difusão de Pensamentos: Todo morto-vivo independente submetido a essa magia irradia apenas pensamentos falsos. Ele tem controle total sobre esses pensamentos e é capaz de enviar até mesmo o oposto de seus pensamentos verdadeiros.

Aqueles que estiverem no alcance da magia podem ser forçados a fazer Testes de Medo, Horror ou Loucura, de acordo com a decisão do Mestre, dependendo da natureza da mente ou dos pensamentos do alvo.

Dobra Dimensional: Essa magia não é capaz de conectar áreas que estejam em domínios diferentes. O sacerdote não consegue dobrar o Semiplano para fazer conexão com áreas fora do domínio onde a magia foi lançada.

Estase Climática: Os efeitos dessa magia não são capazes de se sobrepôr ao controle do lorde do domínio sobre o clima. Entretanto, o lorde também pode optar por deixar a magia funcionar normalmente.

Foco: A maioria dos lordes de domínio são capazes





A Trilha do Sacerdote

de detectar a realização de uma magia *foco*. Os lordes de domínio envolvidos com o conhecimento arcano da magia costumam ter esse poder, assim como aqueles que têm origens fortemente sobrenaturais. No entanto, os lordes com histórias mais normais ou mortais não são normalmente capazes de detectar uma magia foco melhor do que qualquer pessoa comum. Exemplo: Strahd von Zarovich ou Harkon Lukas seriam com certeza capazes de detectar uma magia foco; por outro lado Vlad Drakov e Ivana Boritsi não seriam.

Se o sacerdote cria um foco devotado a uma tendência maligna, esses lordes de domínio são capazes de senti-lo e saberão apenas que a magia foi realizada, nada mais. Se o sacerdote criar um foco devotado a uma tendência neutra, o lorde saberá o local aproximado da magia (com um erro de mais ou menos um quilômetro). No entanto, se a magia cria um foco benigno, o lorde saberá exatamente onde ela foi feita.

Conforme está descrito no *Tome of Magic*, a magia *foco* amplifica apenas os efeitos positivos das magias relacionadas. Em Ravenloft, ela pode afetar também algumas versões reversas. A magia Foco pode atuar nas seguintes magias reversíveis: *bênção/amaldiçoar*, *curar cegueira/provocar cegueira**, *curar doença/provocar doenças**, *detectar mentiras/dissimular mentira*, *dissipar o mal/dissipar o bem**, *revelar tendência/dissimular tendência*, *proteção ao mal/proteção ao bem**, *purificar alimentos/apodrecer alimentos**, *remover medo/provocar medo**, *compreender idiomas/balucio e visão da verdade/obstrução da verdade*. Os reversos de magias marcadas com um asterisco (*) obrigam o sacerdote a fazer um Teste de Poder de Ravenloft. A Tabela 24 a seguir mostra algumas magias adicionais que Foco é capaz de afetar no Semiplano do Pavor.

Tabela 24:
Magias Adicionais Afetadas por Foco

Magias	Tipos de Foco Possíveis
Cura Acelerada	L/I
Barreira Anti-Praga	L/I/V
Aura de Conforto	L/I
Diminuir o Caos	L
Defesa Eficaz contra Monstros	L
Interdição Elementais	L/I/V
Controle da Emoção*	L/I/V
Área de Estabilidade	L
Putrefação Lenta	1/V
Defesa contra Mortos-Vivos	L/I/V
Zona de Ar Mavioso	L/I
Zona da Verdade	L/I

L- Foco Local; I - Foco em Item; V - Foco Vivo

* Uma única emoção deve ser especificada

Criar um Foco com energia da devoção vinda de seguidores de uma divindade maligna, independente da magia que está sendo feita, também exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Juntar-se a Viajante Astral: Essa magia simplesmente não funciona em Ravenloft, pois ela fica no Plano Etéreo.

Liderança/Hesitação: O uso da *liderança* descrita no *Battlesystem* não é apropriado em Ravenloft. No entanto, o sacerdote pode fazer essa magia para escolher uma pessoa de uma multidão a torná-la seu líder. Esse novo líder pode então conduzir a multidão na busca de um monstro ou algum outro objetivo. A presença do líder dá à multidão um bônus de Moral igual a +1. Se o líder morrer durante a caçada, a multidão deverá fazer imediatamente um teste de

Moral. Veja a seção Esfera da Guerra nesse mesmo capítulo se quiser mais informações sobre multidões.

A magia *hesitação* remove as qualidades de liderança de uma pessoa. Se for feita com sucesso no líder de uma multidão, a multidão terá de ser bem sucedida em um teste de Moral para não se dispersar imediatamente. Mesmo que passe no teste, a multidão deixará de receber o bônus pelo fato de ter um líder. Ela pode atacar um alvo visível, mas se não tiver um alvo visível, a multidão dispersará.

Modificar Memória: Essa magia consegue anular os efeitos de uma falha num Teste de Medo ou Horror. Ela apaga a lembrança dos eventos da memória da pessoa ou altera sua memória de modo que o horror da cena seja dissimulado.

Essa magia também pode provocar efeitos sinistros. Se for usada para forçar uma pessoa a reviver uma situação que foi originalmente a causa de um Teste de Horror, a vítima reagirá como se ela realmente estivesse lá. Se ela não tiver passado no Teste de Horror que fez originalmente para essa situação, os resultados desse teste podem voltar a assombrar a vítima. Exemplo: se o resultado original tiver sido "Aversão", o personagem sentirá novamente a necessidade de correr de medo. Se tiver passado no teste original, a vítima terá de fazer um novo Teste de Horror, com um bônus igual a +1 por ter sobrevivido à cena anteriormente. Com certeza fazer uma pessoa reviver uma cena de horror exige um Teste de Poder.

Poça Reflexiva: Ao invés de criar uma janela para outro plano ou outro lugar no mesmo plano, essa magia cria uma imagem de névoas se movendo. O que o sacerdote vê realmente é um local específico nas Brumas de Ravenloft. O dito sacerdote tem 10% de chance de avistar alguma criatura maligna, na imagem, o que provoca um Teste de Horror.

Magias do Quinto Círculo

Comunhão: Como Ravenloft está efetivamente isolado do resto do multiverso, essa magia não funciona no Semiplano do Pavor.

Dissipar o Mal/Dissipar o Bem: Normalmente essa magia pode mandar criaturas malignas conjuradas de volta para seus planos, mas as criaturas sombrias e mortais de Ravenloft não podem ser despachadas com tanta facilidade. Se for bem sucedida em Ravenloft, essa magia manda simplesmente as criaturas para um lugar aleatório dentro do Semiplano (mas não através de uma fronteira de domínio fechada).

Essa magia remove encantamentos malignos, embora normalmente seja ineficaz contra maldições feitas por meios não mágicos. As mesmas restrições se aplicam ao reverso dessa magia.

Fonte Mágica: Da mesma forma que acontece com a *poça reflexiva*, essa magia mostra um lugar aleatório nas Brumas, com 10% de chance de um monstro assustador aparecer, o que exigiria um Teste de Horror.

Missão: Normalmente, o alvo desta magia que não adere à missão vai ficando submetido a redutores cumulativos em todos os Testes de Resistência. Em Ravenloft, o clérigo pode também prescrever uma punição adicional pelo fato de não aderir à missão. A punição não pode ser muito severa nem letal, mas ela deve piorar lentamente a cada dia que a missão é ignorada. Da mesma forma, aderir à missão cancela gradualmente a punição. Exemplo: um personagem pode encolher 10% de sua altura a cada dia que ele faltar à missão. Para cada dia que retorna à missão, o personagem reverte um dia de encolhimento.

Mudança de Plano: Essa magia transporta o personagem para um domínio diferente dentro de Ravenloft, portanto





ela não pode ajudar nada nem ninguém a escapar do Semiplano. Além disso, ela não transporta ninguém através de fronteiras fechadas.

Reviver Mortos/Matar Vivos: Se o alvo da magia *reviver mortos* falhar em seu teste de Ressurreição, ele se tornará um morto-vivo de um tipo equivalente (em número de Dados de Vida). Os vampiros são as criaturas mais poderosas que uma magia *reviver mortos* pode criar dessa maneira, e elas mantêm todas as habilidades que tinham em vida. Em campanhas nas quais as regras de *Réquiem* estão sendo usadas, os personagens ressuscitados como mortos-vivos podem ser convertidos de acordo com regras apresentadas naquele suplemento.

Fazer essa magia (ou seu reverso) exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Visão da Verdade: Quando matar vivos detectam tendências com essa magia, os sacerdotes distinguem apenas a tendência leal da caótica, mas não a boa da maligna (veja a magia *revelar tendência*). De resto, a magia funciona como está descrito no *Livro do Jogador*, com os seguintes esclarecimentos:

- A descrição da magia diz que o sacerdote vê através de ilusões e “aparições”. Isso não significa fantasmas ou outros seres intangíveis, que são reais apesar de não serem sólidos. Criaturas mortas-vivas desse tipo não aparecem de maneira diferente sob o efeito dessa magia. Se eles se parecem com pessoas normais, essa magia não muda a percepção do clérigo.
- Entre as criaturas encantadas incluem-se aquelas conjuradas ou convocadas e seres submetidos a algum tipo de magia de controle como Enfeitiçar ou Tarefa. A magia Visão da Verdade revela esses efeitos mágicos. Vampiros e licantropos controlam bandos de animais através de controle mental, mas não controlam dessa forma criaturas subservientes de sua própria espécie.

- Criaturas e itens metamorfoseados tornam-se aparentes. Um licantropo na forma animal não é considerado metamorfoseado, nem o é um vampiro ou criatura semelhante que tem a habilidade de mudar de forma. Como regra geral, se a criatura pode mudar de forma como parte de sua natureza., essa magia (quando feita em Ravenloft) não revela a mudança. Para poder se qualificar como metamorfose, uma transformação deve envolver a realização de uma magia.

Magias do Sexto Círculo

Conjurar Elemental do Fogo/ Expulsar Elemental do Fogo:

Um elemental conjurado não pode sair de Ravenloft através de uma magia *expulsar elemental de fogo* ou alguma outra magia semelhante. Ele tem de encontrar sua própria saída do Semiplano, da mesma forma que os personagens dos jogadores que desejam deixar as Brumas.

Além disso, o sacerdote tem mais dificuldade para controlar a criatura convocada em Ravenloft. Ao chegar, a criatura faz um Teste de Resistência contra Magia com um redutor igual a -2, se for bem sucedida, ela poderá agir de vontade própria. Isso não quer dizer que o elemental atacará automaticamente o sacerdote que a convocou, mas isso poderá acontecer tão logo ela descubra que não pode voltar para seu lar.

Encontrar o Caminho: Essa magia não pode encontrar lugares fora do domínio onde foi feita. Se as Brumas cercam o domínio, o sacerdote não consegue focalizar nelas para chegar à fronteira. A magia continua oferecendo uma rota de fuga para magias como Labirinto e ajuda o sacerdote a evitar armadilhas.

Algumas saídas do Semiplano do Pavor são lugares físicos. Se uma destas saídas existir no domínio, essa magia pode guiar o sacerdote até ela, desde que ele saiba qual a natureza dessa saída. Nesse caso, a magia dura apenas





A Trilha do Sacerdote

uma rodada por nível do sacerdote. Como alguns portais só aparecem sob condições específicas, a magia *encontrar o caminho* não tem efeito se o portal não estiver presente no momento em que a magia é feita.

Envelhecer Criatura/Restaurar Juventude: Toda pessoa morta por essa magia tem de ser bem sucedida em um Teste de Resistência contra Magia para não se tornar um fantasma. Matar uma pessoa intencionalmente com essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft. O reverso dessa magia, *restaurar juventude*, funciona normalmente no Semiplano do Pavor.

Em campanhas nas quais se está utilizando as regras de *Réquiem*, as linhas mestras descritas nesse suplemento devem ser usadas para transformar personagens em fantasmas.

Mente Grupal: Evidentemente, os mortos-vivos com vontade própria têm a habilidade de erguer uma barreira de pensamentos falsos, bloqueando efetivamente esta magia. Se a criatura optar por entrar em Comunicação Profunda com o sacerdote, ela tem as seguintes opções: ela pode transferir pensamentos e emoções inocentes através da barreira ou pode permitir que o sacerdote vislumbre seu verdadeiro interior maléfico. Como os participantes escolhem quais pensamentos e emoções compartilhar, a criatura morta-viva não precisa revelar nada de importante.

Qualquer pessoa normal que venha a ter uma visão da mente distorcida de um morto-vivo com vontade própria tem de fazer um Teste de Loucura. Por essa razão, muitos monstros mortos-vivos permitirão que o sacerdote acesse sua mente, sabendo dos possíveis efeitos que isso pode ter.

O Grande Máximo/O Círculo Negro: Os mortos-vivos são mais fortes em Ravenloft que em outros planos. Por isso, o *grande círculo* tem um efeito reduzido no Semiplano do Pavor. Essa magia destrói qualquer morto-vivo com 6 Dados de Vida ou menos que estiver em sua área de efeito. Todos os outros mortos-vivos sofrem 1d6 pontos de dano por sacerdote no círculo. As criaturas com tendência maligna sofrem 1d4 pontos de dano por sacerdote no círculo. Nos últimos dois casos, a vítima pode fazer um Teste de Resistência à Morte por Magia para sofrer apenas metade do dano.

O *círculo negro* funciona como descrito no *Tome of Magic*. Entretanto, fazer essa magia exige um Teste de Poder de cada sacerdote que está participando do círculo.

Orbe Cauterizante de Sol: A luz gerada por essa magia é considerada equivalente à luz solar. Portanto, além do dano normal causado por essa magia, ela fere criaturas que são afetadas pela luz solar como se estivessem ao ar livre em um luminoso dia de verão.

Palavra de Recoração: Essa magia funciona normalmente, com algumas exceções; nenhum personagem pode ser transportado para fora do Semiplano ou através de fronteiras de domínios que estejam fechadas.

Área de Estabilidade: Essa magia não suplanta o controle do lorde sobre a terra. Se os poderes do lorde especificam controle sobre a terra (ou quaisquer efeitos descritos na magia), ele pode sobrepujar os efeitos. Entretanto, ele pode decidir deixar a magia funcionar normalmente.

Magias do sétimo Círculo

Armas de Sombra: Quando essa magia termina ou é cancelada ou interrompida de alguma forma, existe

50% de chance disso fazer com que uma pequena horda de sombras (como descrito no *Livro dos Monstros*) surja das ilusões desfeitas. Um teste é feito para cada aparato que se dissipa. Cada aparato pode gerar 2d8 sombras, que com certeza atacam todos que se encontram a seu redor (inclusive o sacerdote).

Auxílio Imediato: Nem essa magia nem seu reverso podem transportar alguém ou alguma coisa para fora de Ravenloft ou através de uma fronteira fechada. Fora isso, ela funciona normalmente.

Clima Descontrolado: Os lordes de domínio podem algumas vezes controlar o clima, ou pelo menos exercer alguma influência sobre ele. Se o controle de um lorde contraria a magia, automaticamente o lorde vence. No entanto, em muitos casos, ele não se interessa em competir com a magia. Mesmo assim, se um lorde de domínio tem a habilidade de anular a magia, ele estará consciente que ela foi realizada mesmo que não opte por anulá-la.

Conjurar Elemental da Terra/ Expulsar Elemental da Terra: Um elemental conjurado não pode sair de Ravenloft através de uma magia Expulsar Elemental da Terra ou outra magia semelhante. Ele tem de encontrar sua própria saída do Semiplano, da mesma forma que os personagens dos jogadores que desejam fugir das Brumas.

Além disso, o sacerdote tem mais dificuldade para controlar a criatura convocada em Ravenloft. Ao chegar, a criatura faz um Teste de Resistência contra Magia com um redutor igual a -2, se for bem sucedida, ela poderá agir de vontade própria. Isso não quer dizer que o elemental atacará automaticamente o sacerdote que o convocou, mas isso poderá muito bem acontecer quando ela descobrir que não pode voltar para seu lar.

Drenar de Energia: Essa magia é o reverso de *restauração*. Qualquer pessoa morta com o uso dessa magia tem de passar em um Teste de Resistência contra Magia para não se tornar uma criatura morta-viva. Em campanhas que utilizam as regras de *Réquiem*, as premissas existentes naquele suplemento devem ser usadas para transformar personagens em mortos-vivos.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Espírito de Poder: Essa magia normalmente cria a possibilidade de vários sacerdotes de nível alto chamar um avatar de sua divindade. Uma lei tácita entre os poderes do multiverso de não intervenção torna essa magia inoperante em Ravenloft. No entanto, o sacerdote tem 25% de chance de convocar alguma outra criatura extra-planar. A natureza da criatura conjurada será ditada pelo plano da divindade que está sendo contatada. Desse modo, um chamado para uma divindade do fogo pode acabar resultando na chegada de um elemental do fogo.

Se a criatura aparecer em resposta ao chamado dessa magia, ela terá de fazer imediatamente um teste de Reação para determinar qual sua impressão dos conjuradores. Se o resultado for igual a hostil, ela provavelmente atacará. Quando descobre que está presa no Semiplano de Pavor, a criatura provavelmente irá se vingar dos que a prenderam.

Tentar conjurar o avatar de uma divindade maligna é motivo para um Teste de Poder.

Magia Astral: Como Ravenloft fica no Plano Etéreo, essa magia não funciona.

Palavra Sagrada/Palavra Profana: Os sacerdotes só podem usar as duas versões dessa magia em seus planos natais. Portanto, somente personagens nativos de Ravenloft (criados com as regras desse livro) podem





usar a magia *palavra sagrada* no Semiplano do Pavor. Os personagens de outros reinos descobrirão que a magia falha quando é feita.

Mesmo se a magia funciona, as Brumas alteram de alguma forma seus efeitos. Exemplo: nem a magia nem seu reverso é capaz de expulsar criaturas do Semiplano. Se o sacerdote tentar forçar as criaturas a sair de Ravenloft, a magia transportará os alvos para outro lugar na Terra das Brumas (que não seja um domínio com as fronteiras fechadas). Como consequência, a criatura transportada não pode ficar diante do sacerdote que fez a magia por mais de um dia completo. Fazer a magia *palavra profana* exige um Teste de Poder.

Portal: O portal criado por essa magia leva para dentro (mas não para fora) de Ravenloft. Portanto, uma criatura convocada tem de encontrar uma outra saída, da mesma forma que qualquer outro ser. Esse aprisionamento costuma enfurecer o monstro, provocando um ataque contra o sacerdote e seus companheiros.

Usar essa magia para convocar uma criatura maligna exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Reencarnação: Em Ravenloft, o alvo dessa magia tem 1% de chance de “reencarnar” em uma criatura morta-viva. Se isso acontecer, a pessoa se torna uma espécie de morto-vivo com um número de Dados de Vida igual ao nível que ela tinha enquanto viva. Da mesma forma que Reviver Mortos, essa magia não pode criar um morto-vivo mais poderoso que um vampiro.

Em campanhas que utilizam as regras de Réquiem, as linhas mestras descritas nesse suplemento devem ser usadas para transformar personagens em mortos-vivos.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Ressurreição/Destruição: Se falhar em seu teste de Ressurreição, o alvo da magia *ressurreição* tornar-se-á um morto-vivo com número de Dados de Vida equivalente ao seu nível enquanto vivo. Os vampiros são as criaturas mais poderosas que uma magia *ressurreição* é capaz de criar dessa maneira, e eles mantêm todas as habilidades que tinham em vida. Em campanhas que utilizam as regras de *Réquiem*, os personagens mortos-vivos podem ser convertidos de acordo com regras apresentadas naquele suplemento.

Fazer essa magia (ou seu reverso, *destruição*) exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Sopro da Morte: Essa magia é o reverso de *sopro de vida*. Fazer a magia *sopro da morte* exige que o sacerdote faça um Teste de Poder de Ravenloft.

Magias de Missão

Visita à Borda Etérea: Essa magia transporta o sacerdote e seu grupo para a Borda Etérea. No entanto, depois que chegar, eles descobrem que não podem penetrar mais no Plano Etéreo. Eles podem, a qualquer momento, reentrar em Ravenloft no lugar de onde partiram.

Círculo de Raios do Sol: A luz dos raios pode ferir criaturas vulneráveis à luz do sol normal. Além disso, a magia funciona normalmente.

Conformidade: Essa magia não afeta as chances nos Testes de Medo, Horror, Loucura ou Poder.

Enxame de Elementais: No final do período de duração dessa magia, os elementais conjurados não podem voltar para seu lar, o que tende a enfurecê-los. Como o efeito da magia acabou, o sacerdote não tem mais nenhum controle sobre eles, o Mestre deve decidir se eles irão ou não atacá-lo.

Estrada: Essa magia não é capaz de cruzar fronteiras de domínios fechadas.



Horda Animal: Alguns lordes de domínio são capazes de controlar os animais de suas terras, ou pelo menos algumas espécies. Aqueles que não estiverem sob o controle do lorde do domínio poderão responder a convocação dessa magia. Entretanto, o controle do lorde do domínio sempre prevalece sobre a magia. Mesmo assim, o lorde frequentemente permite que os animais respondam ao chamado para descobrir quais são os planos do sacerdote. Depois que descobriu o que queria, ele pode ou não optar por tirar o controle sobre os animais das mãos do sacerdote.

Inquirição do Imago: Normalmente, essa magia permite ao sacerdote viajar pelos planos, e até mesmo pelo tempo (na forma de espírito). Aqui, ele só pode viajar pelo Semiplano, embora não possa cruzar fronteiras de domínios fechadas.

Em Ravenloft, essa magia consegue transpor a barreira do tempo com facilidade. No entanto, as tentativas de viajar para um período do tempo em que Ravenloft ainda não existia pode ter consequências catastróficas. No instante em que entra em um período de tempo anterior à existência do castelo Ravenloft, o sacerdote é rapidamente lançado em uma escuridão gélida. A magia termina nesse momento e o sacerdote tem de fazer um Teste de Loucura.

Matriz de Defesas: Essa magia é capaz de reunir defesas distantes em uma rede de modo que cada pessoa sente os efeitos cumulativos de todas as defesas. Em Ravenloft, essa magia não consegue atravessar as fronteiras de um domínio. Por isso, apenas as defesas que estão no mesmo domínio que o clérigo, podem ser incluídas na matriz.

Missão Extra-planar: As Brumas de Ravenloft limitam gravemente essa magia. Apenas três planos têm conexão suficientes com o Semiplano do Pavor para afetar essa magia: a Borda Etérea, o Semiplano das Sombras e o Plano de Energia Negativa. Mesmo esses planos não permitem ao viajante de Ravenloft fazer mais que permanecer em sua orla para sempre ou retornar para Ravenloft (no local de onde partiram).

Praga de Mortos-Vivos: Essa magia funciona muito melhor em Ravenloft que no Plano Material Primário. Aqui, ela tem uma área de efeito pouco maior que quarenta mil metros quadrados (uma área com 200 metros de lado), o que significa quatro mil esqueletos. Esses esqueletos são transformados em zumbis.





A Trilha do Sacerdote

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Revelação: Mesmo quando estão usando essa magia, sacerdotes não são capazes de discernir o bem do mal em Ravenloft. Todas as restrições que existem para a magia Visão da Verdade também se aplicam a essa magia.

Tempestade da Vingança: O poder que um lorde de domínio tem de controlar o clima prevalece sobre qualquer magia. Se o lorde do domínio tem o poder de controlar o clima, ele é capaz de acalmar a tempestade automaticamente. Além disso, estes lordes de domínio sabem instantaneamente que essa magia foi utilizada.

Novas Magias Divinas

Aqueles que são tidos como sábios entre os homens e os que procuram pela razão das coisas, são os que trazem mais tristeza para si.

— Eurípedes
Medéia

Muitas magias que existem em Ravenloft ainda são desconhecidas no resto do multiverso. Na maioria dos casos, nenhum homem são tentaria dominar essas magias sombrias e sinistras. Mesmo assim, alguns procuram esse conhecimento proibido apesar da grande angústia que pode acompanhá-los.

Aura de Desconforto (Evocação)

Reversível
Esfera: Viajantes
Círculo: 2
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: 1 hora/nível
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Criatura tocada
Teste de Resistência: Nenhum

Sacerdotes malignos usam essa magia (o reverso de *aura de conforto*) como uma forma suave de maldição, sujeitando a vítima a um ambiente desconfortável pelo período de duração da magia. O clérigo pode escolher uma temperatura entre -28,9° e 60° C e escolher um efeito do clima, como chuva, saraiva ou neve.

Ninguém, nem mesmo o alvo, é capaz de ver esses efeitos, embora sofra os resultados. Os efeitos só estorvam um pouco o alvo. Ele pode se deslocar e lutar normalmente, mas sofre uma penalidade igual a -1 (ou -5%) em todas as ações que exigem uma jogada de dados, como ataques, Testes de Resistência e de habilidades. Outros ajustes podem ser aplicados, conforme a vontade do Mestre. O personagem pode também se vestir de acordo com as condições que ele sente, ao invés das condições reais do clima. Um personagem que está vestindo apenas uma tanga em uma floresta tropical pode estar sofrendo de gangrena por congelamento como resultado dessa magia.

Zona da Impostura (Encantamentos/Feitiços)

Reversível
Esfera: Defesa
Círculo: 2
Alcance: 30 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: 1,5 m²/nível
Teste de Resistência: Anula

Essa magia é o reverso da *zona da verdade*. Todas as pessoas que estão dentro da área de efeito sabem imediatamente que só podem falar mentiras. Eles são capazes de decidir exatamente o que dizer e como, mas toda declaração tem de ser uma mentira. Como as perguntas, suposições e exclamações não são declarações, elas não são afetadas. O Mestre deve examinar cuidadosamente cada declaração e classificá-la como verdadeira, falsa ou uma exceção para a magia. Exemplo: a declaração “eu só posso mentir” é uma verdadeira e, sob o efeito dessa magia, não pode ser dita.

Sussurro de Cadáver (Necromancia)

Esfera: Necromântica Círculo: 3
Alcance: 20 metros
Componentes: G, M
Duração: Especial, até um dia
Tempo de Execução: 6
Área de Efeito: 1 criatura morta-viva
Teste de Resistência: Nenhum

Essa magia permite ao clérigo transmitir uma mensagem para uma criatura morta-viva. A mensagem forma-se na mente da criatura, com a voz natural do sacerdote. Se o sacerdote estiver controlando o morto-vivo, ele não precisa estar à vista. O clérigo não é necessariamente capaz de ler a mente ou pensamentos da criatura morta-viva.

Somente mortos-vivos com vontade própria que não estão sob controle do clérigo podem desobedecer ao comando. Todos os mortos-vivos com vontade própria podem fazer o que quiserem, mas o medo que eles têm de seus mestres normalmente faz com que eles obedeçam imediatamente.

A magia estabelece uma ligação com a criatura morta-viva, permitindo que um certo número de mensagens (no máximo igual à metade do nível do sacerdote, arredondado para baixo) sejam enviadas. Exemplo: um sacerdote de 9º nível pode enviar quatro mensagens para uma criatura morta-viva, cada mensagem exige uma rodada para ser enviada e é composta de uma única sentença. Mesmo que o sacerdote não envie nenhum comando, a magia termina em vinte e quatro horas.

Apesar da cria ter de estar a uma distância menor que 18m do necromante quando ele faz a magia, ela pode se afastar até 1,5km e mesmo assim recebendo as ordens. Como era de se esperar, a magia não funciona se o sacerdote e o laço morto-vivo estiverem em domínios diferentes e a fronteira de um deles (ou de qualquer outro domínio entre eles) estiver fechada.

O material componente desta magia é a língua de um homem morto. Fazer esta magia exige um Teste de Poder.

Olhos do Morto-Vivo (Necromancia)

Esfera: Necromântica Círculo: 3
Alcance: 40 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 2 horas/ nível
Tempo de Execução: 6
Área de Efeito: 1 criatura morta-viva
Teste de Resistência: Anula

O sacerdote pode usar essa magia em qualquer corpo morto ou morto-vivo, de Tamanho P ou maior. Depois de feita, ela cria uma ligação que o permite ver e ouvir tudo o que o cadáver vê e ouve.

O sacerdote não é capaz de controlar a criatura morta-viva através dessa magia, mas tem de confiar nos instintos e caprichos da criatura para lhe fornecer as visões apropriadas. Quanto mais inteligente e independente for o





morto-vivo, maior será a chance dele ver ou ouvir algo útil. Se estiver servindo voluntariamente ao sacerdote, a criatura morta-viva não faz nenhuma Resistência. Um corpo morto também não faz nenhuma Resistência.

Apesar do cadáver ter de estar a menos de quarenta metros de distância quando a magia é realizada, ele pode se afastar até um quilômetro e meio e continuar transmitindo para o sacerdote. A magia deixa de funcionar se o clérigo e o alvo estiverem em domínios diferentes e as fronteiras de um deles (ou de qualquer domínio entre eles) estiver fechada.

Os componentes desta magia são um olho e uma orelha de um homem morto. Fazer esta magia exige um Teste de Poder.

Aparentar Morto-Vivo (Necromancia)

Esfera: Necromântica

Círculo: 4

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: Pessoa tocada

Teste de Resistência: Nenhum

Essa magia permite que o clérigo ou qualquer pessoa propensa se disfarce como um zumbi. A pessoa se parece com um morto-vivo, para de respirar e não sente dor nem emoção. Ele também fica imune à paralisia, veneno e ataques de drenagem de energia. Se for injetado enquanto o alvo está sob o efeito dessa magia, o veneno fará efeito normalmente quando a magia acabar. Os venenos aos quais a pessoa foi exposta antes da magia ser feita, mas que ainda não fizeram efeito, podem ser “adiados”, mas eles farão efeito normalmente depois que a magia passar. Além disso, a imunidade à dor não protege a pessoa de ferimentos, ele ainda sofre dano normalmente. Entretanto, as magias que afetem mortos-vivos não têm influência sobre essa pessoa, o que pode potencialmente revelar sua verdadeira natureza.

O corpo da pessoa se parece com o de um cadáver animado; sua pele e carne mudam de cor e encolhem mostrando os ossos, mas sua indumentária não muda. Além disso, suas juntas ficam rígidas, causando movimentos desajeitados. Ele não ataca mais como um personagem de jogador, e sim como um zumbi normal (veja o *Livro dos Monstros*).

Toda criatura que avistar o falso zumbi assumirá que ele é real. A menos que recebam ordens para fazê-lo, os mortos-vivos reais não atacam a pessoa disfarçada. No entanto, se ele fizer algo que não condiz com um zumbi, qualquer pessoa que ver isso poderá deduzir que as coisas não são o que parecem. Os personagens do Mestre devem fazer um teste de Sabedoria para ver se conseguem perceber o engodo.

Os componentes materiais para essa magia são um pedaço de osso e o pó de uma cova. Fazer essa magia exige um Teste de Poder.

Nuvem da Putrefação (Evocação)

Reversível

Esfera: Elemental (Ar, Água)

Círculo: 5

Alcance: 30 metros

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 8



Área de Efeito: Um cubo de 6m

Teste de Resistência: Nenhum

Esse reverso da magia *nuvem da purificação* cria uma nuvem encapelada de vapores nefandos que se move junto com o vento predominante à velocidade de seis metros por rodada. Um vento forte dispersa a nuvem em quatro rodadas e ventos ainda mais fortes (como a magia *lufada de vento*, por exemplo) o faz em uma rodada, assim como a vegetação densa. A nuvem transmuta água pura em poluição orgânica e lixo em decomposição. Pequenos animais (camundongos, esquilos, etc.) transformam-se em ratazanas e vermes de putrefação nocivos. Moscas e outros insetos surgem imediatamente. Se for feita sobre o esgoto ou um monte de lixo, a magia dobra o tamanho da sujeira. A nuvem dura apenas uma rodada por nível, mas os efeitos são permanentes até serem magicamente purificados ou negados pelo tempo (embora a água corrente também elimine os efeitos rapidamente). Essa magia pode arruinar o estoque de água de um castelo ou poluir um pequeno rio.

Dependendo do uso que faz dessa magia, o clérigo tem de fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Interdição de Vivos (Abjuração, Necromancia)

Reversível

Esfera: Defesa

Círculo: 5

Alcance: Especial

Componentes: V, G

Duração: 1 turno /nível

Tempo de Execução: 2 turnos

Área de Efeito: Um cubo de 1,5m/nível de lado

Teste de Resistência: Nenhum

Esse reverso da magia *interdição de mortos-vivos* impede qualquer pessoa viva de entrar na área de efeito. Os animais e os monstros não são afetados pela interdição. O sacerdote consegue interditar de uma área com a forma de um cubo com 1,5 m de lado por nível do clérigo. Exemplo: um sacerdote de 15º nível é capaz de criar um cubo com 22,5 m de lado.

Qualquer pessoa viva que tentar entrar na área da magia será “esconjurada” como se fosse um monstro morto-vivo. Use o nível do personagem e a **Tabela 91: Poder da Fé** (Clérigo) existente no Apêndice Três para determinar as chances de um personagem ser afetado.

Em uma determinada rodada, a magia só é capaz de afetar 1d6 criaturas. Mesmo que o resultado do dado indique destruição, os alvos serão apenas forçados para fora da área interdita. Uma pessoa só pode fazer uma tentativa de passar pela defesa. As criaturas vivas que estiverem na área quando a magia for feita, não serão afetadas. Mas, se saírem da área, não conseguirão voltar.

Essa magia pode ser feita por um sacerdote vivo, mas é particularmente efetiva quando usado por criaturas mortas-vivas. Strahd von Zarovich tem servos de níveis altos para fazer essa magia para ele, caso ele precise.

Maldição Divina (Abjuração)

Esfera: Todas

Círculo: 6

Alcance: Especial

Componentes: V

Duração: Especial

Tempo de Execução: 2 rodadas

Área de Efeito: Especial

Teste de Resistência: Nenhum





A Trilha do Sacerdote

Essa magia cria uma maldição terrível e duradoura, portanto ela só pode ser feita em alguém que tenha cometido um grande mal — pelo menos aos olhos do sacerdote. O feito atroz pode até não ter sido intencional, mas tem de ter causado resultados horríveis para o clérigo. A vítima da maldição pode ser de qualquer tendência.

O sacerdote escolhe pessoalmente a punição imposta à vítima. O fraseado é muito importante, por isso, o jogador tem de anotar a expressão usada com precisão para referência futura. A maldição pode falhar se a punição for inadequada, muito severa ou de alguma outra forma deficiente (segundo a opinião do Mestre). Neste caso, o Mestre pode optar por guiar o jogador na direção de uma maldição aceitável ou fazer o personagem esperar para ver se a maldição se concretiza.

O sacerdote torna-se o vaso condutor para a fúria divina que ele invoca. Ele tem de anunciar claramente a maldição na presença do malfeitor. Depois disso, a maldição estará atuando, embora seus efeitos levem às vezes algum tempo para aparecer. Algumas podem levar meses ou anos para se desenvolver.

A *maldição divina* pode ser suspensa. A vítima tem dois meios de remover a maldição. Uma magia *penitência* pode suspender a maldição, desde que a magia seja acompanhada de um grande ato heroico ou um ato similar de expiação. A ação escolhida deve ser uma contra magia adequada para anular o feito maligno original. Às vezes, a própria maldição inclui uma cláusula de evasão. Muitas vezes, a pista para remover a maldição está escondida no seu enunciado. O Mestre deve encorajar estas cláusulas, pois elas não oferecem necessariamente uma evasão fácil, como essa pequena maldição:

Você caminhou durante muito tempo nas costas dos desafortunados. Agora, a cada passo que você der será um golpe doloroso em sua carne, até você andar com seus pés descalços no cume do Monte Arabek entre o por do sol e o amanhecer.

À primeira vista, a cláusula de escape parece letal, se não impossível, de ser concluída, mas um Mestre ou um jogador criativo deveria ser capaz de contornar o óbvio. Exemplo: o personagem amaldiçoado pode pagar alguém para lançar uma magia *velocidade* nele ou de alguma outra forma aumentar o ritmo da viagem.

Os componentes materiais para essa magia são um pequeno gongo de prata e o símbolo sagrado do sacerdote. Os detalhes sobre as maldições são apresentados no Capítulo Doze. Os Testes de Poder são exigidos de acordo com as regras descritas nesse capítulo.

Maldição Antiga (Abjuração)

Esfera: Todas

Círculo: 7

Alcance: Especial

Componentes: V

Duração: Especial

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: Especial

Teste de Resistência: Nenhuma

Essa magia funciona como a magia de 6º círculo *maldição divina*, com a diferença que essa maldição pode afetar também os descendentes do alvo. Vejamos a seguir um exemplo de uma maldição antiga:

Você e seu sangue irão definhar ao toque do ouro e da prata até a sétima geração. Deverá desejar sempre a caridade e o conforto que você negou por muito tempo aos seus servos.

Se a causa é grande, a maldição pode ser enunciada de modo a durar para sempre, afetando todos os descendentes do “malfeitor”. Se ele oferecer uma cláusula de escape, o clérigo poderá criar maldições mais potentes. No exemplo acima, a maldição pode continuar assim:

Somente quando você devolver dez vezes mais o que tomou, seus herdeiros irão prosperar.

Interdição de Tumba (Abjuração)

Esfera: Defesa

Círculo: 7

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 1 dia

Área de Efeito: Uma tumba, um cubo de 10 m de lado

Teste de Resistência: Nenhum

Essa magia permite que o sacerdote lance uma maldição condicional em uma tumba. Qualquer pessoa que violar a tumba passa a estar sujeita à maldição. Em um determinado ponto da realização dessa magia, o sacerdote tem de fazer a magia *maldição divina* ou *maldição antiga* para definir os efeitos.

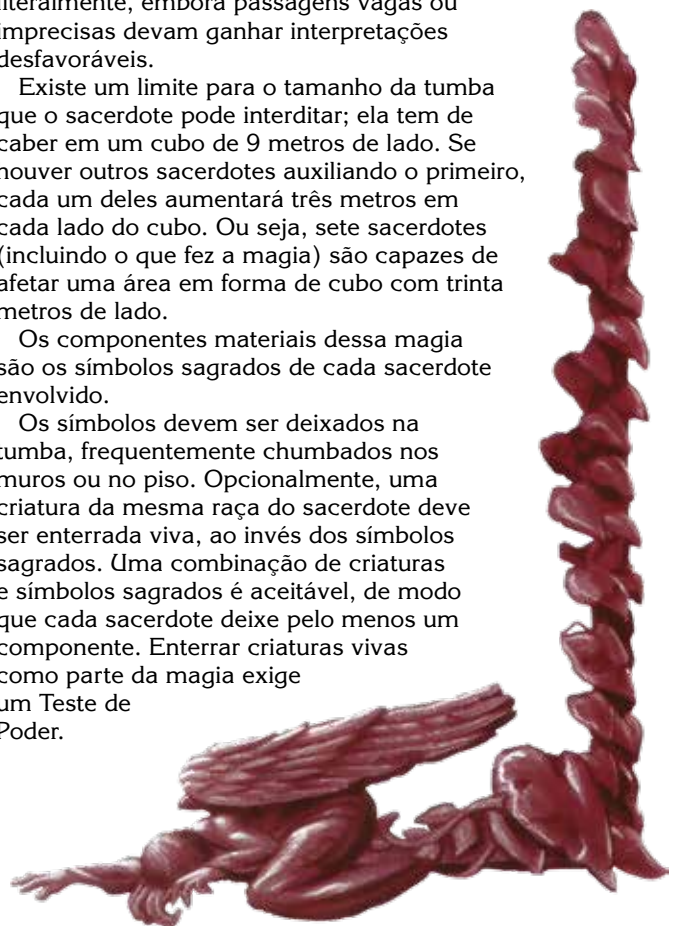
Leva um dia inteiro para fazer essa magia e o sacerdote não pode ser interrompido em nenhum instante durante a execução. Ele deve andar por todas as passagens e salas da tumba, marcando os muros, chão, tetos e portas com sinais da maldição. Durante esse tempo, o sacerdote determina também as condições exatas que irão ativar a maldição. Podem ser simples como “qualquer criatura que entrar nessa tumba” ou tão complicada quanto “qualquer mortal perturbando os restos mortais do rei, removendo seu tesouro, quebrando ou destruindo suas posses ou profanando a tumba”.

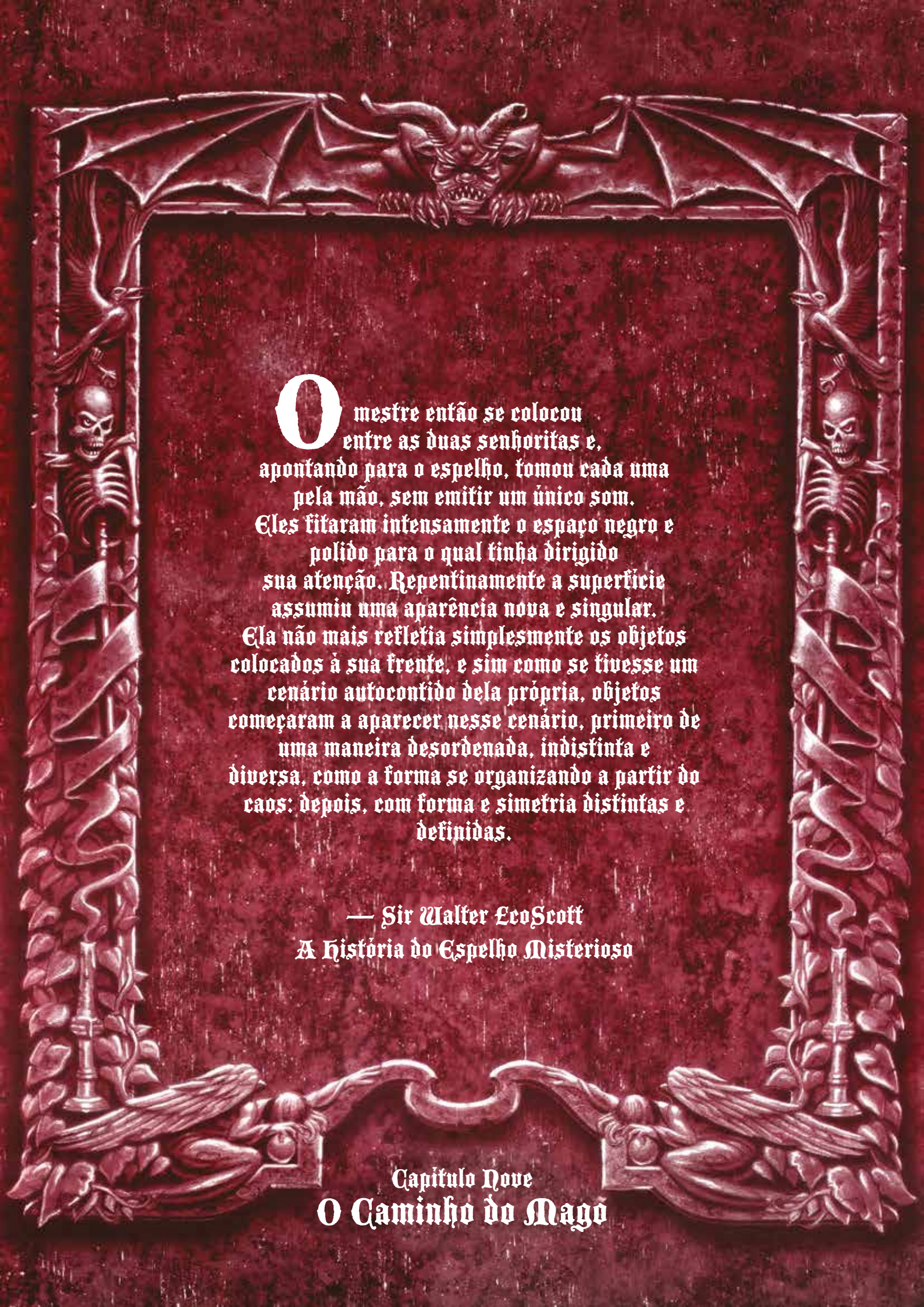
O Mestre determina os efeitos exatos. Em geral, ele tem de interpretar o anunciado da maldição literalmente, embora passagens vagas ou imprecisas devam ganhar interpretações desfavoráveis.

Existe um limite para o tamanho da tumba que o sacerdote pode interditar; ela tem de caber em um cubo de 9 metros de lado. Se houver outros sacerdotes auxiliando o primeiro, cada um deles aumentará três metros em cada lado do cubo. Ou seja, sete sacerdotes (incluindo o que fez a magia) são capazes de afetar uma área em forma de cubo com trinta metros de lado.

Os componentes materiais dessa magia são os símbolos sagrados de cada sacerdote envolvido.

Os símbolos devem ser deixados na tumba, frequentemente chumbados nos muros ou no piso. Opcionalmente, uma criatura da mesma raça do sacerdote deve ser enterrada viva, ao invés dos símbolos sagrados. Uma combinação de criaturas e símbolos sagrados é aceitável, de modo que cada sacerdote deixe pelo menos um componente. Enterrar criaturas vivas como parte da magia exige um Teste de Poder.





O mestre então se colocou entre as duas senhoritas e, apontando para o espelho, tomou cada uma pela mão, sem emitir um único som. Eles fitaram intensamente o espaço negro e polido para o qual tinha dirigido sua atenção. Repentinamente a superfície assumiu uma aparência nova e singular. Ela não mais refletia simplesmente os objetos colocados à sua frente, e sim como se tivesse um cenário autocontido dela própria, objetos começaram a aparecer nesse cenário, primeiro de uma maneira desordenada, indistinta e diversa, como a forma se organizando a partir do caos: depois, com forma e simetria distintas e definidas.

— Sir Walter EcoScott
A História do Espelho Misterioso

Capítulo Nove
O Caminho do Mago



O Caminho do Mago

Ravenloft é uma terra de trevas e destinos macabros. Embora a natureza sinistra do Semiplano do pavor possa muito raramente afetar a vida de um homem comum, aqueles que se dedicam às artes negras têm de enfrentar regularmente as maquinações das Brumas.

Sobre Magia e Mágicos

Da mesma forma que os Reinos do Terror alteram os poderes mágicos dos sacerdotes, eles também distorcem os poderes dos arcanos. As seções a seguir fornecem uma visão geral da magia arcana em Ravenloft. No final deste capítulo você encontrará descrições de efeitos específicos das magias.

Conjuração e Convocação

Quando um arcano faz certas magias de Conjuração ou Convocação, seus resultados podem ser limitados pelas circunstâncias. Um arcano é capaz de convocar animais e criaturas encantadas somente se eles existirem no domínio no qual a magia foi realizada. Se a descrição do domínio não indicar quais animais vivem lá, assume-se que a fauna local inclui tudo o que existe em habitats similares aos de outros reinos. Para facilidade de referência, os Mestres podem assumir que os domínios do Núcleo têm a ecologia parecida com as nações da Europa Central e Oriental. Por isso, uma tentativa de convocação não traria um elefante ou um tigre para a maioria dos domínios. O Mestre deve escolher uma criatura apropriada do domínio.

Ravenloft é isolado do resto do multiverso, o que cria um problema para os arcanos que tentam convocar criaturas extra-planares. Em geral, a criatura ainda responde à convocação, embora raramente seja a que o arcano tinha em mente e muitas vezes pouco amigável, especialmente quando a criatura tenta retornar ao seu lugar de origem e descobre que não pode partir do Semiplano.

Necromancia

Certas magias, particularmente as da escola da necromancia, funcionam melhor em Ravenloft. Os magos devem ser avisados que fazer estas magias sem critério pode afetá-los o mago de maneira sinistra.

Elementalistas

Os elementalistas não usam magias descobertas recentemente tanto quanto eles usam as magias antigas de uma forma diferente. Ao invés de organizá-las por escola, eles pensam em termos da natureza dos elementos: Terra, Água, Ar e Fogo. Ravenloft, apesar de todas suas distorções estranhas e misteriosas, não difere de nenhum reino nesse aspecto. Assim, de todos os praticantes da arte,



os elementalistas são os que sofrem menos mudanças em suas magias na Terra das Brumas.

Metamágicos

Basicamente, metamagia usa magias que afetam outras magias. Essa modalidade desperta pouco interesse nos poderes sombrios. Por esse motivo, essas magias funcionam normalmente em Ravenloft. Da mesma forma que os elementalistas, os metamagos normalmente não são tocados pelo fluxo e refluxo das Brumas.

Magia Selvagem

Os magos selvagens tentam descobrir e utilizar as estruturas teóricas da magia. Esse tipo de mago está tão interessado em como a magia funciona quanto em usá-la. Eles descobriram os segredos do caos e são capazes de usar os princípios da incerteza para indicar um curso razoável através das artes arcanas. As habilidades dos magos selvagens mudam pouco em Ravenloft, pois as Brumas afetam poucas de suas magias.

É importante lembrar que as regras de Ravenloft prevalecem sobre os efeitos do Surto de Magia Selvagem. Estes surtos nunca podem remover uma maldição ou desfazer os efeitos de uma falha num Teste de Poder de Ravenloft. Esses efeitos não podem tornar os magos selvagens capazes de distinguir magicamente o bem do mal, negar a habilidade dos mortos-vivos com vontade própria de se disfarçarem mentalmente ou permitir que os personagens viajem pelos planos. Todo Surto de Magia Selvagem que iria afetar negativamente um lorde de domínio tem 50% de chance afetar um outro alvo. Efeitos benéficos ou apenas irritantes dos Surtos de Magia Selvagem funcionam normalmente em Ravenloft.

Magias Arcanas Alteradas



Tabela 25 relaciona as magias arcanas comuns com efeitos alterados em Ravenloft. Uma descrição das mudanças de cada magia acompanha a tabela, de acordo com o texto existente no *Livro do Jogador* e no *Tome of Magic*. Para facilitar a referência, o reverso de cada magia é listada ao lado de sua contraparte (separada por uma barra). Se uma das versões da magia funcionar normalmente em Ravenloft, ela aparecerá entre parênteses.

Magias do 1º Círculo

Conjurar Componente de Magia: Essa magia não é capaz de trazer componentes de fora do domínio onde ela foi realizada. O arcano não percebe que essa é a razão da falha da magia.

Dependendo do tipo do componente que está sendo convocado, essa magia pode exigir um Teste de Poder de Ravenloft.

Conjurar Familiar: Todo arcano pode enviar um chamado para um familiar em Ravenloft, mas somente aqueles com tendência maligna receberão com certeza o que esperam. Os arcanos com inclinações menos sinistras terão suas convocações respondidas por criaturas muito menos úteis do que o esperado.

Se um mago neutro ou benigno fizer essa magia, o Mestre deverá consultar a **Tabela 26** para determinar a natureza da criatura chamada. Independente do resultado, a criatura será, na verdade, um pseudo-familiar, conforme descrito no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendice III*.





Tabela 25:
Magias Arcanas Alteradas

Conjurar Componente de Magia* (1º)	Espelho Encantado (4º)	Lorloveim*, A (6º)
Conjurar Familiar* (1º)	Localizar Criatura (4º)	Visão da Verdade (6º)
Detectar Mortos-Vivos (1º)	Máscara da Morte* (4º)	Andar nas Sombras (7º)
Transmutar Líquidos (1º)	Porta Dimensional (4º)	Banimento (7º)
Toque Macabro* (1º)	Praga* (4º)	Controlar Mortos-Vivos* (7º)
Detectar Maldade/ Detectar Bondade (2º)	Remover Maldições/ Provocar Maldição* (4º)	Convocar Criaturas V (7º)
Mão Espectral* (2º)	Animar os Mortos* (5º)	Dedo da Morte* (7º)
Nulificador Disparatado de Nahal, O (2º)	Conjurar Elemental (5º)	Desejo Restrito (7º)
PES (22)	Contato Extra-planar (5º)	Gato de Sombra (7º)
Revelar Tendência/ (Tendência Indetectável) (2º)	Convocar Criaturas III (5º)	Sufocar* (7º)
Claraudiência (3º)	Convocar Sombras* (5º)	Teleportação Exata (7º)
Clarividência (3º)	Expulsão (5º)	Terrível União de Bloodstone*, A (7º)
Convocar Criaturas I (3º)	Obtenção de Khazid, A (5º)	Convocar Criaturas VI (8º)
Imobilizar Mortos-Vivos (3º)	Recipiente Arcano* (5º)	Expedição Aleatória de Hornung, O* (8º)
Morte Aparente* (3º)	Teleportação (5º)	Dessecação Terrível de Abi-Dalzim, A (82)
Realidade Alternativa (3º)	Aprisionamento (6º)	Auxílio Imediato (reversível) (9º)
Sombra Rastejante de Lorloveim*, A (3º)	Conjurar Animais (6º)	Convocar Criaturas VII (9º)
Toque Vampírico* (3º)	Convocar Criaturas IV (6º)	Desejo (9º)
Convocar Criaturas II (4º)	Magia da Morte* (6º)	Drenar Energia* (9º)
Convocar Licantropo* (4º)	Montaria Espectral de Bloodstone*, A (6º)	Lamento da banshee* (9º)
Dreno Temporário* (4º)	Reencarnação* (6º)	Magia Astral (9º)
	Tarefa (6º)	Portal* (9º)
	Transformação Espectral de	Transferência de Área (9º)

* Podem exigir um Teste de Poder de Ravenloft

Tabela 26:
Famíliares Benignos ou Neutros

1d8	Familiar Convocado
1	Gato, doméstico
2	Gato, selvagem
3	Corvo ou gralha
4	Coruja
5	Sapo
6	Rã
7	Víbora
8	Nenhum

Se um personagem maligno fizer esta magia em Ravenloft, o Mestre deverá utilizar a Tabela 27 para determinar qual criatura (se alguma) responde ao chamado.

Tabela 27:
Famíliares Malignos

	Egoísta	Vil	Cruel
1d8 (Neutro, Maligno)	(Leal, Maligno)	(Caótico, Maligno)	
1	Morcego, Sentinela	Morcego, Sentinela	Morcego, Sentinela
2	Cão da Morte	Diabrete, Assassino	Familiar, Morto-Vivo
3	Pseudo Familiar	Morcego, Caçador Noturno	Diabrete, Mephit (do Fogo)
4	Lobo, Worg	Gremlin, Mite	Gremlin
5	Morcego, Familiar	Diabrete	Gremlin, Galltrit
6	Diabrete, Mephit (das Brumas)	Boowray	Diabrete, Quasit
7	Rato Gigante	Gato da Meia-Noite	Baobhan Sith
8	Nenhum	Nenhum	Nenhum

Não importa qual seja a tendência do mago, um contato tão íntimo com a tessitura de Ravenloft pode ter um efeito corruptor sobre ele. Por isso, fazer a magia *conjurar familiar* no Semiplano do Pavor exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Detectar Mortos-Vivos: Em Ravenloft, toda criatura morta-viva pode fazer um teste de Resistência contra Magia para evitar ser detectada. Se houver quatro ou mais criaturas semelhantes juntas, elas fazem um único teste com um redutor igual a -2. Um resultado naturalmente igual a 20 sempre indica sucesso. Conforme descrito no *Livro do Jogador*, a magia não consegue penetrar em uma pedra com mais de trinta centímetros de espessura (ou seja, na maioria dos muros de castelo).

Transmutar Líquidos: Essa magia não é modificada em Ravenloft. Apesar dessa magia poder transformar água em sangue, o sangue artificialmente criado não possui um componente fundamental da energia vital de seu dono; por isso, nosferatus e outras criaturas sugadoras de sangue não conseguem extrair nenhum sustento do líquido metamorfoseado. Se uma criatura vampírica beber sangue produzido por essa magia, a refeição não saciará sua sede e o faz vomitá-la 1d4 turnos mais tarde. Na verdade, qualquer criatura mágica maligna que se alimenta de fluidos de criaturas vivas também sofre os mesmos efeitos que os vampiros, embora as criaturas normais ainda possam retirar alimento da água e outros fluidos criados por essa magia.

Toque Macabro: Essa magia torna-se mais letal quando é realizada em Ravenloft. Se a vítima falhar em um teste de Resistência contra Magia, o toque causará 2d4 pontos de dano e drenará um ponto de Força e Constituição. Se o alvo passar no Teste de Resistência, o toque ainda causará 1d4





O Caminho do Mago

pontos de dano e drenará um ponto de Força.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Magias do 2º Círculo

Detectar Maldade/Detectar Bondade: Ninguém pode detectar magicamente o mal em Ravenloft. Essa magia e seu reverso, *detectar bondade*, simplesmente não funcionam.

Mão Espectral: Essa magia necromântica dura o dobro em Ravenloft. Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Nulificador Disparatado de Nahal, O: Essa magia mistura desordenadamente os resultados de magias de detecção. Em Ravenloft, somente tendências caóticas e leais podem ser detectadas. Depois dessa magia ter misturado as tendências detectadas, as porções leais e caóticas ainda são as únicas partes da tendência detectadas.

PES: Diferentemente dos mortos-vivos de outros reinos, as criaturas desmortas de Ravenloft com Inteligência melhor ou igual a “Baixa” podem optar por projetar pensamentos falsos para aqueles que estão usando poderes contra eles (embora uma criatura desatenta ou pega de surpresa não seja capaz de projetar seus pensamentos). Deste modo, a magia *PES* raramente capta os verdadeiros pensamentos da criatura. Ela que normalmente projeta pensamentos seguros, amigáveis e confortantes. Os arcanos não sabem nada sobre esse efeito alterado da magia quando a fazem.

A critério do Mestre, uma criatura maligna pode optar por projetar seus verdadeiros pensamentos. Sentir pensamentos tão horríveis quase sempre obriga o arcano a fazer um Teste de Loucura.

Revelar Tendência/(Tendência Indetectável): Como sempre o alvo dessa magia tem direito a um Teste de Resistência para evitar ser detectado. Uma falha, indica que a magia revela se o alvo tem tendência caótica, neutra ou leal; ela nunca detecta tendências malignas ou benignas.

Magias do 3º Círculo

Claraudiência: Normalmente, essa magia permite ao mago ouvir ruídos em um lugar familiar ou óbvio. Um lugar “familiar” é um lugar que o arcano já visitou pessoalmente. Descrições verbais e visões através de magias ou imagens não tornam o lugar completamente familiar, por isso, o mago tem apenas 50% de chance da magia funcionar dessa maneira. O Mestre deve fazer uma jogada para cada local; se o arcano falhar, suas tentativas futuras também falharão, a não ser que ele consiga mais informações.

Um lugar “óbvio” denota um lugar diretamente conectado à cena diante do mago. Se vê uma porta, o arcano pode fazer a magia sobre o outro lado da porta. Ele não pode lançá-la no canto ou através da porta.

A *claraudiência* normalmente cria um sensor invisível que pode ser magicamente dissipado. Em Ravenloft, a magia forma uma orelha fantasmagórica e visível do tamanho normal. Se for detectada, a orelha pode ser dissipada, ou as partes envolvidas podem ajustar suas falas para “compensar”.

Os ataques mágicos que dependam de som afetam o mago da forma normal se ele o ouvir através de sua *claraudiência*. Portanto, se o sensor estiver a seu alcance, uma banshee pode matar o mago com seu lamento.

Esta magia só pode se estender através de uma única região cercada pelas Brumas, o que pode incluir mais de um domínio (como no caso do Núcleo ou de um Aglomerado). No entanto, a magia não funciona nas próprias Brumas, pois elas distorcem a localização e a

distância. O mago não percebe imediatamente nenhuma dessas mudanças.

Clarividência: Essa magia sofre as mesmas restrições que a *claraudiência*. Ela permite que o mago veja coisas somente em um lugar familiar ou óbvio. Se a área não satisfizer essas condições, a magia terá 50% de chance de falhar. A magia pode se estender através de apenas uma área cercada pelas Brumas e não funciona diretamente nas Brumas.

Em Ravenloft, o sensor que é criado por essa magia, antes invisível, torna-se um olho fantasmagórico, de tamanho natural e visível. Um ataque visual contra o sensor também afeta o mago. Exemplo: um vampiro pode enfeitiçar um arcano que o está vigiando através dessa magia.

Convocar Criaturas I: Essa magia só pode convocar monstros originários da região em que ela foi feita. Confira a descrição de cada domínio em particular para determinar exatamente que tipo de criaturas respondem à convocação. As criaturas convocadas desaparecem quando a magia acaba.

Os monstros convocados oferecem muita resistência ao controle em Ravenloft e podem tentar fazer um Teste de Resistência com um redutor igual a -2 para evitar a convocação. Se os monstros convocados forem servos do lorde, as criaturas aparecerão, mas o lorde ainda as terá sob seu controle.

Imobilizar Mortos-Vivos: Os monstros mortos-vivos resistem muito a esse tipo de magia em Ravenloft. Todos mortos-vivos — mesmo aqueles que não têm mente — conseguem evitar os efeitos dessa magia se passarem em um teste de Resistência contra Magia. Os mortos-vivos independentes ganham um bônus igual a +2 em seu Teste de Resistência. Essa magia não afeta lordes de domínio.

Morte Aparente: Ao realizar essa magia, o arcano tem de fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Realidade Alternativa: Os poderes sombrios governam a realidade no Semiplano. Como resultado disso, os mecanismos especiais de Ravenloft não são afetadas por essa magia. Os resultados dos Testes de Medo, Horror, Loucura e Poder não podem ser alterados de falha para sucesso (embora o Mestre possa fingir estar fazendo-os outra vez). Entretanto, a segunda jogada, que determina os resultados da falha, pode ser feita novamente.

Exemplo: se um personagem que falhou em um Teste de Horror e ficou obcecado com a cena fizer a magia para ter a possibilidade de fazer um novo Teste de Horror, esse teste falhará automaticamente (embora o Mestre jogue os dados para enganar o jogador). No entanto, se o mesmo personagem fizer a magia para afetar o resultado do Teste de Horror, ele pode acabar ficando com aversão ao invés de obsessão.

Sombra Rastejante de Lorloveim: Essa magia anima a sombra do arcano para que ele possa ver através de seus olhos e ouvir com seus ouvidos. Manipular o material das sombras pode ser perigoso em Ravenloft, pois às vezes esses retalhos de escuridão assumem vida própria.

O Mestre deve fazer em segredo um teste de Resistência contra Magia para o mago na rodada em que a magia é feita. Se for bem sucedido, nada de estranho acontece e a magia funciona normalmente. O mago provavelmente não perceberá nada. Se o Teste de Resistência resultar numa falha, a sombra ganhará vida. Depois de animada, ela permanece nesse estado até ser morta e o mago ficará sem sua sombra real até isso acontecer. Seres sem sombra são muito mais do que apenas assustadores, e qualquer personagem do Mestre pensará a pior coisa possível de um personagem de jogador que não projeta sombras.

Em campanhas que não utilizam as regras do acessório *Réquiem*, a sombra do personagem transforma-se no





monstro de mesmo nome (como descrito no *Livro dos Monstros*). Esta criatura tentará matar o mago, mas nem sempre imediatamente. Ela provavelmente irá segui-lo e esperar pela melhor oportunidade. A sombra se defenderá se for atacada, mas fugirá se correr o risco de ser destruída.

Se a campanha usa as regras de *Réquiem*, então uma transformação muito mais diabólica acontece. Quando a sombra ganha vida, ela assume o controle do corpo e transfere a força vital do herói para a sombra animada. O jogador deve usar as regras de *Réquiem* para converter o personagem para sua nova forma. Depois, a criatura que está de posse do corpo do mago tentará destruir o personagem-sombra do jogador. Além de tudo, a criatura tentará conseguir a ajuda dos outros personagens do grupo em sua missão macabra.

Como os outros personagens dos jogadores poderiam detectar a transposseção imediatamente, o Mestre deve manter o jogador no controle da criatura que está ocupando o corpo do personagem no primeiro dia. Naquela noite, o monstro de sombra foge com o corpo. O jogador passa agora a interpretar uma sombra em busca de seu corpo.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Toque Vampírico: Ravenloft aumenta os efeitos dessa magia. Para cada dado de dano causado, a vítima perde 1 ponto de vida permanentemente a menos que um sacerdote consiga fazer uma magia Restauração nela num prazo de vinte quatro horas. Exemplo: se um mago de 7º nível toca um Homem de Armas com essa magia, o Homem de Armas sofre 3d6 pontos de dano, três dos quais serão perdidos permanentemente a menos que ele convença alguém a fazer a magia Restauração sobre ele em menos de um dia.

Fazer essa magia, exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Magias do 4º Círculo

Convocar Criaturas II: Essa magia é capaz de convocar apenas monstros originários da região em que ela foi feita. Confira a descrição de cada domínio em particular para determinar exatamente que tipo de criaturas respondem à convocação. As criaturas convocadas desaparecem quando a magia acaba.

Os monstros convocados são muito resistentes ao controle em Ravenloft e podem tentar fazer um Teste de Resistência com um redutor igual a -2 para evitar a convocação. Se os monstros convocados forem servos do lorde, eles aparecerão, mas o lorde ainda as terá sob controle.

Convocar Licanthropo: Para essa magia funcionar, o mago e o licanthropo devem estar no mesmo domínio. Essa magia consegue convocar criaturas sob o controle do lorde do domínio, mas elas estarão livres do controle do mago e farão a vontade de seu verdadeiro mestre assim que chegarem. Essa magia só pode convocar um licanthropo lorde de domínio se ele assim o permitir. Ao chegar, o círculo mágico não o prende, embora ele possa fingir que está preso durante um certo tempo.

Depois de convocado, o licanthropo tem uma chance de romper o círculo que o aprisiona. Em Ravenloft, a chance é 30%, mais (ou menos) a diferença em níveis/Dados de Vida entre o mago e a criatura.

Convocar um licanthropo exige um Teste de Poder de Ravenloft. Fora essas alterações, essa magia funciona como está descrito no Tome of Magic.

Dreno Temporário: Essa magia é especialmente letal em Ravenloft. Para cada nível drenado da vítima, 1 ponto de vida é drenado permanentemente. Exemplo: se uma série dessas magias fizer um personagem perder três níveis, ele perderá também 3 pontos de vida permanentemente. Somente uma magia *restauração* feita até vinte e quatro

horas depois do ataque com a magia *dreno temporário* consegue recuperar esses pontos de vida perdidos.

Lançar essa magia obriga fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Espelho Encantado: Embora não funcione nas Brumas em si, o espelho encantado consegue ver qualquer lugar dentro de um único domínio. O espelho ainda atua como um aparato de cristalomancia, mas um espelho fantasmagórico, com a face do mago aparece no local que está sendo visto pelo mago. Um ataque visual direcionado contra essa imagem afeta o mago normalmente. O mago não percebe imediatamente essas mudanças, pois ele não pode ver sua imagem fantasmagórica.

Localizar Criatura: Essa magia não consegue cruzar a Fronteira das Brumas que separa um domínio do outro. Essa magia não é capaz de detectar uma criatura no outro lado dessa fronteira, mesmo que ela se encontre dentro da área de efeito. De fato, se essa magia for lançada por um mago que está olhando diretamente a criatura através da fronteira, ainda assim a magia não irá detectá-la.

O lorde do domínio sempre pode fazer um Teste de Resistência contra Magia para evitar ser descoberto por essa magia. No caso de um sucesso, o lorde saberá instantaneamente a localização da pessoa que fez a magia.

Máscara da Morte: Essa magia normalmente permite que o arcano altere as feições de um cadáver de modo que ele se pareça com outra pessoa. Em Ravenloft, os aventureiros não devem se dedicar com tanta facilidade aos mortos. O arcano tem de fazer um Teste de Resistência contra Morte por Magia; se falhar, ele assumirá as feições do cadáver. Se o corpo estiver em evidente estado de decomposição, o arcano adquirirá a aparência de um zumbi. O arcano não percebe essa mudança; portanto, a menos que olhe um espelho ou alguém o avise, ele não notará nada.

Se um cadáver recebe a aparência de uma outra pessoa que também está morta e depois é submetido à magia *reviver mortos* ou alguma outra magia similar, o cadáver torna-se um vulto, animado pelo espírito da pessoa com a qual ele se parece. E pouco provável que o vulto fique feliz ao retornar dos mortos no corpo de outra pessoa, mesmo que se pareça com ele.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Porta Dimensional: Essa magia não consegue transportar o mago através da fronteira do domínio.

Praga: Fazer essa magia, exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Remover Maldições/Provocar Maldição: A magia *remover maldições* funciona muito mal em Ravenloft, onde sua duração é limitada ao invés de permanente. O alvo dessa magia tem de passar em um teste de Resistência contra Magia para se livrar temporariamente de uma maldição; a duração desse alívio é apenas um turno por nível do arcano.

As Maldições são muito poderosas em Ravenloft (veja o Capítulo Doze). Quanto mais forte for a maldição, menos provável será que uma simples magia possa suspendê-la. Use a **Tabela 28** para encontrar o modificador do Teste de Resistência de acordo com o poder da maldição.

Provocar Maldição funciona normalmente, mas exige um Teste de Poder de Ravenloft com os modificadores da tabela a seguir.

Tabela 28:

Penalidades para Remover Maldição/Provocar Maldição

Maldição	Penalidade no teste de Resistência	Penalidade no Teste de Poder
Embaraçosa	0	0%
Frustrante	-1	+1%
Inoportuna	-2	+2%
Perigosa	-3	+3%
Letal	-6	+6%





Magias do 5º Círculo

Animar os Mortos: Essa magia funciona bem demais em Ravenloft. Normalmente o mago é capaz de animar um número de esqueletos e zumbis igual ao seu nível em Dados de Vida. No entanto, quando um sacerdote faz essa magia em Ravenloft, ele anima o dobro da quantidade normal (use a fórmula normal, mas dobre o resultado). O mago pode somar quantos Dados de Vida quiser aos monstros, desde que não exceda o dobro de seu nível.

Os Mestres devem lembrar que os Dados de Vida de uma criatura morta-viva afetam sua resistência ao Poder da Fé. Dessa forma, as criaturas cujos Dados de Vida excedam o nível do clérigo que as criou podem fazer um teste de Resistência contra Magia para se livrarem de seu controle e se tornarem livres.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Conjurar Elemental: Os poderes sombrios restringem severamente o acesso aos outros planos. Portanto, um elemental conjurado não pode retornar a seu plano de origem a menos que encontre uma saída normal. Além disso, o mago tem 20% de chance de conjurar um elemental de Ravenloft com essa magia (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*).

Todas criaturas convocadas são mais difíceis de serem controladas no Semiplano. Na primeira rodada da convocação, a criatura pode fazer um Teste de Resistência contra Magia com um redutor igual a -2; um sucesso indica que a criatura se liberta do controle do mago e pode agir livremente. Em geral, isso significa que ele irá tentar voltar para sua dimensão de origem. Assim que descobrir que está presa, ela tentará destruir o arcano que a aprisionou.

Contato Extra-planar: Essa magia abre um conduto para o lorde do domínio que dura uma rodada para cada dois níveis do mago. Este sabe apenas que entrou em contato com uma poderosa força malevolente. O lorde não precisa responder honestamente; na verdade, ele nem precisa responder se não quiser. O Mestre deve interpretar qualquer conversação entre o arcano e o lorde do domínio.

Nenhum ataque pode ser feito através desse contato, mas o lorde sabe a localização aproximada do mago (com um erro de menos de três quilômetros). A menos que tenha alguma uma razão para fazê-lo imediatamente, existe 50% de chance do lorde enviar seus servos para atacar o mago.

Entrar em contato com uma mente tão repleta de maldade pode facilmente levar uma pessoa à insanidade. O mago pode ser dominado pela maldade pura da mente que ele contactou, resultando em um Teste de Loucura. A chance básica deste teste ser necessário é de 30%, menos 5% para cada ponto de Inteligência que o mago tiver acima de 15. Além disso, o lorde do domínio é capaz de projetar voluntariamente pensamentos de maldade e desespero para o mago. Se ele o fizer, a chance do Teste de Loucura acontecer é dobrada.

Convocar Criaturas III: Essa magia pode convocar apenas monstros nativos da região em que ela foi feita. Confira a descrição de cada domínio em particular para determinar exatamente que tipo de criaturas respondem à convocação. As criaturas convocadas desaparecem quando a magia acaba.

Os monstros convocados são muito resistentes ao controle em Ravenloft e podem tentar fazer um Teste de Resistência com um redutor igual a -2 para evitar a convocação. Se os monstros convocados forem laiaos do lorde, as criaturas aparecerão, mas o lorde continuará controlando-as.

Convocar Sombras: Ao chegar, cada sombra pode fazer um teste de Resistência contra Magia com um redutor igual a -2. Se passar no teste, a sombra se livra do controle do mago.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Expulsão: As Brumas não permitem uma saída tão fácil de Ravenloft. Se a criatura alvo não quer ser expulsa, ela pode tentar um Teste de Resistência contra Magia para evitar ser enviada para longe. Se o Teste de Resistência resultar numa falha ou a criatura desejar sair, ela tem 50% de chance de ser teleportada para algum lugar aleatório no Semiplano (desde que não cruze as fronteiras fechadas de um domínio). Do contrário, a magia não funciona.

Obtenção de Khazid: Essa magia não permite que um portal seja aberto além das fronteiras do domínio em que o mago está no momento. Se o ingrediente a ser procurado não existe naquele domínio, a magia falha.

Recipiente Arcano: Essa magia sofre uma pequena, mas mortal, alteração em Ravenloft. Se o corpo hospedeiro for morto, o mago não retorna necessariamente ao recipiente arcano. O mago tem de ser bem sucedido em um Teste de Resistência contra Morte por Magia para não ficar preso ao cadáver. Se passar, a magia funciona normalmente. Se falhar, o mago torna-se um monstro morto-vivo ocupando o corpo do hospedeiro.

Em campanhas que usam as regras de *Réquiem*, os padrões ali apresentados devem ser usados para criar personagens mortos-vivos. Se essas regras não estiverem disponíveis, o cadáver do hospedeiro fica pacificamente morto durante um dia completo; depois, se o cadáver estiver relativamente inteiro, ele se animará com a força vital do mago. Se o cadáver não estiver relativamente inteiro, o arcano morre. “Relativamente inteiro” significa que a cabeça e o tronco estão, em geral, intactos. O mago, enquanto morto-vivo, mantém os poderes mentais que tinha em vida e as habilidades físicas do corpo hospedeiro, com exceção dos poderes antiéticos no estado de morto-vivo — como *toque de cura*, *ampliar plantas* ou *proteção ao mal*.

Além disso, o mago recebe os poderes comuns de uma criatura morta-viva. Ele é imune às magias *sono*, *enfeitiçar* e de controle da mente. Ele não precisa mais dormir, comer, beber nem mesmo respirar. Ele é também imune ao dano com base no frio. Dependendo dos Dados de Vida do corpo hospedeiro, a criatura recebe os poderes relacionados na **Tabela 29**.

Tabela 29:

Poderes Especiais de Recipiente Arcano

Dados de Vida	Poderes
4 ou menos	Nenhum
5–7	Drenar energia com o toque
8–11	Regeneração (1 ponto de vida por rodada)
11+	Aura de Medo (12 metros de raio)

Os poderes especiais da **Tabela 29** são cumulativos. Portanto, um monstro de 12 DV possui todos os três poderes. A aura de medo afeta automaticamente criaturas com menos de 4 Dados de Vida, mas aqueles que têm 4 a 6 DVs podem tentar fazer um Teste de Resistência contra Magia para evitar um Teste de Medo. Monstros com mais de 6 DVs não são afetados.

O corpo original do mago também se torna um morto-vivo sob o controle do hospedeiro. Essa criatura é mais fraca que a que foi criada no corpo hospedeiro, tendo apenas a metade do número de níveis do mago em DVs, até um máximo de 10 DVs. A **Tabela 91: Poder da Fé** (Clérigo) pode ajudar a determinar que tipo de criatura é criada. Exemplo: um mago de 13s nível tornar-se-ia um monstro de 6 DVs. De acordo com a tabela, um monstro de 6 DVs é uma aparição, mas o mestre pode escolher uma criatura diferente, com a mesma quantidade de DVs, se quiser.

A magia *recipiente arcano* sofre outra mudança



importante em Ravenloft. A força vital do hospedeiro, contida no recipiente arcano, não escapa quando a força vital do próprio mago fica presa no corpo do hospedeiro. Ao invés disso, a força vital do hospedeiro fica aprisionada no recipiente, mantida lá pelos próprios poderes sombrios. Os poderes dessa força vital aprisionada continuam desconhecidos, mas muita gente acredita que essa força cresce em sua prisão, ganhando poderes que lhe permitiriam sair do recipiente e, eventualmente escapar. Destruir o recipiente normalmente mata a força vital presa.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Teleportação: Essa magia não consegue transportar personagens através das fronteiras de um domínio ou para fora de Ravenloft.

Magias do 6º Círculo

Aprisionamento: Essa magia normalmente prende uma criatura de outro plano e a transporta para o mago. De acordo com a magia, a criatura pode partir depois de fazer algum serviço. Como Ravenloft não permite que os visitantes escapem tão facilmente, a criatura não pode deixar o Semiplano a menos que encontre sua própria saída. A criatura convocada provavelmente não gostará dessa circunstância.

Essa magia pode até mesmo convocar uma criatura do próprio Semiplano. Ao invés de criar um conduto momentâneo para o outro plano, ela cria um portal próximo ao lorde do domínio, que pode enviar um laço em resposta à magia (ou responder ele mesmo se a magia tiver sido lançada em seu domínio). A chance disso acontecer é igual (em porcentagem) ao nível do mago.

E também mais difícil controlar uma criatura convocada em Ravenloft. A chance básica da criatura escapar do círculo de proteção dobra, dessa forma um círculo desenhado à mão tem 40% de chance de falhar e os círculos entalhados ou esculpidos têm 20% (a criatura nunca tem menos de 5% de chance de escapar).

Conjurar Animais: Somente animais originários do domínio ou região no qual a magia é feita podem ser criadas. Nos outros aspectos, a magia funciona normalmente. Se o lorde do domínio é normalmente capaz de controlar o tipo de criatura conjurada, ele mantém essa influência.

Convocar Criaturas IV: Essa magia pode convocar apenas monstros nativos da região em que ela foi lançada. Confira a descrição de cada domínio em particular para determinar exatamente que tipos de criatura respondem à convocação. As criaturas convocadas desaparecem quando a magia acaba.

Os monstros convocados são muito resistentes ao controle em Ravenloft e podem tentar fazer um Teste de Resistência com um redutor igual a -2 para evitar a convocação. Se os monstros convocados forem lacaios do lorde, as criaturas aparecerão, mas o lorde ainda as controlará.

Magia da Morte: O alvo dessa magia tem 10% de chance de voltar da morte para atormentar seu assassino. Leva exatamente setenta e duas horas do momento em que a magia é feita para o personagem se levantar novamente.

Em campanhas que usam o suplemento *Réquiem*, as regras ali apresentadas podem ser usadas para determinar as novas estatísticas do personagem. Em campanhas que não estejam usando essas regras, podemos utilizar as seguintes orientações: se o cadáver estiver relativamente inteiro, o personagem tornar-se-á um vulto, mas se o corpo do personagem tiver sido destruído, o espírito do morto voltará como uma aparição. Em qualquer caso, o morto-



vivo terá a metade do número de Dados de Vida que tinha sua encarnação viva.

A critério do Mestre, personalidades muito fortes podem se transformar em outros tipos de morto-vivo. No entanto, essa magia não é capaz de criar nenhuma criatura mais poderosa que um vampiro.

Lançar essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Montaria Espectral de Bloodstone: A visão da montaria espectral força os humanos de nível 0 e outros personagens sem classe a fazerem um Teste de Medo. Qualquer pessoa que esteja a menos de dez metros de distância tem também de fazer um Teste de Horror. O mago não precisa fazer nenhum desses testes pois foi ele quem convocou a criatura.

Ao lançar essa magia, o mago deve fazer um Teste de Resistência contra Magia. No caso de uma falha, a criatura se solidifica e se torna um morto-vivo. Visualmente, ela é indistinguível da forma da magia mas, na verdade, ela é uma Montaria Espectral de Strahd (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*), capaz de voar com uma taxa de movimentação igual a 24 (C). A fera ainda se parece com um abutre esquelético, tanto que os ataques casco/casco/mordida se tornam garra/garra/bico. Ela ainda mantém a Inteligência Animal, mas o mago não pode mais controlá-la.

A criatura morta-viva tem apenas um objetivo - matar o mago que causou sua existência torturante. No entanto, ela não atacará imediatamente se o grupo parecer muito forte e bem preparado. Ao invés disso, ela fugirá e seguirá o mago a distância, durante anos se for necessário, esperando pelo momento certo para atacar.

Evidentemente, ela se defenderá se for atacada.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Reencarnação: Em Ravenloft, o alvo dessa magia tem 1% de chance, por nível do mago, de "reencarnar" em



O Caminho do Mago

uma criatura morta-viva. Se isso acontecer, a pessoa se tornará um tipo de monstro com um número de Dados de Vida igual ao seu antigo nível de experiência. Essa magia não é capaz de criar um morto-vivo mais poderoso que um vampiro.

Em campanhas que utilizam as regras de *Réquiem*, devemos usar as diretrizes desse acessório para transformar personagens em mortos-vivos.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Tarefa: Normalmente, um alvo que não realiza completamente a origem do mago sofre penalidades cumulativas em todos os Testes de Resistência. Em Ravenloft, o mago pode determinar uma punição adicional para o não cumprimento da tarefa. A punição não pode ser muito severa ou ameaçar a vida do alvo, mas deve piorar lentamente para cada dia que a missão é ignorada. Da mesma forma, realizar a tarefa deve cancelar gradualmente a punição. Exemplo: um personagem pode encolher 10% a cada dia que ele violar a missão. Para cada dia que o personagem retornar a sua tarefa, ele recuperará um dia de encolhimento.

Transformação Espectral de Lorloveim: Essa magia é especialmente perigosa de ser feita no Semiplano do Pavor. Mexer com o reino das sombras é arriscado, pois o arcano nunca sabe quando a sombra pode ganhar vida própria. Quando a magia acaba, a criatura que foi transformada em sombra deve fazer um Teste de Resistência contra Magia. Se tiver sido transformada em sombra voluntariamente, ela ganha um bônus igual a +4 em seu Teste de Resistência. Se falhar, a criatura se torna um Demônio da Escuridão (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*). O demônio da escuridão tentará fugir da cena, mas seguirá o mago durante meses, se necessário, esperando o momento ideal para atacá-lo.

Visão da Verdade: Essa magia funciona como está descrito no *Livro do Jogador*, com as seguintes modificações:

- A descrição da magia diz que o olhar do mago atravessa de ilusões e “aparições” 1. Isso não significa fantasmas ou outros seres intangíveis, que são reais apesar de não serem sólidos. As criaturas mortas-vivas desse tipo não aparecem de maneira diferente sob o efeito dessa magia. Se elas se parecem com pessoas normais, essa magia não muda a percepção do mago.
- Criaturas encantadas incluem criaturas e seres conjurados ou convocados sob algum tipo de magia de controle como *enfeitiçar* ou *tarefa*. *Visão da verdade* revela esses efeitos mágicos. Vampiros e licantropos controlam bandos de animais através de encantamento, mas não controlam criaturas subservientes do seu próprio tipo dessa maneira.
- Criaturas e itens metamorfoseados tornam-se aparentes. Um licantropo na forma animal não é considerado metamorfoseado, nem um vampiro ou criatura semelhante que tenha a habilidade natural de mudar de forma. Como regra geral, se a criatura pode mudar de forma como parte de sua natureza, essa magia (quando feita em Ravenloft) não revela a mudança. Para se qualificar como metamorfose, uma transformação deve envolver a realização de uma magia.

Magias do 7º Círculo

Andar nas Sombras: Ninguém consegue escapar de Ravenloft fazendo simplesmente uma magia como essa. Entretanto, como o Semiplano das Sombras parece estar fortemente ligado ao Semiplano do Pavor, essa magia

ainda permite que o mago vá de um lugar ao outro como está descrito no *Livro do Jogador*. Mesmo assim, o mago parece estar acorrentado a Ravenloft e não consegue entrar completamente no Semiplano da Sombra. O mago está preso nas garras dos poderes sombrios de Ravenloft, que não permitem que ele se afaste mais que um metro dessa terra.

Banimento: Os poderes sombrios não permitem egressos fáceis do Semiplano do Pavor. Qualquer criatura que tenha sido alvo dessa magia faz seu teste de Resistência com um bônus igual a +4. Se falhar, a criatura é teleportada para um lugar aleatório em Ravenloft (mas não em um domínio que esteja com as fronteiras fechadas). Essa magia não é capaz de afetar um lorde de domínio.

Controlar Mortos-Vivos: Em Ravenloft, todos os mortos-vivos (mesmo aqueles que têm 3 DVs ou menos) podem fazer um Teste de Resistência para evitar o controle. Aqueles com mais de 3 Dados de Vida recebem um bônus igual a +3 nessa jogada. Essa magia não é capaz de afetar lordes de domínio.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Convocar Criaturas V: Essa magia pode convocar apenas monstros nativos da região em que ela foi lançada. Confira a descrição de cada domínio em particular para determinar exatamente que tipos de criatura respondem à convocação. As criaturas convocadas desaparecem quando a magia acaba.

Os monstros convocados são muito resistentes ao controle em Ravenloft, podem tentar fazer um Teste de Resistência com um redutor igual a -2 para evitar a convocação. Se os monstros convocados forem servos do lorde, as criaturas aparecerão, mas o lorde ainda as controlará.

Dedo da Morte: Uma pequena mudança ocorre quando essa magia é lançada em Ravenloft. Depois de três dias, o corpo da vítima ergue-se automaticamente como um zumbi vudu. Se o mago estiver presente quando isso acontecer, cada zumbi deverá fazer um Teste de Resistência contra Magia. Se falhar, a criatura fica sob o controle do mago; se for bem sucedida, ela desprezará o mago e tentará destruí-lo. Se o mago não estiver presente quando o zumbi se levantar, a criatura irá automaticamente procurar o mago para matá-lo.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Desejo Restrito: Essa magia funciona somente se os poderes sombrios o permitirem. Os poderes sombrios normalmente permitem o desejo, mas sempre tentam perverter as intenções do mago. Por isso, essa magia raramente sai como desejada quando é feita em Ravenloft. Quando desejam algo vil e pervertido, os personagens malignos têm 50% de chance de receber seu desejo exatamente como eles o pediram (caso em que o desejo já é pervertido).

Um desejo com a intenção de escapar de Ravenloft, destruir um lorde de domínio ou violar qualquer outro dogma básico da terra sempre falhará completamente. Além disso, qualquer desejo usado de forma maligna força o personagem a fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Gato de Sombra: Quando lança essa magia, o mago tem de fazer um teste de Resistência contra Magia. Se falhar, o gato se torna uma Sombra Vagarosa. Esse monstro tentará matar o arcano que o convocou, embora possa fugir se for ameaçado e seguirá o arcano à distância.

Sombra Vagarosa: CA 8; Mov 12; DV 4 TACO 17; #at. 1; Dano 1d4; AE Lentidão (com um sucesso em um ataque, a sombra se prende à vítima e torna-a automaticamente lenta como a magia; a vítima perde outros 1d4 pontos de vida a cada rodada até morrer ou a sombra morrer





ou ser afastada), surpresa (reduzidor igual a -6 no teste de surpresa do oponente); DE Não é afetada pelo frio, *relâmpago*, *imobilizar*, *enfeitiçar* ou armas com encantamento inferior a +2, 90% invisível ao entardecer ou à luz de tochas, 50% à luz do dia; Fraqueza Especial a magia *velocidade* afasta 2d10 sombras que não estão presas a nenhuma uma vítima; Tamanho M (1,20 a 1,40 m); Int. Baixa; Tendência. Cruel; XP 650.

Nota: Uma pessoa morta por uma sombra vagarosa transforma-se em uma sombra vagarosa inferior. Depois de turno a menos que uma magia Remover Maldição seja feita sobre seu corpo. A sombra vagarosa inferior precisa ficar a menos de 12 metros do local de sua transformação ou de alguma sombra vagarosa.

Sufocar: Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Teleportação Exata: Essa magia funciona normalmente, exceto que não é capaz de transportar o personagem para fora de Ravenloft ou através das fronteiras fechadas de um domínio. Como algumas áreas de Ravenloft mudam frequentemente, o teleportador pode não estar tão familiarizado com o lugar quanto ele acredita estar.

Terrível União de Bloodstone: Apesar da maioria das magias necromânticas funcionarem melhor em Ravenloft, essa não o faz. A vontade dos mortos-vivos é mais forte aqui que na maioria dos outros planos, o que dá a eles uma resistência maior a essa magia. Os mortos-vivos com vontade própria ganham um bônus igual a +2 em seus Testes de Resistência, e o necromante deve estar no mesmo domínio que o morto-vivo com o qual ele está tentando se juntar.

Na verdade, seria melhor para o necromante se ele falhasse nessa magia. Juntar-se com um morto-vivo exige um Teste de Poder de Ravenloft. Além disso, a partir do momento em que a mente do mago passa a controlar o corpo do morto-vivo, a criatura começa a atacar incessantemente a mente do mago com pensamentos horripilantes. Enquanto durar a junção, o necromante deverá fazer um Teste de Loucura a cada hora. Uma falha significa que a mente do monstro domina a do mago e esta última deve retornar a seu corpo. Depois de voltar, o jogador tem de fazer um teste de Colapso, como é dito na descrição da magia. Se ainda estiver vivo, o mago será um escravo insano sob o controle da criatura morta-viva.

Magias do 8º Círculo

Convocar Criaturas VI: Essa magia pode convocar apenas monstros nativos da região em que ela foi lançada. Confira a descrição de cada domínio em particular para determinar exatamente que tipos de criatura respondem à convocação. As criaturas convocadas desaparecem quando a magia acaba.

Os monstros convocados são muito resistentes ao controle em Ravenloft e podem tentar fazer um Teste de Resistência com um redutor igual a -2 para evitar a convocação. Se os monstros convocados forem lacaios do lorde, as criaturas aparecerão, mas o lorde ainda as controlará.

Expedição Aleatória de Hornung: Ravenloft é completamente fechado para magias interplanares, por isso, essa magia não funciona.

Dessecação Terrível de Abi-Dalzim: Qualquer pessoa morta com essa magia deve fazer um Teste de Resistência



contra Morte por Magia. Se falhar, a pessoa se torna uma múmia dedicada a destruir seu criador. Porém, a múmia normalmente não ataca imediatamente, pois ela tem anos para planejar sua vingança contra o arcano.

O mago que usar essa magia contra outra pessoa terá de fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Magias do 9º Círculo

Auxílio Imediato: Nem essa magia nem seu reverso podem transportar qualquer coisa ou pessoa para fora de Ravenloft ou através das fronteiras fechadas de domínios.

Convocar Criaturas VII: Essa magia pode convocar apenas monstros nativos da região em que ela foi lançada. Confira a descrição de cada domínio em particular para determinar exatamente que tipos de criatura respondem à convocação. As criaturas convocadas desaparecem quando a magia acaba.

Os monstros convocados são muito resistentes ao controle em Ravenloft e podem tentar fazer um Teste de Resistência com um redutor igual a -2 para evitar a convocação. Se os monstros convocados forem lacaios do lorde, as criaturas aparecerão, mas o lorde ainda as controlará.

Desejo: Essa magia funciona apenas se os poderes sombrios o permitirem. Os poderes sombrios normalmente atendem o desejo, mas sempre tentam perverter as intenções do mago. Por isso, essa magia raramente sai conforme desejado quando é feita em Ravenloft. Quando desejam algo vil e pervertido, os personagens malignos têm 50% de chance de ter seu desejo atendido exatamente como eles pediram (caso em que o desejo já é pervertido).

Um desejo com a intenção de escapar de Ravenloft, destruir um lorde de domínio ou violar qualquer outro dogma básico da terra sempre falhará completamente. Ainda assim, qualquer desejo usado de forma maligna força o personagem a fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Drenar Energia: Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Lamento da Banshee: Como outras magias da escola de Necromancia, esta também funciona melhor em Ravenloft. Normalmente ela tem um alcance de dez metros, mas no Semiplano do Pavor ele é aumentado para vinte metros. Qualquer personagem feminino — não necessariamente uma elfa — morto por essa magia tornar-se-á uma banshee, e essas banshees criadas não devem nenhuma lealdade ao mago que as criou. Na verdade, na maioria dos casos, elas desejam se vingar desse mago.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Magia Astral: Ravenloft não tem contato com o Plano Astral, por isso essa magia não funciona aqui.

Portal: Essa magia funciona normalmente com uma restrição. A criatura convocada não pode retornar automaticamente para seu plano de origem. Ela deve encontrar sua própria saída de Ravenloft como qualquer outro ser. Frequentemente isso é o bastante para fazer com que a criatura procure se vingar do mago.

Tentar chamar uma criatura maligna com essa magia obriga o mago a fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Transferência de Área: Como Ravenloft não faz parte do Plano Material Primário, essa magia não funciona. Além do mais, as Brumas não permitem fugas do Semiplano através de magias.





Novas Magias Arcanas

*Para a mente ignorante toda a Natureza é deprimente.
Para a mente iluminada todo o mundo arde e brilha com luz.*
— Ralph Waldo Emerson
Diários



As artes mágicas mudam constantemente, adaptando-se a novas circunstâncias e necessidades. Os arcanos, raramente estão satisfeitos com o que já conhecem e forçam as fronteiras do conhecimento arcano ano após ano. Um dos primeiros arcanos na Terra das Brumas foi o Lorde Strahd von Zarovich, um necromante de 16º nível muito versado nas artes negras. Esta seção revela um fragmento do que Strahd acumulou.

A Atração Fatídica de Strahd (Evocação)

Reversível
Círculo: 2
Alcance: 60 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 2 rodadas/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: Especial
Teste de Resistência: Anula

Essa magia é o reverso de *o defletor fatídico de Hornung*, mas evidentemente, o conde vampiro preferiu dar a ela seu nome ao invés de creditá-la ao presunçoso mago Hornung. A magia forma uma concha hemisférica idêntica à de Hornung. Entretanto, ao invés de desviar magias direcionadas contra o alvo, ela as atrai. Qualquer magia direcionada contra um indivíduo a cinco metros da criatura afetada pela Atração Fatídica de Strahd será redirecionada contra a criatura afetada. Se o redirecionamento fizer com que a magia exceda seu alcance, a magia percorrerá todo seu alcance e falhará no final. Essa magia não afeta magias de área e de toque.

O componente material são alguns cacos de vidro partido.

Fortalecer Morto-Vivo (Necromancia)

Reversível
Círculo: 3
Alcance: 40 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 turno + 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 1 criatura morta-viva
Teste de Resistência: Nenhuma

Essa magia melhora os Testes de Resistência de uma criatura morta-viva e aumenta sua resistência ao Poder da Fé. Só pode ser lançada em um morto-vivo com pelo menos 3 Dados de Vida a menos que o mago. O morto-vivo é então considerado como tendo 3 DVs a mais que o normal para a definição da Resistência e do Poder da Fé.

O reverso dessa magia, *enfraquecer mortos-vivos*, permite que a criatura morta-viva faça um Teste de Resistência, mas pode ser lançada em qualquer morto-vivo, mesmo que seu nível ou o número de DV exceda o nível do mago. Se falhar no Teste de Resistência, o morto-vivo será afastado com o Poder da Fé como se tivesse 3 DV a menos que realmente possui. Nenhuma das versões dessa magia é cumulativa.

O componente material é um pedaço de roupa de qualquer morto-vivo, que pode ser reutilizado indefinidamente. Fazer a magia *fortalecer morto-vivo* exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Névoa Baixa (Invocação)

Círculo: 3
Alcance: 0
Componentes: V, G, M
Duração: 1 hora/nível
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Um quadrado de 13 x 13 m/nível
Teste de Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma névoa ou bruma terrestre que se levanta apenas até a altura do joelho de uma pessoa normal (cerca de sessenta centímetros). A névoa preenche a área definida por quem faz a magia, dispostas em quadrados de 15 m de lado. O primeiro quadrado deve estar centrado no mago, mas os outros podem ser dispostos em qualquer padrão desde que cada quadrado tenha pelo menos um lado completo em contato com um lado de outro quadrado. A névoa preenche apenas o nível ou piso em que o mago está, ela pode “transbordar” para baixo, mas evapora depois de meio metro.

A névoa move-se misteriosamente, portanto as criaturas invisíveis não movendo-se dentro da névoa, criam movimentação suficiente para revelar sua presença mais do que o normal. A névoa também obscurece quase completamente o chão. Uma magia *detectar magia* revela uma aura de invocação.

Essa névoa pode parecer inócua, mas para um vampiro como Strahd von Zarovich ela é uma armadilha simples e cruel. Sua forma gasosa é indistinguível da névoa. Na verdade, o vampiro pode se levantar da névoa para atacar de surpresa ou se materializar, ainda escondido pela névoa, e atacar alguém que está próximo. Os lacaios mortos-vivos podem facilmente fazer o mesmo.

O componente material dessa magia é um punhado de lã de ovelha.

Sussurro de Cadáver (Necromancia)

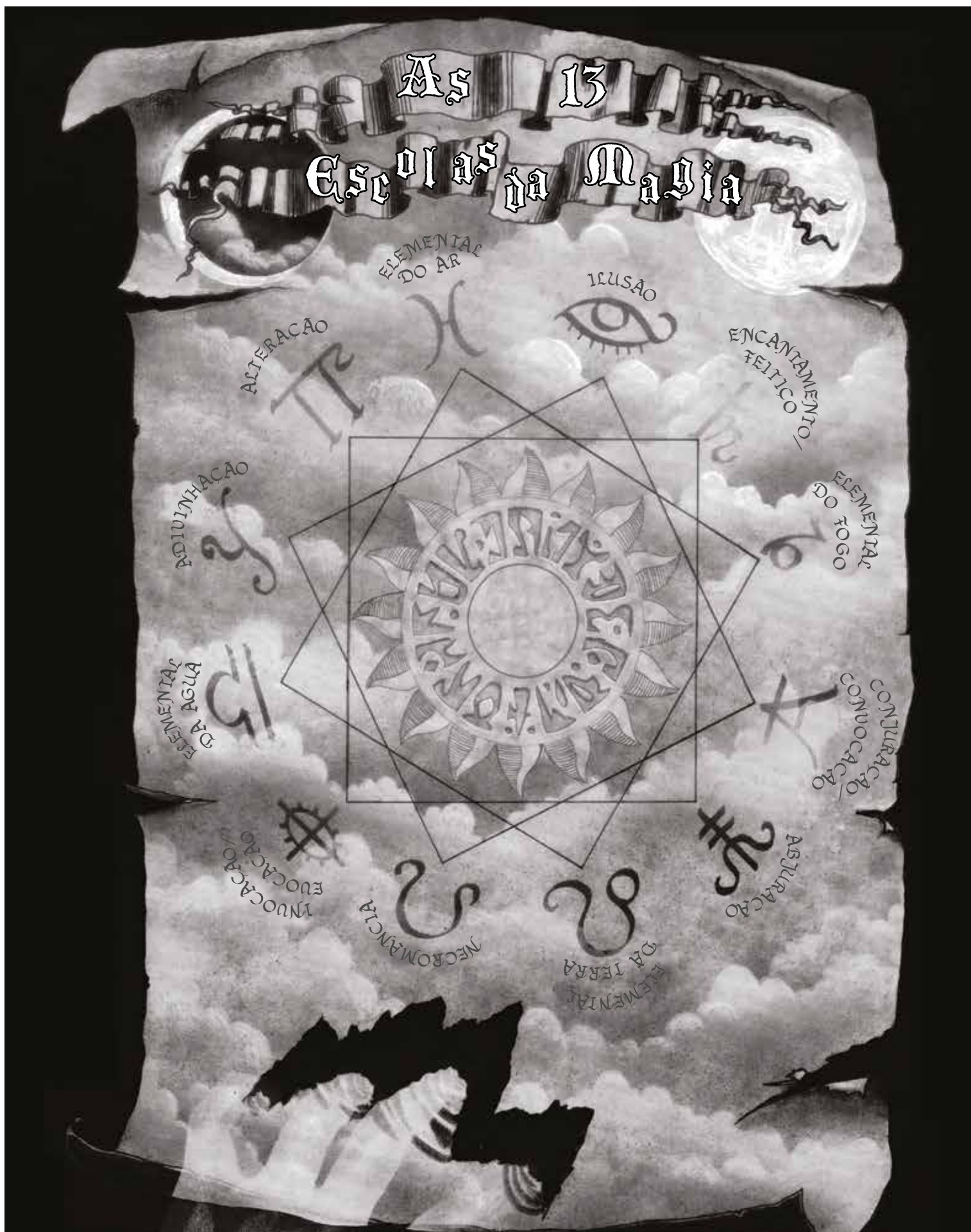
Círculo: 4
Alcance: Especial
Componentes: V, M
Duração: Especial, até um dia
Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: Uma criatura morta-viva
Teste de Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o mago transmita uma mensagem para uma criatura morta-viva. A mensagem se forma na mente da criatura, na voz natural do mago. Se já estiver controlando o morto-vivo, o mago não precisa estar vendo a criatura. O mago não consegue necessariamente ler a mente ou os pensamentos da criatura morta-viva.

Somente mortos-vivos independentes que não estão sob o controle do mago conseguem desobedecer o comando. Todos os mortos-vivos com vontade própria podem fazer o que bem entendem, mas o medo que ele tem de seu mestre normalmente o leva à obediência imediata.

A magia estabelece uma ligação com a criatura morta-viva, permitindo ao mago enviar uma quantidade de mensagens de uma sentença igual à metade do número de níveis (arredondado para baixo) que ele possui. Cada uma destas mensagens pode ter uma sentença e leva uma







O Caminho do Mago



rodada para ser transmitida. Exemplo: um mago de 9º nível pode enviar quatro mensagens para uma criatura morta-viva, cada mensagem leva uma rodada para ser enviada e consiste de uma única sentença. Se nenhum comando for enviado, a magia termina em vinte e quatro horas.

Embora tenha de estar a menos de treze metros do mago quando ele faz a magia, a criatura pode se afastar até uma distância de um quilômetro e meio e continuar recebendo comandos. Como seria de se esperar, a magia não funciona se o mago e o morto-vivo estiverem em domínios diferentes e as fronteiras de um desses domínios (ou qualquer outro que estiver no trajeto) estiverem fechadas.

O componente material dessa magia é a língua de um homem morto. Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Olhos do Morto-Vivo (Necromancia)

Círculo: 4

Alcance: 30 metros

Componentes: V, G, M

Duração: 1 hora/nível

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: Um corpo ou criatura morta-viva

Teste de Resistência: Anula

Essa magia pode ser feita sobre qualquer corpo morto ou morto-vivo, de tamanho P ou maior. Depois de feita, ela forja uma ligação entre o cadáver e o mago, permitindo que este veja e ouça qualquer coisa que o cadáver vê e ouve.

O mago não pode controlar criaturas mortas-vivas através dessa magia, e tem de confiar na disposição e nos instintos da criatura para lhe prover as visões apropriadas. Quanto mais o morto-vivo com vontade própria tiver e mais inteligente ele for, maior será a chance de ver ou ouvir algo de útil. Se morta-viva estiver servindo o necromante voluntariamente, a criatura não terá direito a fazer nenhum Teste de Resistência. Um cadáver também não tem direito a Testes de Resistência.

Embora o mago deva estar a menos de 30 metros do alvo quando faz a magia, a criatura pode se afastar até uma distância de um quilômetro e meio e continuar a transmitir o que vê e ouve. A magia para de funcionar se o mago e a criatura estiverem em domínios diferentes e as fronteiras de um desses domínios (ou qualquer um que esteja entre eles) forem fechadas.

O componente material para essa magia é um olho e um ouvido de um homem morto. Lançar essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Imitar Mortal (Necromancia)

Círculo: 4

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: 1 turno + 4 rodadas /nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: 1 criatura morta-viva

Teste de Resistência: Anula

Esta é uma magia muito poderosa nas mãos de um arcano vampiro. O utilizador da magia pode fazer com que uma criatura morta-viva perca algumas de suas vulnerabilidades em troca de alguns de seus poderes. Efetivamente, a criatura simula um mortal por um curto período de tempo.

O arcano escolhe quantas vulnerabilidades e poderes serão cancelados, mas não quais. Ele pode escolher até um máximo de uma vulnerabilidade para cada dois níveis de experiência que ele tem.





A **Tabela 30** mostra as vulnerabilidades e poderes afetados por essa magia. Se um tipo particular de morto-vivo não possui a vulnerabilidade ou o poder listado, passe para a próxima linha. Em todos os casos, uma vulnerabilidade é perdida para cada poder sacrificado. As vulnerabilidades menos valiosas são perdidas primeiro, mas os poderes mais valiosos são sacrificados junto com elas. Em geral, a criatura morta-viva que deseja se disfarçar como humano tentará trocar tantas vulnerabilidades por poderes quanto for possível.

Tabela 30:
Efeitos de Imitar Mortal

Vulnerabilidade Simulada	Poder Sacrificado
Palidez Mórvida ¹	Dreno de Energia/Habilidade
Alergênio ²	Só ser afetado por armas especiais
Sem reflexos	Ataques visuais
Defesas ³	Metamorfose
Barreiras ⁴	Imunidades ⁵
Símbolo Sagrado/	Convocar ⁶
Água Benta	
Luz Solar	Habilidades ⁷
Poder da Fé	Poderes de Movimentação ⁸

- ¹ *Palidez mórvida* inclui coisas como ausência de calor corpóreo, pele pálida, etc.
- ² *Alergênio* são objetos que podem ser usados para afastar a criatura, como alho ou acônito.
- ³ *Defesas* incluem proibições sobrenaturais como a incapacidade de um vampiro de entrar em uma casa sem ser convidado.
- ⁴ *Barreiras* são entraves físicos que a criatura não pode cruzar, como água corrente ou uma linha de pétalas de rosa.
- ⁵ *Imunidades* incluem todas as resistências a coisas como as magias Sono e Enfeitiçar.
- ⁶ *Convocar* inclui todas as habilidades de chamar criaturas naturais ou sobrenaturais.
- ⁷ *Habilidades* refere-se a todos os atributos com valor acima de 17.0 valor de todos esses atributos cai imediatamente para 17.
- ⁸ *Poderes de movimentação* inclui habilidades como Patas de Aranha, voar, passar através de paredes e outros poderes semelhantes a magias.

Pesadelo Sem Fim (Encantamento)

Círculo: 4
Alcance: 3 metros/nível
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 1 rodada
Área de Efeito: 1 pessoa
Teste de Resistência: Anula

Essa magia permite ao mago sujeitar uma vítima a pesadelos hediondos. A magia pode ser feita a qualquer hora, mas permanece dormente até a pessoa dormir. O Mestre deve fazer em segredo um Teste de Resistência para a vítima quando a magia é lançada. Se falhar, a vítima começará a ter pesadelos horríveis a partir da próxima vez que adormecer. A natureza exata dos pesadelos difere de acordo com os medos do indivíduo.

A vítima do pesadelo acorda ofegante, suando frio e agarrando seu rosto. Ela não se lembrará do pesadelo em detalhes, apenas de horrores vagos e indizíveis. Esses pesadelos continuarão toda noite até a magia ser quebrada; uma simples magia *remover maldição* é suficiente. Sob o exame minucioso de uma magia *detectar magia*, o alvo irradia uma aura de Encantamento.

Depois do primeiro pesadelo, o personagem passará a falhar automaticamente em todos os Testes de Medo e Horror até a magia ser quebrada. Em cada caso, a “memória” do pesadelo fluirá de volta. A vítima se convence de que o pesadelo predisse a cena que causou o teste e que um destino horrível se concretizará em breve.

O componente material para essa magia é um tufo de pelos de um cavalo negro. Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Chuva do Terror (Evocação)

Círculo: 4
Alcance: 1 quilômetro
Componentes: V, G
Duração: 1 hora + 1 turno/nível
Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: 1 km de diâmetro
Teste de Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que uma tempestade aconteça durante o próximo turno. Se já existirem nuvens de tempestade, a chuva começará imediatamente. A magia dura uma hora mais um turno para cada nível do mago e alcança um círculo de um quilômetro de diâmetro.

O mago pode escolher formas diferentes de chuva, dentro dos limites estabelecidos na **Tabela 31**. Criaturas vivas caindo junto com a chuva têm 50% de chance de sobreviver. Portanto, depois de uma chuva de sapos, metade deles estarão vivos e pulando, enquanto a outra metade estará morta devido ao impacto. No entanto, nenhum dos animais é capaz de ferir ninguém.

Tabela 31:

Efeitos de Chuva do Terror

Nível do Mago	Tipo de Chuva
7–8	Água negra, pútrida
8–10	Cinzas e brasas
11–12	Sangue fumegante
13–14	Sapos e Rãs
15–16	Morcegos mortos
17–18	Cobras
19+	Aranhas

O arcano pode optar por chamar a substância indicada por seu nível ou um nível inferior. Ou seja, um mago de 10-nível é capaz de provocar uma chuva de água pútrida ou de brasas e cinzas.

Suprimir Licantropia (Alteração)

Reversível
Círculo: 4
Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: 3 rodadas/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 1 licantropo
Teste de Resistência: Anula

Essa magia pode ser usada para suspender temporariamente a maldição de um licantropo infectado ou como uma tática de combate contra qualquer tipo de licantropo. A maioria desses metamorfos é muito menos poderosa na forma humanoide. Assim, a magia pode tanto beneficiar como atrapalhar o alvo.

Se for bem sucedida, a magia força o licantropo a assumir sua forma humana. A criatura mantém todos os poderes ou imunidades que sua forma humana normalmente lhe





O Caminho do Mago



proporciona, mas fica incapaz de mudar de forma durante toda a duração da magia.

Strahd von Zarovich estava interessado no reverso dessa magia, *induzir licanthropia*, em sua forma original. Com ela, ele poderia forçar um licanthropo a assumir sua forma animal ou homem-animal. Os licanthropos infectados adotam a mentalidade bestial que normalmente o domina nessa forma. Entretanto, essa magia não tem efeito em não-licanтроpos.

O componente material para essa magia é um ramo de acônito. Fazer a magia *induzir licanthropia* obriga o mago a fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Aparentar Morto-Vivo (Necromancia)

Círculo: 5

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: Pessoa tocada

Teste de Resistência: Nenhum

Essa magia permite que o mago ou qualquer pessoa condescendente se disfarce como um zumbi. A pessoa adquire a aparência de um morto-vivo, para de respirar e não sente dor nem emoção. Ele torna-se também imune à paralisia, veneno e ataques que drenam energia. Se a vítima entrar em contato com algum veneno enquanto essa magia estiver atuando, ele fará efeito normalmente quando a magia acabar. Os venenos aos quais a pessoa foi exposta antes da magia ter sido feita, mas que ainda não fizeram efeito, são “adiados”, mas voltarão a fazer efeito normalmente depois que a magia passar. Além disso, a imunidade à dor não protege a pessoa contra ferimentos, ela continua sofrendo o dano normalmente. No entanto, as magias e poderes que afetem mortos-vivos não têm

influência sobre essa pessoa, o que pode revelar sua verdadeira natureza.

O corpo da pessoa tem a aparência de um cadáver animado; sua pele e carne mudam de cor, contraem-se mostrando os ossos, mas sua indumentária não muda (a pessoa deve cuidar do estado de suas roupas separadamente). Suas juntas tornam-se rígidas, fazendo com que seus movimentos se tornem desajeitados. Ele não ataca mais como um personagem de jogador, e sim como um zumbi (veja o *Livro dos Monstros*).

Qualquer criatura que vê o falso zumbi acredita que ele é real. A menos que sejam ordenados a fazê-lo, os mortos-vivos reais não atacam a pessoa disfarçada. Se ela fizer algo que não condiz com um zumbi, qualquer pessoa que o avistar será capaz de deduzir que as coisas não são o que parecem. Os personagens do Mestre têm de fazer um teste de Sabedoria para notar o engodo.

O componente material para essa magia é um pedaço de osso e pó de uma cova. Fazer essa magia exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Âncora Espiritual (Encantamento/Feitiço)

Círculo: 5

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: Criatura tocada

Teste de Resistência: Anula

Essa magia prende a força vital de uma vítima a um edifício em particular - uma construção, uma mansão, um castelo, etc. Isso impede a vítima de deixar esse lugar a menos que ela seja libertada da magia. Uma magia simples como *Remover Maldição* ou *dissipar magias* bem sucedida é suficiente. O proprietário da casa ou edifício também pode anular a magia dando ao alvo permissão para partir (o dono pode ser enfeitado ou forçado a fazê-lo de outro jeito).

A âncora tem de ter fronteiras claramente definidas. Um bosque de árvores na floresta não tem uma borda definida, e portanto, não é um lugar que pode servir como uma Âncora Espiritual. O Mestre deve notar que os contornos de uma propriedade, se forem amplamente conhecidos pelo mago e pelo alvo, são aceitáveis para esse propósito.

A Combinação Maléfica de Strahd (Necromancia)

Círculo: 5

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: Criatura misturada

Teste de Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o necromante crie um monstro morto-vivo semelhante a um golem composto de até três cadáveres. Ele pode escolher essas partes de qualquer tipo de animais, humanoides ou monstros mortos, desde que não exija uma diferença de Tamanho maior que uma categoria. Exemplo: ele pode misturar um cão e um elfo, pois um deles é de tamanho P e o outro M. Entretanto, ele não poderia misturar um gato doméstico e um elfo, pois o gato é de tamanho D, que tem mais de uma categoria de diferença do elfo. Da mesma maneira, o mago não poderia misturar um cão, um elfo e um ogre, pois eles são dos tamanhos P, M e G, respectivamente. Nenhuma das criaturas combinadas pode ter mais que 5 Dados de Vida.





A vantagem da combinação é que o mago pode usar os vários atributos das criaturas originais que foram melhor desenvolvidos, embora o monstro vá sempre ter inteligência Animal. A maioria dos atributos está associada com uma parte particular do corpo da criatura, que tem de ser usada na mistura. Pelo menos um atributo deve ser retirado de cada criatura na mistura. O monstro criado irá sempre servir lealmente o seu criador.

O monstro criado herda quatro atributos das criaturas originais: Dados de Vidas, Categoria de Armadura, Taxa de Movimentação e os ataques. O número de Dados de Vida do monstro determina sua TACO, Testes de Resistências e como ele é afetado pelo Poder da Fé. O mago pode extrair as Taxas de Movimentação de criaturas múltiplas desde que ele escolha apenas uma taxa de movimentação por criatura (correndo, nadando, voando, escavando, etc.)

O mago deve transferir o número de ataques por rodada de uma única criatura mas pode dar a sua criação formas de ataques de todas as criaturas da combinação. A criatura terá, muitas vezes, mais formas de ataque que seu número de ataques por rodada. Evidentemente, a parte do corpo apropriada para o ataque deve existir na combinação. A maioria dos ataques físicos pode ser conservada, incluindo veneno, paralisia, lançar teia e sopro-de-dragão.

Os poderes mágicos ou mentais não sobrevivem à transição para a não-vida. Isso inclui ataques visuais, fazer magias, Resistência contra Magia, imunidade a armas não-mágicas, habilidades semelhantes a magias, a mordida amaldiçoadora do licanthropo, etc. Entretanto, para cada criatura presente na combinação que tem um poder mágico ou mental, a criação morta-viva receberá um poder especial de morto-vivo. Esses poderes são cumulativos e dados na seguinte ordem:

- Só é afetado por armas mágicas +1 ou melhor
- Dreno de energia vital (um nível) pelo toque
- Resistência contra Magia de 10%

O mago tem de atribuir o dreno de níveis a uma única forma de ataque, como as garras em uma sequência garra/garra/mordida. Perceba que somente uma combinação de três criaturas que têm poderes mentais ou mágicos consegue criar um monstro com Resistência contra Magia. Entre as classes de personagens, apenas utilizadores de magia e psionicistas se qualificam como tendo poderes especiais para esse propósito. Outras classes que podem fazer magias em níveis mais altos, como rangers e bardos, não se qualificam.

Uma das combinações favoritas de Strahd compreende um lobisomem, uma aranha grande e um gárgula. Essa criatura hedionda usa a Taxa de Movimentação de Voo do gárgula e a movimentação terrestre da aranha (apesar do lobisomem ser mais rápido, ele preferiu usar as patas da aranha, pois essas mantinham a habilidade de andar em teias e paredes). A quantidade de Dados de Vida foi retirada do lobisomem, que tem 4+3 DV. A Categoria de Armadura igual a 5 foi pega do gárgula, assim como o número de

ataques (4). A criatura manteve a mordida do lobisomem, o veneno e a capacidade de lançar teias da aranha.

Como o lobisomem e o gárgula tinham habilidades mágicas, a criatura combinada possui a primeira e a segunda habilidades dos mortos-vivos: imunidade a armas e dreno de energia. Visualmente, a abominação possui pernas de aranha, o corpo e a cabeça de um lobisomem e as asas e os braços de um gárgula.

Combinação Lobisomem/Aranha/Gárgula: CA 5; Mov 6, Vn 15 (C), At 15; TACO 15; #At 4 (garra/garra/mordida/chifres); Dano 1d3/1d3/2d4/1d4; DV 4 + 3; AE Mordida venenosa, teia, dreno de energia; DE Só é atingido por armas +1 ou melhores; Tam. M; Moral Especial; Int. Baixa; Tend. Cruel; XP 3000.

O componente material para essa magia é um punhado de pó de osso de doppleganger. Fazer essa magia exige um Teste de Poder.

Convocar Brumas (Alteração, Invocação)

Círculo: 7

Alcance: 1 km/nível

Componentes: V, G

Duração: 1 turno/nível

Tempo de Execução: 7 rodadas

Área de Efeito: 10 m de raio

Teste de Resistência: Nenhuma

Essa magia exige que um portal especial seja construído antes dela ser feita — um batente ou um arco de pedra. Ele tem de ter pelo menos um metro de largura, mas não mais que dez. O material necessário para sua construção custa, três mil peças de ouro e o trabalho leva seis meses, que deve ser todo feito pelo mago. Depois de construído, o portal se parece com um arco normal, simples ou ornamentado, como o mago desejar.

Quando a magia é feita, o mago visualiza um lugar bem conhecido que esteja dentro do alcance da magia e no mesmo domínio que o mago. O mago tem que estar também a menos de dez metros do portal. Nas próximas sete rodadas, uma bruma enevoadada se forma no portal e no local visualizado. Depois que a névoa foi criada, o mago não precisa mais se concentrar. Ele pode desfazê-la a qualquer momento, mas não pode mudá-la de posição. A névoa é mágica, e tem uma aura de alteração e invocação, mas nos outros aspectos é uma indistinguível névoa normal.

Toda criatura que entrar na névoa sairá pelo portal, mas qualquer pessoa que vê a névoa se formando pode optar por não entrar nela. Se o mago convocar as névoas sobre personagens que já estavam nesse lugar, eles tem sete rodadas para escapar. Se os personagens estiverem dormindo ou imóveis, as névoas os transportarão através do portal.

O Conde Strahd von Zarovich tem um desses portais de névoa construído em algum lugar de seu castelo, mas não se sabe onde. Aqueles que são convocados em seu castelo raramente retornam.





O Caminho do Mago

A Terrível União de Strahd (Necromancia)

Reversível

Círculo: 7

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: 2 rodadas/nível

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: 1 criatura

Teste de Resistência: Anula ou Especial

Essa magia é o reverso da magia *a terrível união de Bloodstone*. A magia original permite ao mago incorporar sua mente no corpo de um morto-vivo. Essa magia permite que uma criatura morta-viva, como um vampiro ou um lich, incorpore sua mente no corpo de uma pessoa viva. Como Strahd von Zarovich é um vampiro, essa variação é muito mais útil para ele que a versão original de Bloodstone.

O mago deve escolher como alvo da magia uma pessoa viva. Um alvo que não é humano nem semi-humano recebe um bônus igual a +2 em seu teste de Resistência contra Magia. Se passar no teste, o mago morto-vivo será forçado a voltar para seu corpo original. Nenhum teste de Colapso é necessário. Se o Teste de Resistência resultar numa falha, o morto-vivo incorporará sua mente no corpo do alvo.

Enquanto estiver no corpo da vítima, o mago poderá usar todos os poderes especiais do alvo, com excessão das magias memorizadas. Enquanto isso, o corpo morto-vivo do mago permanece sem vida e vulnerável a qualquer ataque. Depois que estiver dentro do corpo do alvo, o mago poderá viajar qualquer distância desde que ele permaneça no mesmo domínio onde se encontra seu corpo verdadeiro.

Depois de penetrar no corpo do alvo, o mago morto-vivo enche a mente da vítima com pensamentos medonhos. Durante todo o tempo que durar a junção, o mortal deverá fazer um Teste de Loucura no início de cada hora. Uma falha significa que a mente do mago morto-vivo dominou a mente da vítima. Nenhum outro teste será necessário, e o mago pode ficar no controle de seu alvo mortal sem fazer mais nenhum esforço durante toda a duração da magia. Um sucesso no Teste de Loucura significa que o mago deve fazer um Teste de Resistência contra Morte por Magia para permanecer no corpo. Se ele passar no teste, a batalha mental continua. Se falhar, a mente da criatura morta-viva será lançada para fora do corpo e a vítima reassumirá o controle. No entanto, o alvo que consegue ejetar o mago morto-vivo de seu corpo ainda tem de fazer um Teste de Horror.

Um efeito colateral interessante da *a terrível união de Strahd* é que enquanto está no corpo mortal, o mago pode fazer coisas que não seria capaz em seu corpo morto-vivo. Exemplo: um mago vampiro pode andar sob a luz do sol e ver seu reflexo em um espelho. Para Strahd, essa magia pode ter ramificações muito poderosas. Evidentemente, a vítima tem grande chance de ficar completamente louca quando o lorde negro estiver dentro de sua mente, mas Strahd pouco se importa com isso.

A Maldição Permanente de Allisandro (Alteração, Necromancia)

Círculo: 9

Alcance: Especial

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 3 horas

Área de Efeito: 1 criatura

Teste de Resistência: Nenhuma

Sob vários aspectos, essa magia é uma versão melhorada da magia *Permanência*, com a diferença que ela foi criada especialmente para ser usada quando se está rogando uma maldição. Ela permite que o mago faça uma magia normalmente temporária em um indivíduo e depois a torne permanente.

A magia não possui nenhum limite de alcance linear, mas não consegue afetar ninguém que esteja fora do domínio em que ela foi feita. Se for usada fora de Ravenloft, a vítima pode estar em qualquer lugar do mesmo plano. No entanto, algumas defesas conseguem bloquear essa magia.

As magias que podem ser usadas em conjunção com essa são *provocar maldição*, *azar balbucio*, *concha antimagia*, *praga*, *a dança irresistível de Otto*, *dreno temporário*, *diminuir resistência*, *emoção*, *expandir*, *aparentar morto-vivo*, *garras de umber hulk*, *incompreensão da linguagem*, *irritação*, *levitação*, *morte aparente*, *pesadelo sem fim*, *o punho em chamas de Malec-Keth*, *punho de pedra*, *encolher*, *o riso histérico de Tasha*, *sede insaciável* e *sugestão*. O arcano tem de fazer também a magia associada durante a realização da *maldição permanente de Allisandro*. Nenhuma dessas magias fere realmente a vítima, mas elas se tornam parte dela. Exemplo: *a dança irresistível de Otto* não causa fadiga ou impede que o personagem durma (embora a vítima fique muito estranha ao dançar dormindo). *O punho em chamas de Malec-Keth* não queimará o punho do personagem, mas poderá feri-lo se ele tentar se coçar com a mão incandescente.

Remover essa magia é extremamente difícil. Uma magia *desejo restrito* dissipa seus efeitos durante um dia para cada nível do mago. Somente uma magia *desejo* é capaz de dissipar uma *maldição permanente de allisandro*.

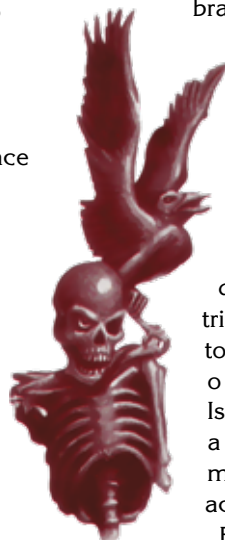
Para poder fazer essa magia, o arcano tem de ter alguma parte do corpo do alvo que pode ser desde uma mecha de cabelo ou aparas de unhas até um dedo ou um membro decepado. A magia é longa e complicada, e exige três horas para ser realizada e envolve uma grande quantidade de rituais e cerimônias. O mago deve ter pelo menos dois assistentes para ajudá-lo a tecer essa magia sombria. Nenhum deles pode estar submetido a alguma forma de compulsão (como uma ameaça ou feitiço) e devem estar conscientes do ato no qual eles estão envolvidos. Os assistentes não precisam ser utilizadores de magia. No final do período de execução, o mago deve atirar os componentes materiais em um

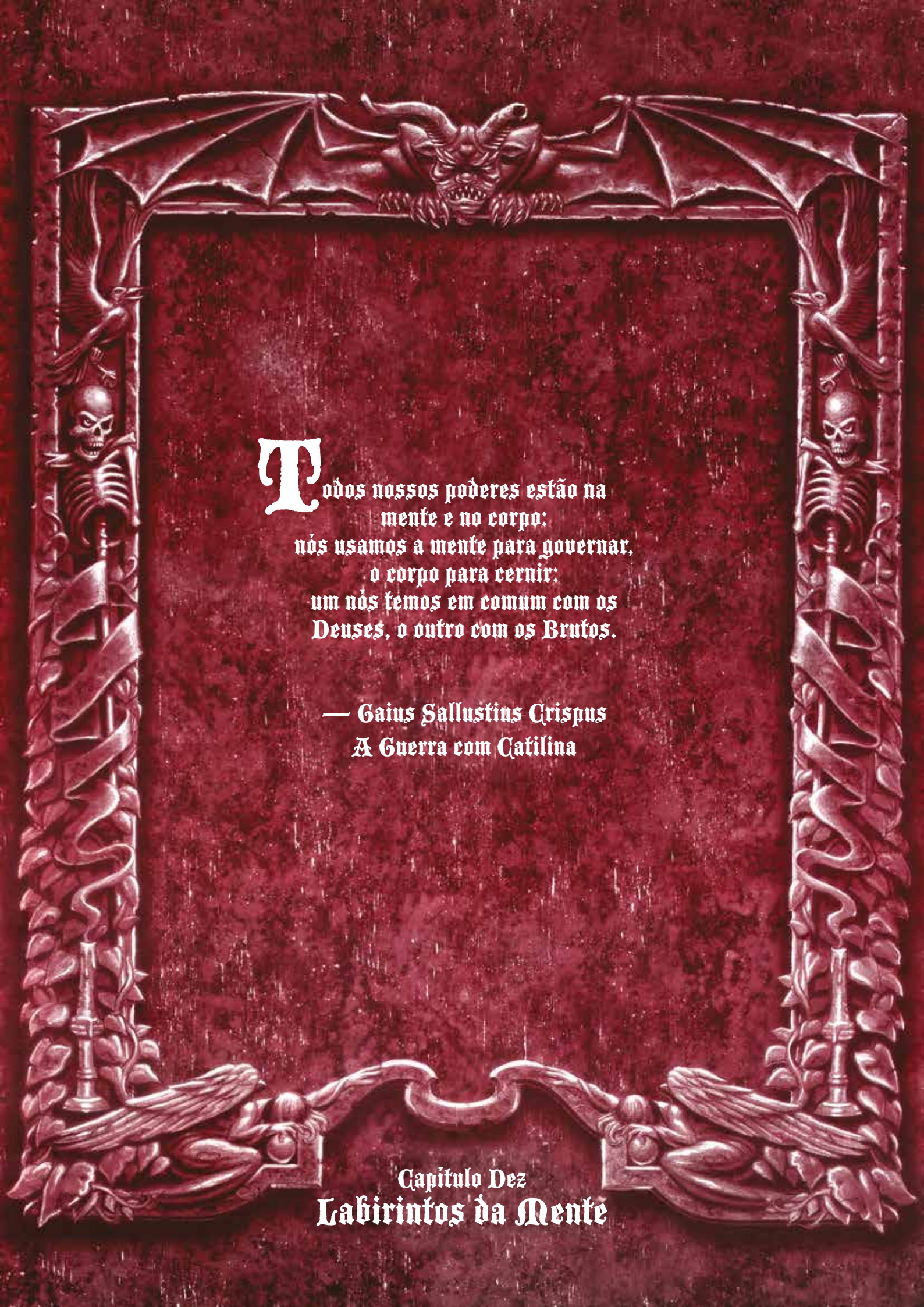
braseiro cheio de carvões incandescentes, que

consumirão o componente material e emitirão um lampejo de luz nauseante seguida de uma nuvem de vapor fétida. Nesse momento, o mago devota uma parte de sua energia vital à magia, perdendo permanentemente um ponto de Constituição.

Essa magia hedionda foi criada pelo Vistani Allisandro Tselikov séculos atrás. Quando descobriu que ele estava lidando com os segredos obscuros da Necromancia e tentando fazer magia negra, sua tribo o expulsou. Ele perambulou, sozinho e arrasado, tornando-se o primeiro rejeitado de Ravenloft (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*). Isolado, ele voltou às pesquisas que tinha sido forçado a abandonar. Depois de algum tempo, ele criou essa magia para se vingar dos Vistani pelos erros que ele achava que haviam cometido contra ele.

Fazer essa magia exige um Teste de Poder.





Todos nossos poderes estão na
mente e no corpo:
nós usamos a mente para governar,
o corpo para cernir:
um nós temos em comum com os
Deuses, o outro com os Brutos.

— Gaius Sallustius Crispus
A Guerra com Catilina

Capítulo Dez
Labirintos da Mente



O psionicista que entrar em Ravenloft descobre que sua mente se transforma no seu pior inimigo. Da mesma forma que as magias e os itens mágicos, os poderes psiónicos não são os que parecem na Terra das Brumas. O Semiplano do Pavor distorce e perverte tudo o que toca até mesmo os recessos mais profundos da mente corre seus perigos.

O Mestre deve ter sempre em mente que o psionicista aventureiro não é a única criatura nesse lugar maligno capaz de se insinuar na mente dos outros. Debaixo das montanhas de Bluetspur, o poder dos illithids se contorce e cresce no domínio de Dementlieu, um mestre hipnotizador que luta com um poderoso cérebro sem corpo pelo controle da população. Em toda a Terra das Brumas, a loucura e os pensamentos insanos são tão predominantes quanto os próprios vapores de Ravenloft.

Errata e esclarecimentos

Esta seção corrige erros da primeira impressão do *The Complete Psionics Handbook*. A segunda impressão desse suplemento e as subsequentes já contém as informações corretas.

Disciplina de Psicocinese

- As seguintes devoções de psicocinese não exigem a Telecinese como pré-requisito: Animar Sombras, Controlar Luz, Controlar os Sons, Amaciar Molecular, Amenizar e Telecinese. Todas as outras devoções e ciências psicocinéticas têm Telecinese como pré-requisito.

Disciplina de Telepatia

- Os Modos de Defesa telepáticos (Fortaleza Intelectual, Barreira Mental, *limpar a mente*, Escudo de Pensamento e Torre da Vontade Férrea) não têm pré-requisitos. Todas as referências a pré-requisitos para essas ciências e devoções devem ser ignoradas. Um personagem não precisa ter acesso à Disciplina Telepatia para aprender os Modos de Defesa.
- A ciência Elo Mental não é pré-requisito para as seguintes devoções telepáticas: Empatia, PES, Penetrar Identidade, Percepção Encarnações, Personificação Psíquica e Enviar Pensamentos. Elo Mental também nunca foi pré-requisito de Ejeção, Esconder Pensamentos, Contato, Detectar Vida, Barra Mental, Rajada Psíquica e Mensageiro Psíquico. Elo Mental é um pré-requisito para todas as outras ciências e devoções telepáticas.
- Construção Psíquica é uma devoção, enquanto Rajada Psíquica deveria ser uma ciência.
- Todas as referências ao poder (ou pré-requisito) “telepata” devem ser mudadas para a ciência Elo Mental.
- Na página 75, o título para a ciência Interligação de Destinos está faltando.
- Açoite do Ego e Estocada Mental exigem Contato como pré-requisito.

Lista de Monstros Psiónicos

- As Referências ao poder “Amplificação” da toupeira psíquica devem ser mudadas para Dreno Psíquico. Além disso, “Mente” é uma devoção telepática, e não uma devoção metapsíquica.
- As Referências ao poder “Amplificação” do devorador de intelecto devem ser mudadas para Dreno Psíquico. Além

disso, a Forma Ectoplásmica deve ser considerada uma devoção e não uma ciência.

Psiquismo e os Mortos-Vivos

Os mortos-vivos são uma ameaça muito maior em Ravenloft do que nos outros mundos, especialmente para o psionicista. As conexões do Semiplano com o Plano de Energia Negativa são mais fortes em Ravenloft do que no Plano Material Primário, tanto que aqueles que vasculham as mentes dos mortos-vivos se expõem a pensamentos hediondos demais para uma mente mortal aceitar.

Na maioria das vezes, qualquer referência a mortos-vivos nesse capítulo indica mortos-vivos com vontade própria, a não ser que o texto diga explicitamente o contrário. Tecnicamente, isso se refere a monstros com, no mínimo, Inteligência Baixa (5 ou mais); em caso de dúvida, o Mestre deve verificar o verbete apropriado do *Livro dos Monstros*, ou qualquer outra fonte de informação. Mesmo que seja controlado por outra criatura, um morto-vivo pode ser considerado como sendo de vontade própria. Em escravos “vontade própria” quando se trata de olhar sua mente, a menos que seu mestre tenha lhe dado instruções específicas para não pensar em determinadas circunstâncias.

Em Ravenloft, os seres mortos-vivos são capazes de erguer um escudo de falsos pensamentos que não podem ser diferenciados dos pensamentos verdadeiros, mesmo que o psionicista use PES ou algum outro poder semelhante. No entanto, essa função é consciente e não automática. O morto-vivo precisa decidir projetar pensamentos artificiais deliberadamente, o que ele faria somente se soubesse que estava sendo examinado mentalmente. Esse engodo não exige uma ação nem atrapalha de alguma forma a criatura. Além disso, o monstro pode especificar exatamente quais pensamentos e emoções ele envia. Na maioria das vezes, o morto-vivo projeta emoções que ele compreende, como ódio, fúria, ciúmes etc. Monstros mais inteligentes são capazes de projetar emoções positivas como amor e amizade, embora as considerem desagradáveis.

Em Ravenloft, os mortos-vivos são imunes à maioria dos poderes controladores da mente e das habilidades que alterem a mente, incluindo muitos poderes da disciplina Telepatia. Infelizmente, isso não quer dizer que os mortos-vivos não sejam capazes de usar o psiquismo ou ter poderes telepáticos. Um vampiro psíquico capaz de usar a disciplina Telepatia é, de fato, um oponente terrível.

Ciências e Devoções Alteradas

Tabela 32 mostra os poderes psiónicos do *The Complete Psionics Handbook* que são alteradas pelos poderes sombrios de Ravenloft ou precisam de alguma explicação para o seu uso no Semiplano. Se a tabela não mostrar uma ciência ou devoção em particular, então ela funciona normalmente. Às vezes, os poderes psiónicos têm efeitos especiais quando o resultado conseguido é igual ao número de poder ou igual a 20; qualquer alteração dessas condições também serão descritas nas páginas a seguir. Como acontece com a maioria dos efeitos insidiosos de Ravenloft, os psionicistas ficam sem saber que essas limitações existem até seus resultados se tornarem dolorosamente evidentes.

Cinco tipos principais de mudanças acontecem com os poderes psiónicos no Semiplano do Pavor:





Tabela 32:
Poderes Psiônicos Alterados

Ciências Clariscientes Claraudiência Clarividência Ler Objetos Precognição Sensibilidade a Impressões Psíquicas Enxergar Auras	Drenar Vida* Forma Sombria Metamorfose	Ciências Telepáticas Dominação Dominação em Massa Elo Mental Lobotomia Temporária Sonda
Devoções Clariscientes Navegação Saber a Localização Perceber o Espírito Perceber o Perigo Sentir Veneno	Devoções Psicometabólicas Absorver Doença Ajuste Celular Causar Decadência Duplicar a Dor* Envelhecimento*	Devoções Telepáticas Contato Detectar Vida Infligir Dor* Penetrar Identidade Ouvir a Verdade PES
Devoções Psicocinéticas Animar Objetos Animar Sombras Controlar Corpos*	Ciências de Psicotransporte Banimento Convocar Criatura Extra-planar Teleporte Teleportar Outros Viagem Astral	Ciências Metapsiônicas Avaliar Alteração da Aura Cirurgia Psíquica Explosão Psiônica
Ciências Psicometabólicas Afinidade Animal Campo Mortal* Conter Energia	Devoções de Psicotransporte Passeio Dimensional Gatilho de Teleporte Portal Dimensional Projeção Astral	Devoções Metapsiônicas Forçar Dreno Psiônico Retrospecção

* Pode exigir um Teste de Poder de Ravenloft

- Qualquer coisa convocada ou transportada psionicamente para Ravenloft não conseguirá voltar automaticamente. Como a maioria das criaturas de outros planos está ciente desse fato, existe grande chance delas se zangarem com o personagem que as convocou.
- Como as Brumas enfraquecem a adivinhação, os psionicistas não são capazes de determinar se uma pessoa ou criatura é boa ou maligna. Eles conseguem apenas detectar se ela é leal ou caótica.
- Se um psionicista usa seus poderes para um propósito maligno (ou usa poderes malignos), ele tem de fazer um Teste de Poder. A maioria das funções necromânticas e aquelas que drenam poderes estão sujeitas a essa regra.
- Todos os poderes que estão relacionados com mortos-vivos ou necromancia (como criar ou ajudar mortos-vivos, e não aqueles que os atrapalham) funcionam melhor em Ravenloft.
- Os poderes do lorde do domínio sempre têm precedência sobre os dos psionicistas.

Clarisciência

As Brumas de Ravenloft obscurecem a habilidade de vislumbrar a verdade. As magias de Adivinhação são mais fracas, e nada é tão assustador quanto o desconhecido. Em Ravenloft, o mal normalmente é descoberto tarde demais.

Essas regras também se aplicam às ciências e devoções da disciplina Clarisciência. A maioria das criaturas sobrenaturais esconde cuidadosamente seus pensamentos malignos daqueles que sondam suas mentes. O Semiplano do Pavor lhes dá o poder de criar uma fachada falsa.

Uma simples olhadela nos recônditos de uma mente realmente nefasta pode custar ao investigador sua sanidade mental. A medida que toda a extensão da maldade da criatura se revela, a mente mortal pode não ser capaz de suportar o choque. A criatura sempre tem a opção de permitir que este contato direto ocorra apenas para horrorizar o observador. Qualquer olhadela em uma mente maligna exige um Teste de Horror (com modificadores adequados ao grau de maldade). Mais cruéis ainda são as criaturas que, além de revelarem seus pensamentos sombrios voluntariamente, forçam-nos na mente do observador. Quando isso acontece, o observador tem de fazer um Teste de Loucura.

Ciências

Claraudiência: Uma orelha translúcida, fantasmagórica aparece no local que o psionicista está tentando ouvir. Ela é idêntica à orelha do psionicista, incluindo as joias que ele está usando. A maioria das orelhas são indistinguíveis umas das outras, mas algumas — como as de um elfo — são inconfundíveis. Essa orelha é visível para todos que estão no local, desde que eles olhem em sua direção. Personagens insuspeitosos podem confundir a orelha com uma visão sobrenatural, o que pode exigir um Teste de Medo (com um bônus igual a +2). Um personagem não pode usar esse poder para ouvir alguma coisa que está além de uma fronteira de domínio.

Os ataques com base em som podem funcionar através da orelha fantasma. Exemplo: se um lobo metamorfo cantar na presença da orelha psiônica, o psionicista terá de passar em um Teste de Resistência contra Magia para não ser





Labirintos da Mente

posto em letargia (como descrito no *Livro dos Monstros*). O psionista é imune a todos os outros ataques físicos, mágicos e psiônicos feitos através da orelha.

Número de Poder — Nenhuma orelha aparece.

20 — A cabeça inteira do psionista flutua como uma aparição desencarnada, exigindo definitivamente um Teste de Horror (sem bônus). Suas feições são suficientemente definidas para que o personagem possa ser reconhecido mais tarde.

Clarividência: Semelhante à claudaudiência, esse poder coloca um olho, fantasmagórico mas visível, no local onde o poder está sendo projetado. Se alguém confundir esse olho com um fantasma ou algum outro espírito, terá de fazer um Teste de Medo. A cor do olho é sempre azul muito claro.

A presença do olho torna o psionista vulnerável a ataques visuais. Exemplo: um vampiro poderia ser capaz de enfeitar o psionista ao encarar o olho clarividente. O psionista é imune a outros ataques físicos, mágicos e psiônicos feitos contra olho.

Número de Poder — Nenhuma olhos visível aparece.

20 — A cabeça inteira do personagem psionista aparece. Ver uma aparição dessas pode vir a exigir um Teste de Horror. Suas feições são suficientemente definidas para que o personagem possa ser reconhecido mais tarde.

Ler Objetos: Um personagem não é capaz de ler tendências malignas ou benignas com esse poder. Quando for usada para revelar a raça do antigo dono, lembre que “morto-vivo” não é uma raça, e sim uma condição. Examinar o Tomo de Strahd com esse poder revelaria que seu proprietário é humano, mas não mostra o fato dele ser o mais perigoso vampiro do Semiplano. Da mesma forma, a mortalha usada por uma banshee só produzirá emanções que a identificam como pertencente a uma elfa.

Número de Poder — O psionista sabe automaticamente todas as informações da tabela, exceto aquilo que se relaciona com a tendência maligna/boa do dono.

20 — O psionista fica obcecado com o objeto e fará tudo para ficar com ele até poder lê-lo novamente.

Precognição: Ravenloft guarda seus segredos, compartilhando-os com poucos escolhidos. Ninguém é capaz de rasgar o véu do futuro na Terra das Brumas, com a notável exceção dos Vistani. No caso desse poder psiônico, a mais poderosa adivinha Vistani que estiver no mesmo domínio que o psionista será imediatamente avisada que um giorgio (um não-Vistana) está tentando ver o futuro. Além do mais, ela é capaz de enviar uma visão falsa para o personagem se o teste de poder psiônico falhar. A Vistana nem sempre escolhe essa opção, mas se o fizer, o psionista não será capaz de distinguir a visão falsa de uma verdadeira.

Número de Poder — Nenhuma visão aparece, mas os Vistani não são alertados do uso desse poder.

20 — O personagem vê sua própria morte (ou de algum ente querido) de forma hedionda. Tem de fazer um Teste de Horror.

Sensibilidade a Impressões Psíquicas: A função básica dessa ciência não se altera em Ravenloft.

Número de Poder — O personagem ganha uma compreensão maior de cada evento.

20 — Um espírito furioso (não necessariamente um fantasma) avança e ataca o psionista. O tipo de espírito depende do objeto, do domínio e do Mestre.

Enxergar Auras: Esse poder nunca é capaz de revelar a porção boa ou maligna da tendência de um personagem. O mal verdadeiro de um personagem ou criatura é ocultado por Ravenloft. Da mesma maneira que a magia Revelar Tendência, esse poder só revela as perfilhações caóticas ou leais.

Devoções

Navegação: Essa devoção funciona como descrito, com a diferença que o personagem não consegue se fixar em nenhum ponto fora do domínio.

Saber a Localização: Essa devoção funciona normalmente, mas o personagem nunca descobre que está em um Semiplano. Essa devoção não revela nenhuma informação além do nome do domínio. No entanto, ela opera normalmente em escala menor e, com o nome da cidade, região ou edifício.

Número de Poder — O psionista descobre que está no Semiplano do Pavor, assim como sua localização exata dentro dele.

20 — A pergunta “Onde estou?” aparece na mente do lorde do domínio. O lorde tem a opção de responder da maneira que quiser, ou não responder. Se ele optar por responder a pergunta, o psionista não será capaz de distinguir essa resposta de uma normal.

Perceber o Espírito: O termo “espírito” não inclui nenhum morto-vivo com corpo físico, apenas os mortos-vivos incorpóreos. Isso significa que criaturas como zumbis, vultos, vampiros e revenants não são detectadas, enquanto fantasmas, visões, banshees e coisas do gênero podem ser detectados. Embora os revenants estejam relacionados no *The Complete Psionics Handbook* como sendo detectáveis, essa habilidade não é capaz de fazê-lo em Ravenloft (pois eles têm um corpo físico).

Os espíritos têm uma aura muito mais intensa em Ravenloft, permitindo que os psionistas as sintam a distâncias maiores. A presença de espíritos em qualquer lugar a menos de 60 metros de distância alerta o personagem. No entanto, a menos que tenha tido outra oportunidade de usar o poder, o psionista não estará ciente do alcance ampliado. Se o domínio for regido por um espírito, um psionista usando esse poder sentirá constantemente um espírito “próximo”. Isso reflete a influência persuasiva dos lordes do domínio.

Número de Poder — O psionista sabe quão distante o espírito está, mas não a direção.

20 — O espírito torna-se ciente da atenção do personagem. Além disso, ele sabe imediatamente em que direção o personagem está, mas não a distância.

Perceber o Perigo: Esse poder, na verdade, funciona muito bem em Ravenloft. Os poderes sombrios permitem alegremente que o personagem sinta todo o perigo que existe a seu redor. O personagem sente um formigamento toda vez que alguma criatura que está no mesmo domínio pensar em feri-lo (mesmo que isso não seja uma ameaça imediata), toda vez que o personagem é obrigado a fazer um Teste de Poder de Ravenloft e toda vez que um personagem cruza uma fronteira de domínio ou entra nas Brumas de Ravenloft. Em outras palavras, quase o tempo todo.

Número de Poder — O psionista sabe quão distante está o perigo.





20 — O psionicista sente perigo continuamente, mesmo que ninguém esteja tramando nada contra ele.

Perceber Veneno: Normalmente esse poder funciona como seria de se esperar. Entretanto, no domínio de Borca ele não consegue detectar a natureza corrompida da comida e a água dessa terra.

Psicocinese

A maioria desses poderes funciona normalmente no Semiplano. Manipular objetos com a mente normalmente não desperta nenhum interesse nos poderes sombrios, que não se importam com essas habilidades. Entretanto, como no caso de qualquer ação na Terra das Brumas, se um personagem usa uma habilidade psiônica com propósitos malignos, pode vir a ser necessário ele fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Ciências

Nenhum desses poderes funciona de maneira diferente em Ravenloft.

Devoções

Animar Objetos: Essa devoção funciona normalmente em Ravenloft.

Número de Poder — A animação aparece perfeita e viva.

20 — O objeto animado ganha automaticamente vida própria, tornando-se o lar de um animator, conforme descrito no *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendix III*.

O animator focalizará sua atenção negativa em seu criador se isto for possível, embora ele possa ser bastante sutil com relação a isso. Exemplo: um marionete animado pode tentar ganhar a afeição do psionicista, chamando-o de “pai” e agindo como um companheiro prestativo até chegar a hora de se voltar contra ele.

Animar Sombras: Um psionicista prudente deve ter cuidado ao dar vida a uma coisa feita de trevas em Ravenloft, pois isso pode vir a assombrá-lo enquanto ele viver.

Número de Poder — O alcance aumenta em cem metros.

20 — A sombra animada absorve um pouco da substância do Semiplano, transforma-se no monstro de mesmo nome e tenta matar o personagem. Ela o segue em qualquer lugar, espreitando escondida e esperando uma oportunidade para atacar seu antigo mestre. Enquanto o monstro viver, o personagem não terá sombra. Qualquer pessoa normal que perceber a falta da sombra do personagem pensará o pior a respeito dele.

Sombra: TACO 17; Dano 1d4+1; CA 7; DV 3+3, Mov 12; AE Dreno de Força; DE Só é atingido com armas +1 ou de prata; RM de morto-vivo; Tamanho M Moral especial, XP 650.

Controlar Corpos: Assumir o controle do corpo de outra pessoa não é uma coisa maligna per si, mas o potencial que existe de abuso nesse poder é muito grande. Se o psionicista usar o corpo controlado com objetivos malignos ou desnecessariamente egoístas, o jogador terá de fazer





um Teste de Poder de Ravenloft. Controlar o corpo de outra criatura para impedi-la de atacar ou para salvá-la de um perigo imediato não é considerado maligno ou egoísta. Usar o poder para dar um fim rápido e indolor a uma criatura maligna também é seguro. No entanto, fazê-la dançar sobre carvões em brasa só por diversão é bastante maligno. O Mestre deve avaliar de que forma o psionicista está usando a criatura controlada.

Número de Poder — O psionicista automaticamente ganha a luta psíquica inicial.

20 — O psionicista sofre uma paralisia parcial em um braço ou perna durante 1d10x10 minutos.

Psicometabolismo

Alguns dos poderes psíquicos mais sombrios pertencem a essa disciplina, tanto que usá-los em Ravenloft pode acarretar em um destino horrível. Essas habilidades normalmente chamam a atenção dos poderes sombrios.

Ciências

Afinidade Animal: Essa ciência funciona normalmente em Ravenloft. No entanto, os nativos que porventura vierem a ver crescer garras, pelo ou outras características animais em um personagem podem muito bem assumir o pior. Eles provavelmente acreditarão que o personagem é um licanthropo ou outro tipo de criatura metamorfa sobrenatural. Qualquer pessoa que não estiver preparada para a transformação do psionicista poderá ter de fazer um Teste de Horror. Os membros do grupo desse personagem que já tiverem visto o psionicista usar essa ciência antes não precisarão fazer o teste.

Campo Mortal: Drenar a vida de uma criatura humanoide pode fazer com que ela volte do túmulo para assombrar o personagem. Isso fica a cargo do Mestre, mas em geral o poder deveria ter 10% de chance de fazer a vítima voltar do mundo dos mortos. No entanto, as chances matemáticas são menos importantes que o estado da vítima. Se ela tiver uma grande força de vontade ou deixou uma tarefa importante inacabada, então sua chance de voltar como morto-vivo aumenta.

Toda vez que for possível, o tipo de morto-vivo deve ser compatível com o número de Dados de Vida ou o nível da criatura assassinada. Mesmo assim, independente dos Dados de Vida original, a criatura morta tem 20% de chance de voltar como um revenant. O Campo Mortal cria um canal direto para o Plano de Energia Negativa de modo que qualquer criatura morta-viva que esteja dentro desse campo recupera um número de pontos de vida igual ao número de pontos de vida que ele supostamente perderia.

Usar esse poder exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Número de Poder — O psionicista perde apenas a metade dos pontos de vida especificados. As vítimas que falharem no Teste de Resistência perdem a quantidade total.

20 — O poder falha, mas o psionicista perde os pontos de vida mesmo assim.

Conter Energia: Essa ciência funciona normalmente em Ravenloft. Os ataques de dreno de nível e toque macabro de alguns mortos-vivos não são ataques de energia, por isso essa ciência não os afeta. Estes ataques expõem a vítima ao calafrio sobrenatural do túmulo e não a um frio físico normal.

Drenar Vida: Essa ciência permite que o personagem imite os poderes de drenagem inerentes a alguns tipos de mortos-vivos. Da mesma forma que acontece com o poder

Campo Mortal, as criaturas mortas através da drenagem de vida podem se tornar mortos-vivos e querer vingança (25% das vezes). O tipo de morto-vivo está normalmente relacionado com os Dados de Vida da vítima, mas os humanos têm 25% de chance de voltar como vampiros, independente do nível.

Tocar um morto-vivo reverte o fluxo do poder, provocando automaticamente um choque de retorno, como está descrito no poder. A criatura morta-viva atendida absorve metade do número atual de pontos de vida do psionicista. Usar esse poder exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Número de Poder — A velocidade da drenagem aumenta para 1d20 pontos por rodada.

20 — O alvo absorve metade do número atual de pontos de vida do psionicista, invertendo o efeito do poder.

Forma Sombria: Esse poder permite que o personagem se transforme em uma “sombra viva”. Em Ravenloft, o personagem se torna uma sombra verdadeira, do tipo morta-viva.

Em campanhas que utilizam as regras de *Réquiem*, o jogador pode converter seu personagem em uma sombra usando as regras desse acessório. Se essas regras não estiverem disponíveis, o personagem torna-se uma sombra como a descrita no *Livro dos Monstros*. Enquanto estiver na forma de sombra, o personagem tem todos os poderes e desvantagens de uma sombra morta-viva. Portanto, alguém que está na forma de sombra pode ser afastado com o poder da fé e ferido com água benta.

Quando tenta voltar a seu estado normal, o psionicista tem 15% de chance de não conseguir fazê-lo. Nestes casos, o indivíduo está preso na forma de sombra, ficando nesse estado até encontrar outra cura para sua condição.

Usar essa habilidade exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Número de Poder — O psionicista pode viajar em áreas iluminadas normalmente proibidas por essa ciência.

20 — O lado sombrio do psionicista se liberta. Ele se torna uma sombra (como descrito anteriormente) sob o controle do Mestre durante 1d4 turnos e é tomado de uma fúria assassina. O psionicista não gasta mais nenhum PPP se isso acontecer.

Metamorfose: Essa ciência funciona normalmente em Ravenloft. No entanto, nativos que vierem a ver um personagem assumir características animais podem muito bem pensar no pior. Eles provavelmente acreditarão que o personagem é um licanthropo ou além outro tipo de criatura metamorfa sobrenatural. Qualquer pessoa que não está preparada para a transformação do psionicista pode vir a ter de fazer um Teste de Horror. Os membros do grupo desse personagem que já tiverem visto o psionicista usar essa ciência antes não precisarão fazer o teste.

Devoções

Absorver Doença: Em Ravenloft, esse poder consegue absorver a licantria de outra pessoa. Algumas formas de licantria são doenças mágicas transmitidas. A devoção Absorver Doença é capaz de sugar essa aflição para o corpo do psionicista.

Se o alvo do psionicista for um licanthropo natural ou maldito, esse poder não removerá a doença da vítima. Para essas criaturas, a licantria não é uma doença e sim uma condição. No entanto, se eles conseguem transmiti-la para





outras pessoas como uma doença, o psionicista continua podendo “pegá-la” através desse poder.

Usar esse poder não cura a licanthropia, simplesmente transfere a doença de um personagem para outro.

Número de Poder — O sistema imunológico do psionicista destrói automaticamente a doença (até mesmo a licanthropia).

20 — A vítima continua com a doença, mas ela também se espalha para o psionicista.

Ajuste Celular: Essa devoção funciona normalmente, embora não possa curar licanthropia.

Causar Decadência: Essa devoção funciona melhor em Ravenloft. O Semiplano gosta de apodrecimento e decadência, tanto que ele amplia o efeito dessa devoção, gerando uma penalidade a ser aplicada no Teste de Resistência contra Ácido.

Número de Poder — O Teste de Resistência falha automaticamente. Além disso, o psionicista tem de fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

20 — Um dos itens do próprio psionicista apodrece (sem direito a Teste de Resistência) - seja ele o primeiro item tocado pelo personagem ou um escolhido pelo Mestre.

Duplicar a Dor: Esse devoção funciona normalmente em Ravenloft. No entanto, usá-la para extrair informação de uma criatura exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Envelhecimento: Esse poder é semelhante ao dreno de energia vital. Qualquer pessoa morta por essa devoção volta como um fantasma e procura se vingar de seu assassino. Usar essa devoção exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Número de Poder — A vítima envelhece 1d20 anos.

20 — O psionicista envelhece 1d10 anos.

Psicotransporte

Ravenloft protege ciumentamente o poder de deixar um domínio, portanto nenhum desses poderes consegue transportar alguém através das fronteiras de um domínio. Como um corolário óbvio, nenhum desses poderes é capaz de enviar uma criatura ou objeto para fora do próprio Semiplano.

Ciências

Banimento: O psionicista bane a criatura afetada para um bolsão dimensional de sombras dentro das fronteiras planares de Ravenloft. Essa área de trevas opressivas não pode ser iluminada nem mesmo com o uso de magias; devoções como Ver Sons funcionam normalmente, mas nenhuma forma de infravisão consegue atravessar essas trevas espessas. Como o bolsão dimensional está dentro de Ravenloft, todas as regras do Semiplano continuam valendo dentro dele.

Número de Poder — A criatura banida não pode retornar por conta própria; ela tem de esperar até ter permissão para voltar ou ser trazida por outra. O psionicista não precisa pagar mais nenhum PPP para mantê-la lá.

20 — A vítima e o psionicista são banidos para o bolsão dimensional. A outra criatura volta quando o psionicista para de gastar o custo de manutenção, mas o psionicista tem de voltar usando outro método: teleporte, passeio dimensional, etc. Esta viagem de volta deixa-o no mesmo

domínio em que ele estava antes.

Convocar Criatura Extra-planar: Essa magia funciona normalmente no sentido que ela continua sendo capaz de abrir um portal para outro plano e trazer a criatura desejada para o Semiplano do Pavor. No entanto, como a criatura não pode retornar e o personagem não tem controle sobre ela, o demônio recém chegado provavelmente atacará o psionicista se este não tomar nenhuma precaução.

Teleporte: Essa habilidade funciona de maneira semelhante à magia arcana Teleportação, descrita no Capítulo Nove. O Teleporte nunca consegue cruzar a fronteira de um domínio. Qualquer tentativa de se teleportar para fora de um domínio coloca simplesmente o personagem na fronteira do domínio.

Número de Poder — O custo em PPP é reduzido em 20% (arredondado para cima).

20 — A tentativa não tem efeito.

Teleportar Outros: Essa ciência tem a mesma limitação que Teleportação. Ela não pode transportar uma criatura através da fronteira de um domínio. Qualquer tentativa de se teleportar para fora de um domínio simplesmente coloca o personagem na fronteira do domínio.

Número de Poder — O custo de PPP é reduzido em 20% (arredondado para cima).

20 — Os seres teleportados se sentem desorientados. Eles não podem lançar magias e sofrem uma penalidade de -4 em todas as jogadas de dados por 1d4 turnos.

Viagem Astral: Esse poder simplesmente não funciona, mas o psionicista gasta os 20 PPPs para descobrir isso. Ele não serve nem mesmo para voltar de um Banimento que falhou.

Devoções

Passeio Dimensional: Esse poder funciona normalmente, com uma pequena exceção: o psionicista cruza o Semiplano da Sombra. O psionicista pode encontrar outras criaturas presas nessa dimensão e tem 5% de chance de encontrar uma criatura banida. Neste caso, a criatura pode escolher não atacar ou até mesmo estabelecer contato com o psionicista que está passeando pelas dimensões.

Número de Poder — O psionicista recebe um bônus igual a +2 no teste de Sabedoria exigido.

20 — Tomado por vertigem, o personagem não consegue fazer nada além de vomitar durante três rodadas.

Gatilho de Teleporte: Essa devoção funciona normalmente em Ravenloft, com as seguintes diferenças. Um psionicista não pode ativar um gatilho através de testes genéricos de Horror ou Medo. Fazê-lo, introduziria a mecânica de jogar dados na interpretação do personagem e os personagens não sabem nada a respeito de Testes de Horror ou Medo.

No entanto, o psionicista pode especificar um gatilho do tipo “quando eu ver um vampiro”, o que em muitos casos pode provocar um Teste de Medo ou de Horror. O Mestre deve ter em mente que o gatilho usa a percepção que o psionicista tem do mundo a seu redor. Se o psionicista não sabe que o personagem é um vampiro, o gatilho não reage.

Portal Dimensional: Embora Ravenloft não permita que seus habitantes viajem para outras dimensões e planos, os personagens podem, às vezes, visitar algumas “praias”, um psionicista pode usar essa habilidade para entrar na Borda





Labirintos da Mente



Etérea, nas não no Plano Etéreo Profundo. Essa habilidade permite que o personagem viaje apenas pela Borda Etérea ou nas orlas do Semiplano da Sombra.

Projeção Astral: Esse poder não funciona na Terra das Brumas. Ravenloft não permite que nenhum de seus brinquedos escape tão facilmente.

Telepatia

Todos os monstros mortos-vivos de Ravenloft têm a habilidade insidiosa de apresentar uma fachada de pensamentos inocentes, completamente independentes de usar ideias verdadeiras. Dessa maneira, o mal esconde sua verdadeira natureza até poder atacar o aventureiro incauto. Enquanto mantiver essa barreira, a criatura será praticamente imune à maioria das ciências e devoções telepáticas.

A maioria dos mortos-vivos opta por manter esse escudo de inocência o tempo todo, mas eles podem baixar essa máscara a qualquer momento e revelar sua verdadeira natureza para uma mente invasora. Sondar as profundezas destas mentes malignas e alienígenas pode facilmente levar um psionista até os limites da loucura (veja o Capítulo Seis).

Os vampiros são uma exceção especial a essa regra. Enquanto está dormindo, um vampiro é apenas um corpo morto; ele não possui mente para ser contatada e, portanto, nenhum escudo de pensamentos falsos. De fato, os vampiros quase nunca sonham ou exibem qualquer atividade mental enquanto estão dormindo.

Ciências

Dominação: Essa ciência basicamente funciona normalmente em Ravenloft, embora seu uso margeie a fronteira entre bem e mal. A tentação de ser cruel ou forçar a criatura dominada a realizar atos malignos pode ser muito grande. Um psionista que usa esse poder com objetivos desnecessariamente egoístas, caprichosos ou malignos tem de fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Número de Poder — O custo de manutenção é diminuído pela metade.

20 — A vítima sabe que alguém tentou dominá-la.

Dominação em Massa: Igual a Dominação (veja acima).

Elo Mental: Essa ciência funciona normalmente em Ravenloft. Um Elo Mental nunca obriga a fazer um Teste de Loucura, mesmo que a criatura seja um morto-vivo ou um monstro horrível. Esses poderes não mergulham o psionista nas profundezas da mente da criatura.

Lobotomia Temporária: Esse poder consegue remover a memória de um evento aterrorizante, negando dessa maneira uma falha em um Teste de Medo ou de Horror. Uma única aplicação bem sucedida bloqueia efetivamente a experiência e cancela os efeitos malignos da falha. Como o poder apenas afasta as memórias mas não as destrói, uma cirurgia psíquica pode vir a libertá-las mais tarde, expondo novamente o personagem à experiência aterroradora e exigindo um novo Teste de Medo ou de Horror. Usar

essa ciência não evita a perda de Inteligência, Sabedoria ou níveis de experiência como faria normalmente. Consequentemente, Lobotomia Temporária não é um método perfeito para lidar com falhas em Testes de Horror e Medo.

Número de Poder — A vítima não tem direito a fazer um Teste de Resistência.

20 — O poder afeta o psionista ao invés de sua vítima.

Sonda: Esse poder consegue atravessar a camada de falsos pensamentos produzida por mortos-vivos inteligente. Estas criaturas recebem um bônus igual à metade de seu número de Dados de Vida ao se defenderem da Sonda. Exemplo: um vampiro (8+3 DVs) ganha um bônus igual a +4 ao se defender contra a sonda. Se for bem sucedida, a sonda revelará a verdadeira natureza do monstro morto-vivo para o psionista, o que exige um Teste de Loucura.

Número de Poder — O psionista pode fazer duas perguntas por rodada.

20 — O alvo tem consciência da tentativa de sondagem. Um monstro morto-vivo pode optar por deixar o psionista ser bem sucedido (obrigando a um Teste de Horror ou Loucura) ou responder as questões da maneira que quiser. O psionista não sabe se as respostas são verdadeiras ou falsas (ou nem mesmo se a sonda foi detectada).

Devoções

Contato: Essa devoção funciona normalmente em Ravenloft e atua contra mortos-vivos. No entanto, ela não garante que o poder que se segue irá funcionar. Contato não fornece nenhuma informação sobre a mente da criatura contatada. O psionista não é capaz de contatar um vampiro dormindo, pois ele é apenas um cadáver enquanto descansa.

O custo para manter o Contato varia de acordo com o nível/número de Dados de Vida do alvo. Os pensamentos falsos erguidos por criaturas mortas-vivas podem diminuir o nível percebido; se um vampiro se faz passar por um ser humano de baixo nível, ele também pode optar por diminuir o nível percebido através de sua barreira de pensamentos falsos. Qualquer psionista que conseguir contatar o vampiro paga menos PPPs por rodada para manter o contato. Depois que o psionista estabelece contato, o vampiro não pode alterar o custo em PPPs, mesmo que sua verdadeira natureza venha a ser descoberta. A criatura assim dá uma pequena vantagem para o psionista em troca da habilidade de mascarar sua presença. Ainda assim, a maioria dos mortos-vivos não se preocupa em alterar o nível percebido pelos psionistas.

A classificação do alvo afeta a chance de sucesso do psionista. Mortos-vivos, licantropos e criaturas semelhantes se qualificam como monstros para a determinação desses modificadores. Humanoides não geram modificadores, mas monstros como mortos-vivos e licantropos impõem uma penalidade igual a -7 (as criaturas não podem alterar esses modificadores). Entretanto, se





o personagem não conseguir passar no teste de Poder Psíquico, ele provavelmente nem perceberá que existe este modificador. Depois de algumas tentativas falhas de contatar a criatura, ele pode começar a suspeitar de que alguma coisa não está certa; no entanto, não terá nenhuma prova definitiva, especialmente porque outros modificadores (como a distância) também podem afetar as chances.

Número de Poder — O contato é mantido durante quatro rodadas sem gastar de nenhum PPP.

20 — Contatos posteriores com essa mente serão impossíveis enquanto o psionista não aumentar seu nível de experiência.

Detectar Vida: Normalmente, essa devoção não detecta criaturas mortas-vivas. Em Ravenloft, porém, os seres mortos-vivos podem fazer um Teste de Resistência contra Morte por Magia quando esse poder é usado neles. Se passar, o morto-vivo alvo parecerá ser uma criatura humanóide viva. Monstros mortos-vivos podem falhar voluntariamente no Teste de Resistência se eles suspeitarem que um psionista os está examinando, o que os torna indetectáveis.

Número de Poder — O psionista consegue detectar instantaneamente qualquer coisa a cem metros em qualquer direção. Os mortos-vivos não têm direito a fazer um Teste de Resistência para manipular a detecção.

20 — O telepata detecta 1d6 criaturas que não estão ali. Mortos-vivos inteligentes podem parecer ser seres vivos se eles assim o desejarem.

Infligir Dor: Usar esse poder para torturar qualquer criatura obriga o psionista a fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Penetrar Identidade: Essa devoção funciona normalmente em Ravenloft. A Penetrar Identidade é um dos poucos poderes telepáticos capazes de funcionar em uma criatura morta-viva, mas o sucesso tem seu preço. O psionista terá de fazer um Teste de Horror se ele invadir qualquer criatura morta-viva.

Número de Poder — Nenhum efeito adicional.

20 — Enquanto não alcançar um novo nível, o telepata não poderá penetrar na mente desse alvo.

Ouvir a Verdade: Ravenloft protege suas criaturas mais queridas com um véu de discrição. Os mortos-vivos parecem sempre estar dizendo a verdade, mesmo quando é óbvio que estão mentindo. Essa devoção psíquica não possui nenhum sinal para determinar a veracidade de uma afirmação.

Número de Poder — O psionista reconhece uma mentira mesmo quando quem a falou não sabe que é mentira. Se o alvo é um morto-vivo, o psionista consegue detectar apenas se a criatura acredita ou não que sua afirmação é verdadeira.

20 — O psionista não pode usar essa devoção efetivamente contra o mesmo alvo durante 1d6 dias.

PES: Essa devoção funciona normalmente em Ravenloft. No entanto, o psionista consegue captar apenas os falsos pensamentos superficiais de uma criatura morta-viva, a menos que essa escolha abrir sua mente. Nesse caso, o psionista deve fazer um Teste de Loucura. Se ele não pode entender a linguagem nativa da criatura morta-viva, ele recebe um bônus de +2 no seu teste.

Número de Poder — A primeira rodada da manutenção

não precisa ser paga.

20 — O psionista sente uma dor-de-cabeça lancinante e fica submetido a uma penalidade igual a -1 em todos os Testes de Poder Psíquico durante uma hora.

Metapsionismo

A maioria dos poderes dessa disciplina funciona normalmente em Ravenloft. Os poderes psíquicos que afetam outros poderes psíquicos raramente apresentam algum interesse para os poderes sombrios.

Ciências

Avaliar: A ciência Avaliar tenta romper o véu do futuro. Em Ravenloft essa habilidade fica completamente a cargo dos Vistani, dessa forma a vidente Vistani mais poderosa do domínio fica sabendo instantaneamente da tentativa do psionista. Ela pode optar por responder da maneira que quiser.

Número de Poder — A ciência funciona normalmente, gerando uma avaliação genuína da situação. Os Vistani não tomam conhecimento dessa tentativa.

20 — O psionista não será capaz de usar essa ciência com sucesso durante 1d4 dias.

Alteração da Aura: Essa ciência funciona normalmente em Ravenloft. No entanto, algumas maldições poderosas podem estar submetidos a uma penalidade igual a -6 e as maldições sofridas pelos lordes dos domínios não podem ser superadas. Em Ravenloft, os licantropos infectados não são amaldiçoados, portanto esse poder não os afeta. No entanto, ele funciona em licantropos que adquiriram seu estado através de uma maldição.

O Livro *The Complete Psionics Handbook* diz que uma





Labirintos da Mente



tentativa de remover uma maldição, Tarefa ou Missão impõe uma penalidade igual a -6 na chance de sucesso. Em Ravenloft, isso continua verdade para as Tarefas e Missões, mas existem maldições de várias formas e potências. A força da maldição determina sua penalidade, de acordo com a **Tabela 33** (as definições dessas forças de maldição podem ser encontradas no Capítulo Doze: O Mal Sussurrado).

Tabela 33:
Modificação de Alteração de Aura

Força da Maldição	Modificador
Embaraçosa	-2
Frustrante	-4
Inoportuna	-6
Perigosa	-8
Letal	-10

Número de Poder — Nenhum efeito adicional.

20 — Todo o custo do poder em PPPs deve ser pago, apesar da falha. O psionicista não pode tentar alterar essa aura enquanto não alcançar um nível de experiência mais alto.

Cirurgia Psíquica: Essa ciência funciona normalmente em Ravenloft. Ela consegue remover os efeitos de uma falha em um Teste de Medo, Horror ou Loucura, sendo, portanto, um talento extremamente útil no Semiplano do Pavor. Para mais detalhes sobre seu uso, veja o Capítulo Seis: Medo, Horror e Loucura.

Explosão Psíquica: Na maioria dos casos, essa ciência funciona normalmente em Ravenloft. No entanto, todos os tipos de mortos-vivos são imunes a seus efeitos.

Número de Poder — Criaturas vivas com 3 Dados de Vida ou menos morrem se falharem no Teste de Resistência. Os mortos-vivos com vontade própria têm de passar em um Teste de Resistência contra Paralisia para não ficarem “inconscientes” durante 2d6 turnos. Isso não afeta mortos-vivos sem mente.

20 — O iniciador tem de ser bem sucedido em um Teste de Resistência contra Paralisia para não morrer. Se sobreviver, o psionicista perde todos os poderes durante 2d6 dias.

Devoções

Forçar: Essa devoção consegue apenas trazer uma criatura para Ravenloft, mas não forçá-la em outro plano, a menos que o ser tenha uma existência dupla no Plano Etéreo ou no Semiplano das Sombras. Essas criaturas têm contatos suficientes para permitir que o psionicista as empurre para as orlas desses planos.

O Semiplano do Pavor tem laços estreitos com o Plano de Energia Negativa, e nenhum dos dois costuma deixar aqueles que estão em suas garras escapar com facilidade. Por isso, é mais difícil trazer totalmente para Ravenloft uma

criatura que existe simultaneamente nos dois planos. Um psionicista fica submetido a uma penalidade igual a -2 ao usar essa devoção para trazer uma criatura do Plano de Energia Negativa para Ravenloft.

Número de Poder — A criatura fica momentaneamente atordoada e sofre uma penalidade igual a -2 no teste de iniciativa da próxima rodada.

20 — Nenhum outro efeito.

Dreno Psíquico: Drenar energia psíquica a ponto de ferir não é muito diferente de drenar a energia vital de um personagem, como faz um vampiro. Usar esse poder para drenar a energia psíquica de forma a causar dano exige um Teste de Poder de Ravenloft. Na verdade, uma drenagem que reduza a vítima a menos da metade em qualquer um de seus valores de habilidade obriga o psionicista a fazer Testes de Poder adicionais.

Número de Poder — O psionicista não fere a vítima, independente de quanto ele venha a drenar. Se drenar a ponto de sua vítima ficar abaixo da metade do valor de uma habilidade, ele deverá fazer um Teste de Poder.

20 — O contato é quebrado.

Retrospecção: A descrição dessa devoção diz que memórias esparsas, perdidas ainda possuem a marca de seu criador. Em Ravenloft, as memórias dos lordes de domínio se sobrepõem às outras. Assim, uma tentativa de Retrospecção tem 10% de chance de pegar uma memória de um dos vários lordes de domínio de Ravenloft. Se a natureza da questão for do tipo que apenas o lorde do domínio saberia a resposta, a chance aumenta para 50%. Estas memórias emitem males e horrores que não deveriam ser contemplados pelos mortais, portanto cada psionicista na convergência tem de fazer um Teste de Horror. O Mestre deve dar um bônus no teste de acordo com a qualidade da memória.

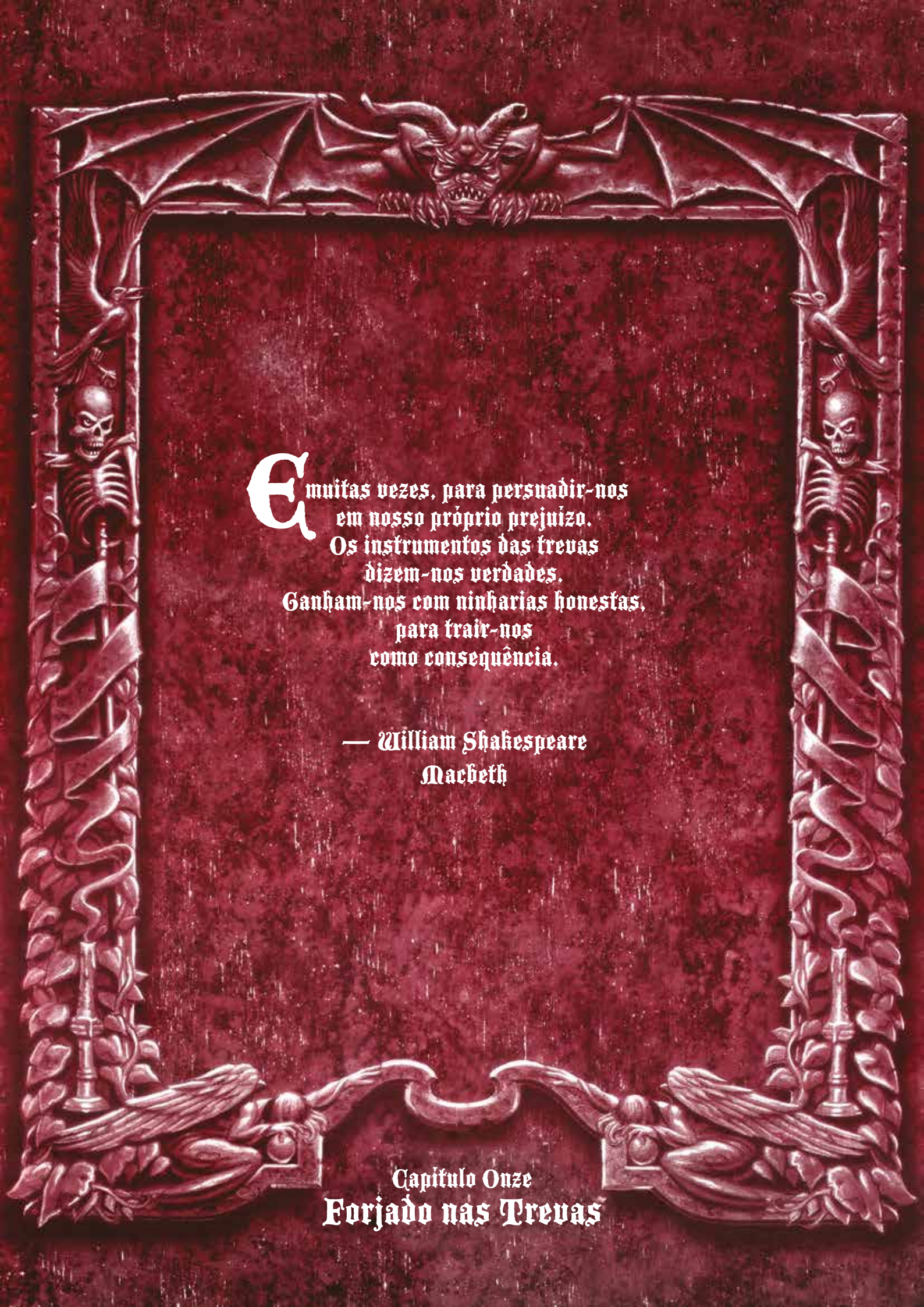
Tabela 34:
Modificadores de Retrospecção

Detalhes da Memória	Bônus no Teste de Horror
Extremamente vaga e fragmentária	+3
Vaga ou incompleta	+2
Completa mas não específica	+1
Razoavelmente completa e específica	0

Número de Poder — Bônus no Nenhum Teste de Horror é necessário.

20 — Bônus no Nenhum outro efeito.





E muitas vezes, para persuadir-nos
em nosso próprio prejuízo.
Os instrumentos das trevas
dizem-nos verdades.
Ganham-nos com ninharias honestas,
para trair-nos
como consequência.

— William Shakespeare
Macbeth

Capítulo Onze
Forjado nas Trevas



Forjado nas Trevas

Do mesmo modo que as magias e os poderes psiônicos, os itens mágicos funcionam de forma diferente em Ravenloft. Alguns itens malignos, particularmente aqueles com base na necromancia, funcionam melhor em Ravenloft. Na maioria dos casos, o seguinte procedimento deve ser usado: Se um item mágico imita uma magia, ele sofre as mesmas mudanças que a magia. Desse modo se uma magia não funciona em Ravenloft, qualquer item mágico que duplica seus efeitos também não funcionará. Os Capítulos Oito e Nove descrevem em detalhes as alterações nas magias em Ravenloft.

Conversões e Considerações

Esse capítulo descreve as mudanças nos itens mágicos mais comuns, pois seria impossível discutir cada item mágico conhecido em cada mundo de AD&D. A coleção é muito vasta e continua a crescer. Os Mestres podem inclusive inventar novos itens para suas campanhas e, às vezes, incorporar itens de outras aventuras ou importar itens de outros mundos.

Não interessa quais as circunstâncias, as regras que veremos a seguir devem fornecer informação suficiente para determinar as mudanças em qualquer item trazido para a Terra das Brumas.

Viagem Interplanar

É raro as Brumas permitirem viagens interplanares em Ravenloft. Se um item tem um poder relacionado com viagem interplanar, essa habilidade não funcionará. Às vezes, o item envia seu dono para outro lugar do Semiplano e outras vezes o pretenso viajante não vai a lugar algum. Qualquer item relacionado com viagem interplanar funciona corretamente quando o Mestre assim o desejar. Na verdade, a aventura final de uma campanha pode girar em torno da descoberta e uso de um item necessário para escapar da Terra das Brumas.

Convocação

Itens mágicos não podem convocar animais normais (lobos, gatos, etc.) de fora do domínio no qual o item foi usado. Além disso, criaturas e animais convocados de outros planos não podem voltar para seus lares da mesma maneira, o que provavelmente os deixará muito descontentes.

Adivinhação

Ravenloft enfraquece a Adivinhação dentro de suas fronteiras. Nenhuma magia ou item mágico é capaz de identificar tendências malignas ou benígnas — apenas leais ou caóticas. Da mesma forma, as magias de profecia, clarividência e coisas semelhantes são notoriamente menos confiáveis quando usadas nas obscuras Brumas de Ravenloft.

Testes de Poder

Itens que são completamente malignos ou usados com propósitos malignos exigem um Teste de Poder quando são utilizados. Isso não inclui itens amaldiçoados ou itens que simplesmente causam dano. Para ter de fazer um Teste de Poder, o dono deve manter e usar um item com propósitos malignos.

Frequência de Magia e Tesouros

A Magia, especialmente na forma de itens e aparatos mágicos, é menos comum em Ravenloft que nos outros reinos. Poucos itens mágicos (se é que algum) são criados aqui. Comparado com os outros mundos, poucas pessoas vivem em Ravenloft. Assim sendo, os aventureiros não encontrarão pilhas de tesouros em cada esquina. Em Ravenloft, a motivação não é a riqueza, e sim a sobrevivência. Isso não quer dizer que em Ravenloft não exista o elemento da ganância ou que não existam itens mágicos. Eles simplesmente não são comuns.

Nem mesmo os monstros costumam manter itens mágicos que não podem usar. Se juntam tesouros, eles devem ter razões lógicas e importantes para fazê-lo; caso contrário, o baú poderá estar completamente vazio. O tesouro não deve acompanhar um encontro só porque os jogadores esperam que isso aconteça.

Como regra, o Mestre deve diminuir pela metade a chance de que um determinado tipo de tesouro esteja presente. Se usar jogadas aleatórias de dados para determinar qual o tesouro, o Mestre deve gerar os resultados antes do jogo começar. Se o resultado pedir por um item mágico, ele deve ter uma relação lógica com o encontro. Caso contrário, o personagem não encontrará nada (ou seja, ele não será substituído por nenhum outro tipo de tesouro).

Embora a quantia de itens mágicos seja pequena, a de dinheiro não é. Os personagens são prontamente pagos por seus serviços. O povo não costuma ser rico, mas eles desistem de tudo que têm por uma boa causa. Se os personagens dos jogadores livram uma vila de uma poderosa força maligna, a vila pode recompensar o grupo. Eles podem oferecer um item mágico raro que estão escondendo — especialmente se aquele item irá ajudar os heróis a destruir o mal que aflige a vila. Alternativamente, eles podem contar aos jogadores onde teoricamente aquele item está, criando a possibilidade dos personagens embarcarem em uma missão para resgatá-lo.

Em vários cenários de campanha, a busca por tesouros motiva tanto os personagens como os jogadores, mas isso não deve acontecer em Ravenloft. Aqui, os aventureiros são bem sucedidos quando conseguem manter a pele e a mente intactas; se conseguem frustrar um plano maligno, eles são bem sucedidos. A sobrevivência, na maioria dos casos, é sua recompensa.

Armas Inteligentes

O ego de uma arma inteligente maligna aumenta cinco pontos em Ravenloft (armas com tendência neutra ou benígna não mudam). Se uma arma maligna domina seu usuário, ela tem 50% de chance de se entregar para o lorde do domínio. No início de cada semana na qual um personagem continua usando uma arma maligna, ele deve fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Artefatos e Relíquias

Devido a seu poder incomum, os artefatos e as relíquias podem transcender as limitações de Ravenloft. Com a permissão do Mestre, habilidades e magias advindas de um artefato ou relíquia podem funcionar normalmente, sem serem afetadas pelo Semiplano. Esses itens poderosos podem até mesmo ajudar os personagens a escapar de Ravenloft. No entanto, um artefato maligno pode não querer deixar o semiplano. Mesmo assim, todo personagem que possuir um artefato ou relíquia maligna terá de fazer um Teste de Poder de Ravenloft uma vez por semana — quer ele use, ou não.





Itens Mágicos Alterados



Tabela 35 mostra itens mágicos que funcionam de maneira diferente em Ravenloft. As páginas a seguir apresentam as descrições de cada item mágico alterado.

Amuleto de Proteção do Espírito: Enquanto o amuleto estiver em Ravenloft, uma psique capturada não poderá deixar o Semiplano. Se o amuleto sair de Ravenloft, a psique poderá partir.

Amuleto dos Planos: Mesmo que seja encontrado em Ravenloft, esse item simplesmente não funciona no Semiplano.

Amuleto contra Mortos-Vivos: Em Ravenloft, os mortos-vivos são mais difíceis de controlar. O amuleto funciona um nível abaixo de sua capacidade normal quando está no Semiplano. Além disso, o próprio Poder da Fé é menos efetivo em Ravenloft, como está indicado no Apêndice Três: Classes de Personagens.

Bolsa de Feijões: Cada feijão tem 20% de “brotar” um encontro de Ravenloft.

Bolsa de Ossos: Em outros cenários de campanha, essa bolsa é capaz de criar um pequeno exército de esqueletos. A sacola funciona apenas em batalhas nas quais existam pelo menos uma centena de pessoas envolvidas de cada lado. No entanto, encontros desse tamanho raramente acontecem em Ravenloft. Caso isso aconteça e a bolsa seja usada, o dobro do número de esqueletos aparecerá (até um máximo de 160). A pessoa que usa a bolsa tem de fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Livro da Ecuridão Perversa: Depois de ler esse livro, o sacerdote maligno ganha experiência suficiente para subir apenas dois níveis, não apenas até a metade do próximo nível, como nos outros reinos. Além disso, o sacerdote ganha um ponto de Sabedoria. O personagem de tendência

benigna que vier a ler os rabiscos sinistros que existem nesse tomo terá de fazer um Teste de Loucura.

Ler esse livro exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Taça do Elemental da Água: O elemental não pode retornar ao seu plano de origem a menos que ele encontre uma saída normal de Ravenloft. Portanto, se conseguir se livrar do controle, o elemental quase sempre atacará o conjurador.

Braseiro de Comandar Elementais do Fogo: O elemental não é capaz de retornar ao seu plano de origem a menos que ele encontre uma saída normal de Ravenloft. Portanto, se conseguir se livrar do controle, o elemental quase sempre atacará o conjurador.

Incensário do Elemental do Ar: O elemental não é capaz de retornar ao seu plano de origem a menos que ele encontre uma saída normal de Ravenloft. Portanto, se conseguir se livrar do controle, o elemental quase sempre atacará o conjurador.

Bola de Cristal: Os lordes de domínio são tão ligados ao Semiplano que a bola de cristal não consegue distingui-los da própria tessitura da terra. Portanto, os personagens não podem usar esses itens maravilhosos para estudar essas criaturas hediondas.

Os ataques que precisarem de contato visual podem afetar o espectador. Assim um vampiro poderia facilmente enfeitiçar o espectador através de uma *bola de cristal*.

Esse item só consegue alcançar uma região cercada pelas Brumas, que pode incluir mais de um domínio (como por exemplo o Núcleo ou um Aglomerado). No entanto, a bola de cristal não funciona nas próprias Brumas, pois elas distorcem a distância e a localização.

Cubo do Portal: Esse aparato não funciona em Ravenloft.

Morte Coagulada: Esse óleo aromático é, na verdade, mais poderoso em Ravenloft. O raio da área de efeito aumenta para três metros (ao invés dos 1,5 m normais).



Forjado nas Trevas

Tabela 35:
Itens Mágicos Alterados

Amuleto contra Mortos-Vivos	Colar de Intensificação da Memória	Medalhão da Projeção dos
Amuleto da Proteção do Espírito	Cubo do Portal	Pensamentos
Amuleto dos Planos	Elmo da Telepatia	Mina Dimensional
Anel de Regeneração Vampírica*	Esfera da Aniquilação*	Morte Coagulada*
Anel de Convocar Djinni	Espada +2, das Nove Vidas*	Óleo da Eterrealização
Armadura da Eterrealidade	Espada de Roubar Vidas*	Pedra de Comandar
Bola de Cristal	Espada dos Planos	Elementais da Terra
Bolsa de Feijões	Espelho do Aprisionamento*	Pergaminho de Proteção contra
Bolsa de Ossos*	Estandarte da Lealdade	Mortos-Vivos
Braseiro de Comandar	Filactério de Atenção dos Monstros	Pó de Coragem de Herói
Elementais do Fogo	Frasco das Maldições	Poção de Controle de Mortos Vivos*
Cajado do Mago Câmara de	Garrafa de Pensamentos	Poço dos Vários Mundos
Desintegração*	Gema da Visão	Taça do Elemental da Água
Câmara de Teleporte	Globo da Serenidade	Talismã do Grande Mal*
Catálogo de Trimia dos	Incensário do Elemental do Ar	Tenda de Neblina
Artefatos dos Planos Exteriores	Livro da Escuridão Perversa*	Trombeta de Valhala
Cetro do Poder*	Livro da Perdição*	Trombeta de Valor
	Medalhão de PES	

* Pode exigir um Teste de Poder de Ravenloft

Usar esta substância maligna exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Mina Dimensional: Quando explode, a mina mata todas as criaturas que estão dentro do espaço extradimensional. Ela não os lança no Plano Astral.

Câmara de Desintegração: Colocar alguém — mesmo um lorde de domínio — em uma dessas câmaras garante um Teste de Poder de Ravenloft.

Frasco das Maldições: Em Ravenloft, esse frasco é capaz de conceder maldições ainda mais horríveis na pessoa que o destampar. A **Tabela 36** mostra as intensidades possíveis das maldições. Para mais informações sobre como dar vida a uma maldição com ardor e paixão, consulte o Capítulo Doze: O Mal Sussurado.

Tabela 36:
Efeitos do Frasco das Maldições

1d10	Intensidade da Maldição
1–3	Embaraçosa
4–5	Frustrante
6–7	Inoportuna
8–9	Perigosa
10	Letal

Gema da Visão: Esse item funciona normalmente, com os seguintes esclarecimentos: A descrição diz que o usuário é capaz de detectar criaturas invisíveis ou ilusionárias. Isso não inclui fantasmas nem outras criaturas intangíveis, que são reais apesar de não serem físicas. Criaturas mortas-vivas desse tipo não parecem diferentes quando vistas através da *gema da visão*. Se elas se parecem com pessoas normais, esse item não muda a percepção que a pessoa tem.

Globo da Serenidade: Os bônus desse globo se aplicam aos Testes de Medo e Horror, chegando até mesmo a anular os efeitos de uma falha em um Teste de Medo. Se for usado em alguém que falhou num Teste de Horror, a pessoa poderá fazer um novo teste para tentar se recuperar do horror. Esse item não afeta falhas ocorridas em Testes de Loucura.

Elmo da Telepatia: Em Ravenloft, os mortos-vivos com inteligência melhor que Baixa conseguem projetar

deliberadamente seus pensamentos para criaturas capazes de ler a mente. Normalmente uma criatura morta-viva manda falsas mensagens tranquilizadoras, mas pode optar por revelar sua verdadeira psique, obrigando o usuário do elmo a fazer um Teste de Loucura.

Trombeta de Valhala: Normalmente, o dono da trombeta convoca guerreiros furiosos de Valhala para lutarem por ele. No entanto, em Ravenloft, os furiosos se libertam do encantamento depois de seis rodadas e não podem voltar a Valhala a não ser que encontrem um método diferente de escapar. Compreensivelmente, os furiosos não ficarão contentes com seu conjurador, mas se foram convocados para lutar por uma causa “digna”, os guerreiros recém libertados não atacarão o dono da trombeta e seus companheiros. Ao invés disso, eles simplesmente partirão em busca de uma saída. Se foram mal-usados ou forçados a agir de uma maneira que consideraram desagradável, eles atacarão o conjurador.

Para cada vinte e cinco guerreiros chamados, a trombeta tem 1% de chance (cumulativa) de convocar um poder superior de Valhala. Não estando confinado pelas leis de Ravenloft, ele resgata seus guerreiros, toma a trombeta e volta para Valhala. Se os guerreiros tiverem sido usados de forma errada, ele pode até mesmo punir o dono da trombeta. Em nenhuma circunstância esse poder irá libertar os personagens do Semiplano.

Mesmo que consiga sair de Ravenloft, o usuário da trombeta ainda terá de responder por suas ações. Para cada furioso convocado enquanto estava em Ravenloft, existe uma chance de 1% cumulativa de que um poder maior de Valhala apareça diante do usuário quando ele está partindo do Semiplano. Esse ser poderoso exige uma justificativa pelos seus atos, condenando-o por ter aprisionado os furiosos em Ravenloft. Nesse ponto, os personagens têm de dar satisfações imediatas ao poder ou sofrer as consequências.

Trombeta da Bravura: Esse item funciona como foi descrito para multidões de aldeões, dando um bônus igual a +2 em suas jogadas de Moral durante 1d4 turnos. Ouvir essa trombeta também permite que uma multidão em fuga faça um novo teste de Moral. Caso seja bem sucedida no





teste, a multidão se reúne e pode novamente se aproximar do monstro ou o que quer que seja. Se for usada por um grupo contrário a multidão, ela diminui o moral da mesma durante 1d10+10 rodadas.

Estandarte da Lealdade: Todos os efeitos desse item podem afetar multidões e agrupamentos de aldeões. O Mestre deve determinar se a multidão é ou não suficientemente leal, lembrando que, por definição, uma multidão é um grupo caótico. Entretanto, se uma multidão de camponeses parece estar bem organizada, como seria o caso de uma unidade militar, o Mestre pode considerar que ela é stafi-cientemente leal para se habilitar à ajuda desse item mágico.

Livro da Perdição: Um personagem maligno que leia esse livro hediondo em Ravenloft ganha pontos de experiência suficientes para crescer dois níveis. O conteúdo nefando e terrível desse livro obriga qualquer personagem benigno a fazer um Teste de Loucura depois de lê-lo. Os personagens não-malignos sofrem os efeitos normais.

Ler esse tomo exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Medalhão de PES: Em Ravenloft, os mortos-vivos com inteligência melhor que Baixa conseguem projetar deliberadamente seus pensamentos para criaturas que leem a mente. Normalmente uma criatura morta-viva manda mensagens falsas, mas pode optar por revelar sua verdadeira psique, obrigando o usuário do medalhão a fazer um Teste de Loucura.

Medalhão da Projeção dos Pensamentos: Em Ravenloft, os mortos-vivos com inteligência melhor que Baixa são capazes de projetar deliberadamente seus pensamentos para criaturas que leem a mente. Normalmente uma criatura morta-viva manda falsas mensagens tranquilizadoras, mas pode optar por revelar sua verdadeira psique, obrigando o usuário do medalhão a fazer um Teste de Loucura.

Espelho do Aprisionamento: Usar esse item para prender uma vida exige um Teste de Poder de Ravenloft, mas libertar um indivíduo preso não.

Tenda de Neblina: Toda vez que esse item é usado, existe 5% de chance dele transportar os ocupantes para algum outro lugar no Semiplano. Nas Brumas, a chance sobe para 25%. Da mesma forma que as Brumas, esse item não sente nenhum remorso por transportar a tenda para um lugar acima de um lago ou qualquer outro lugar potencialmente perigoso.

Colar de Intensificação da Memória: Em Ravenloft, seria melhor que muitas coisas fossem esquecidas. Enquanto estiver usando o colar, o dono não recebe nenhum bônus nos Testes de Horror pela passagem do tempo; na verdade, os efeitos de uma falha em um Teste de Horror nunca desaparecem. O uso prolongado do colar (mais de uma semana) sob a influência de uma falha em um Teste de Horror obriga o usuário a fazer um Teste de Loucura.

Óleo da Eterealização: Embora consiga se tornar insubstancial quando usar esse óleo, o personagem continua não podendo entrar completamente no Plano Etéreo e dessa forma escapar do Semiplano do Pavor. O mais próximo que o personagem chega de uma transferência desse tipo é um breve passeio na Borda Etérea.

Filactério da Atenção dos Monstros: Quando usado por um sacerdote em Ravenloft, esse item alerta o lorde do domínio sobre a localização do sacerdote (dentro de um raio de 1,5 km). Esse filactério convoca apenas monstros nativos do domínio onde ele está sendo usado.

Armadura da Eterealização: Embora possa se tornar insubstancial quando usar essa armadura, o personagem continua não podendo entrar completamente no Plano Etéreo e dessa forma escapar do Semiplano do Pavor. O





Forjado nas Trevas

mais próximo que o personagem chega de uma transferência desse tipo é um breve passeio na Borda Etérea.

Poção de Controle de Mortos-Vivos: Um alvo morto-vivo deve fazer um Teste de Resistência contra Magia para evitar os efeitos da poção (os mortos-vivos que têm mente própria recebem um bônus igual a +2). Os lordes de domínio evitam automaticamente o controle. Sugestivamente, os mortos-vivos inteligentes podem fingir obediência para se posicionarem melhor no caso de um ataque.

Usar essa poção exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Pó de Coragem de Herói: O bônus igual a +2 nos testes de Moral também se aplicam nos Testes de Medo em Ravenloft. No entanto, o pó não afeta Testes de Horror nem de Loucura.

Anel de Convocar Djinni: Depois de aparecer e fazer o serviço, o djinni descobrirá que não é capaz de voltar para seu plano. Isso viola o pacto do anel, o que liberta imediatamente o djinni. Se seu antigo mestre era gentil e moderado, o djinni partirá em busca de sua própria saída do Semiplano. Se seu mestre tiver sido cruel e severo, o djinni irá atacá-lo imediatamente.

Anel de Regeneração Vampírica: Mortos-vivos não fornecem pontos de vida para o usuário. Em vez disso, eles enviam energia do Plano Negativo através do canal criado pelo anel, causando ao usuário uma quantidade de dano igual ao número de pontos de vida que deveriam ter sido curados. O monstro morto-vivo sofre a quantidade de dano normal.

Cada utilização do anel exige um Teste de Poder de Ravenloft, até um máximo de um teste por semana (no entanto, o personagem pode usar o anel um número maior de vezes).

Cetro de Poder: Qualquer pessoa que controla mortos-vivos ou criaturas extremamente malignas com o objetivo de lucro pessoal tem de fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Pergaminho de Proteção contra Mortos-Vivos: Os mortos-vivos são mais difíceis de controlar em Ravenloft. Os efeitos do pergaminho duram apenas por 5d8 rodadas e afetam apenas 20 dados de vida de mortos-vivos.

Esfera da Aniquilação: Qualquer pessoa que tenta usar essa esfera tem de fazer um Teste de Poder de Ravenloft.

Cajado do Mago: O cajado é incapaz de realizar viagens interplanares em Ravenloft. Toda tentativa de utilizar essa habilidade falha mas não utiliza nenhuma carga.

Pedra de Comandar Elementais da Terra: O elemental não pode retornar a seu plano de origem a menos que encontre uma saída normal de Ravenloft. Por isso, se conseguir se libertar de alguma maneira, o elemental atacará o que quer que o tenha convocado.

Espada +2, das Nove Vidas: A pessoa que a manuseia deve fazer um Teste de Poder de Ravenloft toda vez que a espada suga uma alma.

Espada de Roubar Vidas: A pessoa que a manuseia tem de fazer um Teste de Poder de Ravenloft toda vez que a espada rouba uma vida.

Espada dos Planos: Como Ravenloft fica dentro do Plano Etéreo, essa espada tem um bônus igual a +4 quando usada aqui.

Talismã do Grande Mal: Usar esse item exige um Teste de Poder de Ravenloft.

Câmara de Teleporte: Esse aparelho arcano não é capaz de ajudar alguém a escapar do Semiplano. Nem pode teleportar nada ou ninguém através de fronteiras fechadas de um domínio.

Garrafas de Pensamentos: Uma criatura morta-viva com vontade própria consegue colocar na garrafa um pensamento que reflete sua essência maligna. Qualquer mortal que abrir a garrafa e disser a palavra de comando experimentará repentinamente as profundezas do mal que existe na mente do monstro morto-vivo, o que o obrigará a fazer um Teste de Loucura. Os vampiros e os liches usam esse item de vez em quando como uma armadilha para caçadores desatentos.

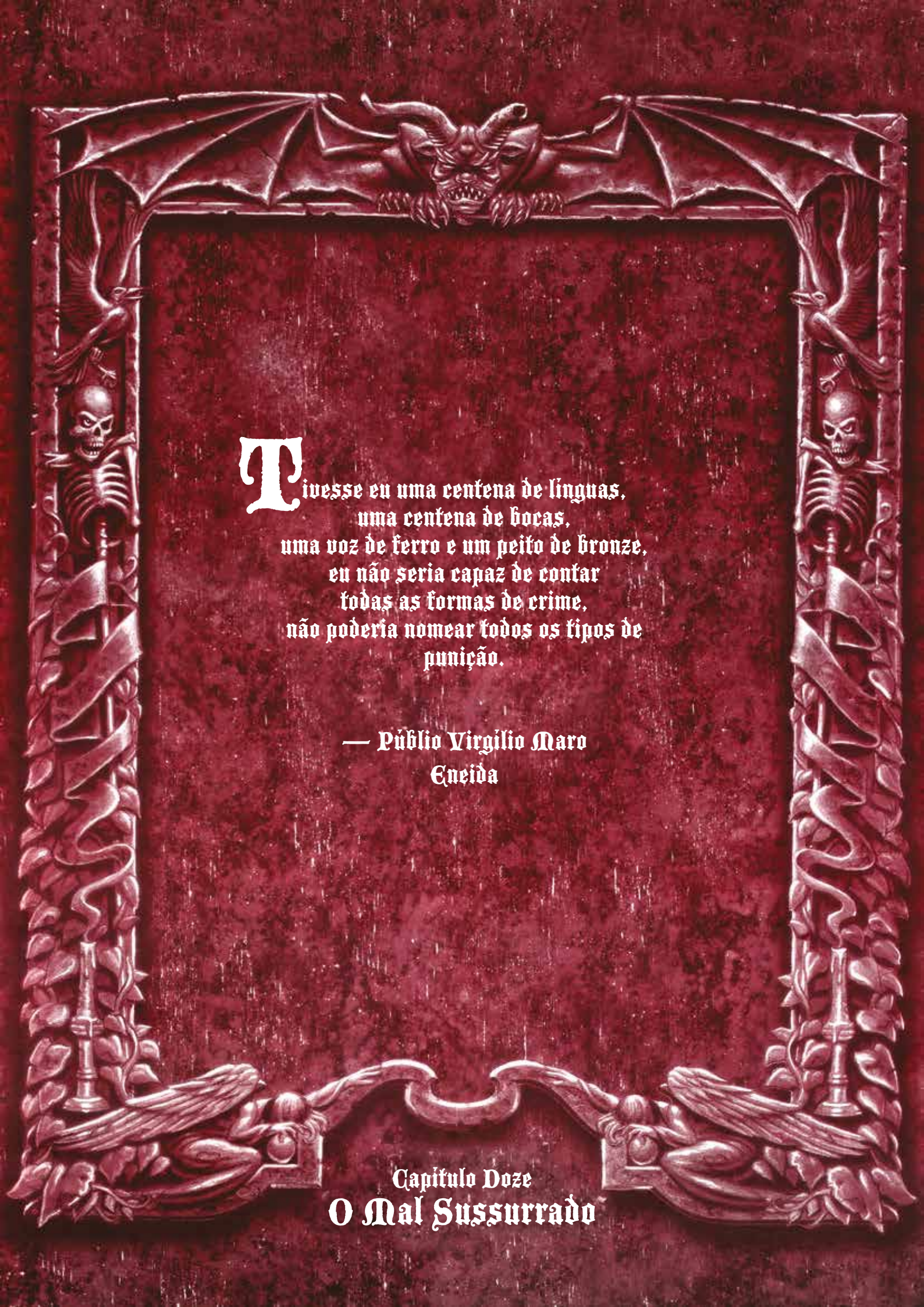
Catálogo de Trimia dos Artefatos dos Planos Exteriores:

O catálogo funciona normalmente, com a diferença que ele precisa quase sempre de um item adicional (além do dinheiro necessário para adquirir o item). O item extra deve ser colocado no livro junto com o dinheiro necessário. Alguns exemplos de itens incluem uma gota de sangue de vampiro, uma pena de um homem-corvo, uma pedra do templo de G'Henna etc.

O aparato que aparece é um dos poucos meios de se deixar o Semiplano do Pavor. No entanto, em Ravenloft o item tem 20% de chance de estar defeituoso, muito maior que a chance normal que é 5%. O aparelho desaparece depois de ser usado, independente de ter sido bem sucedido ou não. Se falhar, o personagem continua em Ravenloft.

Poço dos Vários Mundos: Em Ravenloft, esse item se parece como um simples pedaço de tecido preto sem costura. Ele irradia uma magia forte, mas não funciona.





Tivesse eu uma centena de línguas,
uma centena de bocas,
uma voz de ferro e um peito de bronze,
eu não seria capaz de contar
todas as formas de crime,
não poderia nomear todos os tipos de
punição.

— Públio Virgílio Maro
Eneida

Capítulo Doze
O Mal Sussurrado



O Mal Sussurrado

Rogar uma praga em outra pessoa não é um assunto frívolo em Ravenloft. Palavras fatídicas invocam as energias dos próprios poderes sombrios, uma coisa tão terrível que a maioria das pessoas prefere não considerar isso uma opção. Ainda assim, algumas pessoas são atraídas ou impelidas para essa opção, seja por fraqueza ou pelos males que lhe foram causados.

Tipos de Maldição

Existem três tipos básicos de maldição no Semiplano do Pavor, cada um horrível a sua maneira. Quando comparadas com as juras sinistras de Ravenloft, as maldições mágicas do AD&D tornam-se apenas incômodos.

Como regra geral, um indivíduo pode sofrer os efeitos de apenas uma maldição por vez. Caso contrário, um bárbaro realmente maligno (o tipo de personagem que dá um excelente antagonista para qualquer aventura) ficaria rapidamente incapacitado devido à abundância de maldições. Que desperdício de um bom vilão! Por isso, nenhuma maldição pode afetar um personagem se ele já estiver sob o efeito de uma maldição de força igual ou superior. Entretanto, uma maldição mais poderosa sempre suplanta uma inferior.

Uma observação importante a ser feita nesse momento, diz respeito aos lordes de domínio. Por definição, cada um deles já está sob o efeito da pior maldição que existe — reger um domínio em Ravenloft. Por essa razão, qualquer praga que os jogadores queiram que seus personagens roguem para um lorde de domínio estará destinada a falhar.

Maldições Mágicas

Esse tipo de maldição é o mais comum, mas menos poderoso dos três. Ele inclui magias como *missão* (Divina 5), *desejo* (Arcano 9), *desejo restrito* (Arcano 7), *maldição antiga* (Divina 7), *maldição divina* (Divina 6), *a maldição permanente de Allisandro* (Arcano 9) e *tarefa* (Arcano 6). *Provocar maldição*, (o reverso da magia divina do 3º círculo *remover maldição*) é muito insignificante até mesmo para ser contada como uma maldição no Semiplano do Pavor.

Muitas outras magias também se qualificam como maldições em Ravenloft, como *enfraquecer o intelecto*, *metamorfose* e outras magias semelhantes com efeitos negativos e permanentes. Pertence a essa categoria o caso da bruxa que transforma em sapo, o belo príncipe que rejeitou suas investidas.

A decisão se uma magia está ou não sendo usada como uma maldição fica, como sempre, a cargo do Mestre. Ele deve consultar os parâmetros descritos na seção “Maldições feitas por Personagens Jogadores” no final desse capítulo antes de permitir que qualquer personagem de invoque uma magia tão poderosa.

Qualquer pessoa que possui um objeto amaldiçoado também cai nessa categoria de maldição. Embora estas maldições possam ser bastante severas e quase inescapáveis, alguns objetos amaldiçoados não são dignos de atrair a atenção dos poderes sombrios. O proprietário de uma *espada -1* não tem direito de reclamar dessa maldição insignificante, que apenas reduz em míseros 5% a chance dele acertar um inimigo em combate. Mesmo alguém usando

um *anel da contrariedade* deveria se considerar afortunado comparado com as vítimas de maldições mais graves encontradas em Ravenloft.

Maldições Auto Induzidas

Esse tipo tradicional de maldição inclui todas as formas de aflições conseguidas através da cobiça e dos desejos interiores do indivíduo. Nenhum agente externo é responsável pelo que acontece aos personagens afetados; eles só têm a si mesmos para culpar.

O exemplo clássico desse tipo de maldição em Ravenloft é o caso de Strahd von Zarovich, que desejava tanto a vida eterna que sacrificou seu próprio irmão e levou a mulher que amava a se matar. Ele foi “recompensado” imediatamente com a transformação em um lorde vampiro imortal e condenado a sofrer eternamente por suas ações malignas. Pouca gente em Ravenloft (se é que alguém) tem uma maldição mais pesada que Strahd.

As maldições auto induzidas estão entre as mais interessantes e podem facilmente dar brilho para uma aventura. Elas podem transformar um personagem simples e sem-vida em um indivíduo do qual os jogadores irão se lembrar por muito tempo. Talvez os melhores exemplos desse tipo de maldição possam ser encontrados nos escritos de Edgar Allan Poe e nos numerosos episódios das séries clássicas de TV *Além da Imaginação* e *Galeria do Terror*.

As maldições auto induzidas normalmente se dividem em dois tipos independentes. O primeiro abrange as consequências de uma vida mal vivida. Um homem que gasta seu tempo acumulando moedas em um cofre, tirando avidamente dos desafortunados suas posses mirradas poderá muito bem terminar usando as correntes pesadas da maldição. Muitos fantasmas sofrem esse tipo de maldição, como Jacob Marley no *Conto de Natal* de Charles Dickens.

O segundo tipo de maldição auto induzida manifesta-se a partir de um único ato de maldade, tão vil que merece a atenção dos poderes sombrios ou de algum outro ser sobrenatural. Em Ravenloft, esse tipo de maldição pode ser invocada simplesmente entrando em aposentos sagrados sem permissão ou cometendo atos desprezíveis como roubar tumbas. Em Har'Akir, uma das formas mais fáceis de se tornar amaldiçoado é violar uma das tumbas que guardam os restos mumificados dos faraós. Ato desse tipo podem evocar uma maldição que dura dias, semanas, anos ou até mesmo gerações.

Maldições Vingadoras

As maldições de vingança são o tipo mais tradicional. Às vezes, quando alguém faz um mal horrível a outra pessoa, as Brumas de Ravenloft podem dar forma à fúria e ao ódio da vítima, fazendo com que uma maldição caia sobre o ofensor como uma mortalha. Este tipo também é chamado de “maldição Vistani”, pois eles são conhecidos por sua habilidade de invocar essa magia sinistra e sombria.

Inúmeras histórias utilizam esse tipo de maldição de forma bem eficaz, desde contos de fadas como *A Bela e a Fera* aos romances modernos de horror como *A Maldição do Cigano* de Stephen King. De forma similar, elas podem ser muito úteis para os Mestres de Ravenloft.

A forma mais comum desse tipo de maldição tem origem no sofrimento de uma pessoa inocente. Exemplo: um homem é culpado de um assassinato que ele não cometeu e condenado à forca. No cadafalso ele aponta para o homem que o incriminou e clama por um condenação por seu ato terrível. Poucos sentirão pena do verdadeiro





criminoso quando ele começar a sofrer uma série de calamidades misteriosas.

Uma praga dessa natureza pode também ser rogada por um inimigo que vê sua própria derrota como um grande erro. O fator importante ao urdir uma maldição não é o fato de um ato verdadeiramente danoso ter sido cometido, e sim a vítima ver o ato como injusto. Maldições desse tipo são um excelente “último tiro” de um vilão à beira de sua derrota final.

Considere um grupo de aventureiros que tenha levado uma necromante às bordas de um precipício vulcânico e está prestes a empurrá-la nas chamas e pôr fim em seu reino de terror. No momento em que uma flecha atinge seu peito e a necromante cai, a terrível maga poderia rogar uma maldição fatal sobre os heróis que a derrotaram. Os aventureiros estavam certos ao destruir a necromante? Certamente. No entanto, na mente de sua inimiga, eles eram viajantes intrometidos que não tinham nenhum direito de interferir em seus planos.

Da mesma forma, esse tipo de maldição pode ser usada por aqueles que sentem que foram lesados quando não existia nenhuma intenção de desconsideração. Uma linda mulher que acredita que sua irmã caçula está ficando muito mais bonita e atraente que ela própria pode ver isso como um ato de maldade calculada (pois se sua irmã soubesse seu lugar, se vestiria de forma mais simples e passaria mais tempo exaltando a beleza de sua irmã mais velha). Na verdade, a garota mais nova não tem a mínima ideia que sua irmã se sente assim. Ela pode até mesmo ter sua irmã como modelo, que ela acha muito mais atraente do que ela jamais será. Entretanto, se a irmã mais velha decidir que foi lesada, seu ódio pode atrair uma maldição sobre sua irmã.

Como podem ser rogadas em pessoas inocentes, esse talvez seja o tipo mais sinistro de maldição.

Criando uma Maldição

Um dos elementos enfatizados numa campanha de Ravenloft é a alteração sutil — tomar uma convenção tradicional do modelo do Horror Gótico e distorcê-la para pegar os personagens dos jogadores de surpresa. Exemplo: todo vampiro que os heróis vierem a enfrentar deverá ser um pouco diferente do modelo clássico. Isso pode ser feito simplesmente descrevendo o monstro de uma forma ligeiramente enganosa, escondendo sua verdadeira natureza, ou dando-lhe poderes incomuns que os outros membros de sua espécie não têm. Quando isso é feito, os jogadores ficam sem saber ao certo a grandeza do inimigo que seus personagens estão enfrentando, provocando uma sensação de insegurança com relação à habilidade do personagem em derrotá-lo.

Esse mesmo grau de suspense se aplica às maldições. Todas elas devem ser diferentes. Cada maldição deve ser feita sob medida de acordo com a índole do personagem que a está rogando ou que é vítima dela. Ao criar uma maldição, as preferências e as desafeições da pessoa que está interpretando o personagem alvo também podem ser muito úteis. Exemplo: se o Mestre sabe que o personagem de Lori tem uma fascinação por livros antigos e história, ele pode usar essa informação para aumentar o impacto da maldição. Suponha que todo livro ou pergaminho que o personagem de Lori toca se desfaz em cinzas. Se, por outro lado, o personagem de Lori for um criador de gatos, então todos os animais deste tipo poderão ficar incomodados e mostrar os dentes na presença do personagem. Se Lori também compartilhar desse interesse, melhor! Claro que isso é um golpe baixo, mas é justamente isso que as maldições devem ser.





O Mal Sussurrado

Alguns fatores podem contribuir para a criação de uma maldição apropriada em Ravenloft. As próximas seções discutem esses fatores.

O Fraseado da Maldição

O enunciado de uma maldição afeta muito seu resultado. Na verdade, o Mestre deve considerar o enunciado de uma maldição tão importante quanto a justificativa para invocá-la. Considere o exemplo de um camponês que foi espancado injustamente por um guerreiro maligno (esse exemplo será utilizado em todo o capítulo). Se a vítima disse simplesmente “Eu amaldiçoo sua mão que empunha a espada!” ele não contribuiu muito para dar um certo sabor ao jogo e a chance de sucesso dessa maldição reflete esse fato.

Por outro lado, uma maldição imaginativa e rancorosa pode fazer maravilhas para aumentar a tensão e o clima. Por isso, aqueles que fazem uso de encantamentos eloquentes têm as chances de sucesso de suas maldições muito ampliadas. Suponha que o camponês espancado ainda caído olhe para cima, aponte um dedo longo e ossudo para o enorme guerreiro que bateu nele e diga:

*Pela escuridão desta noite,
Sua espada nunca mais conseguirá ferir!
Enfraquecida pela mão que a segura
Do campo de batalha chegou a hora de se despedir!*

Que maldição! A intenção é clara e ela realiza várias coisas importantes que uma maldição deve fazer. Maldições envoltas nesse tipo de atmosfera macabra e sombria tornam cada aspecto do jogo muito mais divertido e teatral.

O enunciado da maldição também deve estar em sintonia com a pessoa que a está invocando. Algumas pessoas recitam suas maldições em versos, como a que foi apresentada acima, mas uma maldição tão floreada dificilmente seria coerente na boca de um louco furioso ou de um bárbaro ignorante.

A essência do problema está simplesmente em transferir a emoção crua para o amaldiçoador. Enquanto os Vistani elevaram a maldição a um nível quase ritualístico, usando expressões cada vez mais poéticas, a maioria das pessoas não para para compor uma rima contundente. O jogador que escolhe as palavras da maldição deve levar em consideração como seu personagem se sente naquele exato momento para depois tentar dar voz a sua ira. Um momento de silêncio na sala depois que a maldição foi proferida normalmente indica que a magia foi efetiva.

Efeitos Descritivos

Embora as maldições quase sempre tenham um efeito direto no jogo em termos de números e estatísticas, esse elemento deve ser disfarçado no Semiplano do Pavor. Considere o camponês novamente. Ele claramente quer reduzir a habilidade do guerreiro com sua espada. Portanto, o Mestre pode decidir que o guerreiro agora está submetido a um redutor igual a -1 em todas suas jogadas de ataque (veja o parágrafo “Resolvendo uma Maldição”, mais adiante nesse capítulo). Isso não precisa ser explicitado, porque o enunciado evidente da maldição torna seus efeitos nítidos. Quanto menos números e termos de jogo forem usados, mais emocionante e intensa será a sessão de jogo.

Proibições Amplas

Para tornar uma maldição ainda mais efetiva, ela deve penalizar ou regular ações e não apenas proibi-las. E mais

insidioso punir a ação desejada, mas continuar permitindo que ela seja realizada. Exemplo: se camponês tivesse dito algo como, “Que você nunca mais acerte um golpe em combate!”. Uma restrição tão radical teria mudado completamente a vida do guerreiro e poderia não ser a maldição mais eficiente. Se o guerreiro abandonasse sua profissão, a maldição nunca mais o incomodaria.

As maldições devem atingir o ofensor de uma maneira que reflita a natureza do dano cometido, mas os efeitos devem ser mais severos do que uma proibição simples e ampla. Uma maldição devidamente enunciada escarnece o ofensor ao ferir suas habilidades ao invés de destruí-las.

Invocando a Maldição

As maldições podem ser invocadas em diversas situações. No entanto, embora os utilizadores de magia sejam capazes de criar uma a qualquer momento (se a magia apropriada tiver sido memorizada), a situação deve garantir a possibilidade de rogar uma maldição para aqueles que não usam magia. Geralmente, isso significa que um grande mal deve ter sido perpetrado (ou pelo menos percebido).

Vários fatores podem contribuir para a habilidade de uma pessoa para invocar uma maldição no Semiplano do Pavor. Entre os mais importantes está a emoção da vítima e a intensidade do dano causado pela pessoa a ser amaldiçoada. O texto a seguir discute esses e outros elementos.

Justificativa

Esse aspecto de uma maldição estima o grau do dano causado à pessoa que está invocando a maldição, a importância real do ato aos olhos do amaldiçoador e a frequência com que o personagem faz uso desses meios sinistros de vingança. A **Tabela 38** mostra os modificadores que cada uma dessas condições impõe à chance de sucesso da maldição.

Maldição Injustificada: Essas maldições são lançadas sem motivo, muitas vezes ditas apressadamente e sem premeditação e com muito pouca razão. Utilizadores de magia que tecem seus encantamentos místicos com muita facilidade diante de qualquer provocação perceberão que quase todas suas maldições caem nessa categoria. Estas punições têm pouca chance de realmente terem efeito.

Maldição Justificada: Essas maldições possuem uma boa razão para serem rogadas. Exemplo: se uma mulher descobre que seu vizinho roubou sua melhor prataria e está contando vantagem nas suas costas há anos, ela pode decidir amaldiçoá-lo. O que certamente tem uma justificativa, pois ela foi lesada. Essas maldições são mais efetivas que as Injustas, mas ainda têm uma boa chance de falhar ao serem invocadas.

Maldição Plenamente Justificada: Essas maldições são rogadas em resposta a um grande mal ou ameaça. Uma pessoa que tenha sido terrivelmente atropelada pelo cavalo em disparada de um cavaleiro descuidado pode acessar as partes mais sombrias de sua mente em seus últimos segundos de vida para obter uma maldição de vingança contra o cavaleiro. Uma maldição Plenamente Justificada tem uma boa chance de sucesso.

Se o alvo da maldição tiver de fazer um Teste de Poder pelo seu ato, a maldição é quase certamente Plenamente Justificada.

Conteúdo Emocional

O estado mental da pessoa que está invocando uma maldição é essencial para seus efeitos finais. Uma mulher enfurecida e com o coração partido pela morte de seu filho





é capaz de rogar uma maldição muito efetiva no médico incompetente porque sua alma está dilacerada pelo ódio e o tormento. Se o médico foi realmente inepto não importa nesse ponto; apenas a percepção da mulher é que importa. O conteúdo emocional das maldições se dividem em três categorias. A **Tabela 38** mostra os modificadores que cada um dos seguintes estados emocionais impõem na chance de sucesso da maldição.

Estado Emocional Normal: Os estados emocionais normais raramente produzem maldições poderosas. Qualquer pessoa que se encontre no total controle de suas faculdades mentais raramente consegue gerar a energia emocional necessária para uma maldição poderosa. Somente aquelas pessoas de natureza extremamente passional e furiosa são capazes de tecer um encantamento nesse estado.

Estado Emocional Alterado: Esse estado geralmente envolve um mal percebido pela mente racional. Estados de ódio e raiva extrema (ao contrário do furor bestial) caracterizam essa condição. As maldições feitas por pessoas nesse estado são menos eficazes que as invocadas por alguém Muito alterado: mesmo assim, elas têm uma boa chance de sucesso. Um homem acusado erroneamente de um crime por um chefe da guarda desonesto tentando encobrir seus próprios erros cai facilmente nessa categoria.

Estado Emocional Muito Alterado: Esse é de longe o estado emocional mais efetivo para se rogar uma maldição. As paixões animais e as emoções primitivas que caracterizam esse estado de ânimo afastam o pensamento racional, dando espaço à fúria de fervor bestial. E comum esse tipo de personalidade ser capaz de fazer contato com as trevas que permeiam Ravenloft e submeter os poderes do Semiplano do Pavor a seus próprios desejos.

Uma mulher traída por um homem que prometeu amá-la por anos, mas deixou-a sozinha no altar pode cair nessa categoria. Da mesma forma, um pai lamentando a perda desnecessária de seu filho pode facilmente funcionar em um Estado Emocional Muito Alterado.

Considerações Adicionais

Muitas outras coisas podem tornar uma maldição mais ou menos eficaz. Embora o Mestre deva levar essas considerações em conta, nenhuma pesa mais que o estado emocional da pessoa lesada ou a justificativa da maldição. Os elementos que veremos a seguir afetam apenas tangencialmente a chance de sucesso da maldição. A **Tabela 38** mostra os modificadores que cada uma dessas condições impõem na chance de sucesso da maldição.

História: Algumas pessoas são mais competentes em rogar maldições que outras, e muitas facetas afetam essa habilidade. Exemplo: os Vistani são renomados por terem um grande poder para amaldiçoar aqueles que os ofendem. Raramente, se é que isso acontece, uma maldição rogada por um Vistani falha. Os rejeitados (veja o *RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM Appendices I & II*) também são renomados rogaadores de maldições, mas não com o mesmo poder que seus irmãos mais velhos.

Os nativos de Ravenloft normalmente rogam maldições melhor que os viajantes de outras terras, que foram tragados pelo Semiplano e procuram uma saída. Em geral, quanto mais próxima for a ligação entre uma pessoa e a Terra das Brumas, maior será a chance de invocar uma maldição efetiva.

A idade da pessoa que está rogando a maldição parece não ter impacto nas chances dela ter sucesso, mas o sexo

sim. Por razões desconhecidas da ciência e da magia, mulheres parecem ser um pouco melhores na arte de invocar a fúria de um destino sombrio do que os homens. A tradição afirma que isso reflete a natureza emocional do coração de uma mulher, mas não se pode dizer com certeza.

Tipo do Personagem: Aqueles que estão familiarizados com a magia, poderosos ou não, possuem uma habilidade maior para amaldiçoar que os que não utilizam as artes arcanas. Entretanto, isso tem apenas um efeito mínimo na chance de sucesso ao rogar uma maldição. A familiaridade com a magia é útil, mas não é necessária.

Tendência: A tendência da pessoa também afeta sua habilidade de invocar os poderes de Ravenloft. Os personagens com tendências Malignas ou Caóticas têm uma chance um pouco melhor de rogar uma maldição efetiva do que os de natureza Benigna ou Leal. Essa consideração também é pífia se comparada com as duas primeiras, da emoção e justificativa.

Drama: As condições sob as quais a maldição é rogada pode afetar grandemente sua chance de sucesso. Alguns lugares e ocasiões são particularmente apropriados para maldições. Uma maldição rogada por alguém em seu leito de morte tem mais drama que aquela que foi lançada enquanto tomava uma boa xícara de chá; uma invocação feita em um cemitério ou um templo maligno certamente terá um impacto maior que a que foi proclamada em uma sala de jantar bem iluminada; e dizer uma maldição no topo de uma ameia ao soar da meia-noite, durante uma tempestade assustadora, com certeza é melhor que uma que foi pronunciada em um dia ensolarado de verão.

Construindo uma Maldição sob Medida

As maldições mais satisfatórias são aquelas que se ajustam ao crime. Para ser realmente efetiva, a maldição deve tocar sua vítima de uma maneira emocional e pessoal. Toda vez que se manifestam, seus efeitos devem lembrar a vítima de seus erros, sejam eles reais ou imaginários. As dificuldades que a maldição traz devem ser uma pedra no sapato da vítima.

A justiça poética é crucial para criar uma maldição efetiva. Em resumo, a punição não deve apenas se ajustar à pessoa, mas também ao erro cometido. Com um pouco de imaginação e esforço, estas coisas tornam a sessão de jogo memorável e os personagens do Mestre formidáveis. Leia *A Divina Comédia: O Inferno de Dante* para ver alguns exemplos excelentes de maldições coerentes.

Considere mais uma vez a maldição do camponês contra o guerreiro cruel. Apesar desse ser, antes de tudo, um ato completamente desonrado, considere a possibilidade do guerreiro ter feito o espancamento mais por amor à brutalidade que por algum erro cometido pelo camponês. Como elemento final, assumo que, depois de ter espancado o camponês, o guerreiro levanta sua espada e mata o pobre coitado como uma lição para os que estão assistindo. O camponês vive o suficiente para dizer sua maldição antes de morrer:

*Pela noite mais escura,
Sua espada não mais conseguirá machucar!
Trêmula pela mão que a segura
Envolta agora pela força que está a definhar!*

Esse verso tem como alvo a personalidade do guerreiro ao enfraquecer o valor de sua espada em combate; se o ofensor fosse um sacerdote, isso dificilmente seria





O Mal Sussurrado



apropriado. Ao mesmo tempo, ele puni o ato do assassinato ao relacionar a maldição ao tipo de arma utilizado. Uma maldição relacionando a saúde do guerreiro ou sua posição social seria menos interessante. Além disso, a cena é, certamente, dramática e a maldição é claramente justificada e carregada de emoções fortes.

Efeitos Constantes e Ativados

Em geral, as maldições se manifestam de duas maneiras. A primeira produz um efeito contínuo que dificulta constantemente a vida diária do personagem. Normalmente, essas maldições são menos intensas, embora mais evidentes para o mundo exterior. A segunda variedade de maldição fica dormente até que o indivíduo afetado realize uma determinada ação ou encontre uma certa situação. Frequentemente a linha divisória entre esses dois tipos de maldição é vago.

Maldições Constantes

Uma pessoa que ficou cega sofre de uma maldição constante, assim como o belo príncipe que foi transformado em sapo. Em geral (embora existam exceções), esses tipos de maldições têm menos efeitos dramáticos no jogo do que as maldições ativadas. Obviamente, ser transformado em um sapo tem um grande impacto na vida do príncipe, mas estas maldições extremas raramente acontecem.

Se a maldição do camponês contra o guerreiro maligno fosse enunciada de uma maneira diferente, ela poderia ser tomada como uma maldição constante. Suponha, por exemplo, que ela tivesse sido dita da seguinte maneira:

*Pelas trevas que a noite trará,
Foi-se para sempre sua potência!
Seu corpo agora enfraquecerá,
Tomo sua força com essa sentença!*

Em termos de jogo, esta maldição pode reduzir a Força do guerreiro. O Mestre deve determinar o valor numérico da perda, mas uma redução de quatro pontos deve ser o limite máximo.

Maldições Ativadas

Essas maldições normalmente têm mais impacto dramático que as maldições constantes. A maldição original do camponês pertence a essa categoria, afetando o guerreiro apenas quando ele tenta usar sua espada em combate. Nessa hora, seu braço que empunha a espada fica fraco, reduzindo muito sua eficácia e prestígio como guerreiro. Embora rogar a maldição como constante possa diminuir sua Força em até quatro pontos, enunciá-la como uma maldição ativada pode ter muito mais impacto, talvez fazendo, por exemplo, com que o valor de sua Força caia a 3 quando ele está golpeando com a espada! Esta redução nas chances de acertar um inimigo (e o dano mínimo que ele pode causar) certamente será uma lembrança dolorosa do camponês que ele matou injustamente.

Cláusulas de Evasão

Quando é afetado por uma maldição, o personagem tem de aprender a viver com seus efeitos ou descobrir como se livrar dela. Quando um personagem do Mestre é vítima de uma maldição, escapar de seus efeitos torna-se parte da trama. No entanto, se a maldição afeta um personagem de jogador, a situação ganha mais importância. Com o objetivo de classificação, as cláusulas de evasão estão divididas em dois tipos distintos:

Abstenção

Talvez o meio mais fácil de alguém se livrar de uma maldição é simplesmente parar de realizar a ação que a ativa. O guerreiro cruel que espancou o camponês pode evitar a maldição simplesmente passando a usar uma maça em combate ao invés de uma espada. Isso não deve ser um grande sacrifício, a menos que a espada seja uma herança de família ou encantada. De qualquer forma, uma vítima pode evitar dessa maneira os efeitos da maldição sem se livrar dela.

É até mesmo possível, em alguns casos, evitar o impacto principal de uma maldição constante, um príncipe vaidoso que ficou horivelmente feio devido à maldição de uma amante rejeitada pode usar uma máscara o tempo todo. Isso permite que ele continue interagindo com o mundo, mas na verdade ele não eliminou a maldição.

Redenção

Toda boa maldição tem algum tipo de contingência de evasão embutida nela. Normalmente esse tipo de cláusula permite que a vítima se liberte da maldição ao realizar um determinado ato ou por sofrer durante um tempo determinado. O método de libertar uma pessoa amaldiçoada deve ter relação com o ato que provocou essa maldição. Logo, a pessoa que está invocando a maldição deve introduzir essa qualificação no enunciado. Suponha que a maldição do camponês tivesse sido dita desta forma:

*Você que traz da noite a escuridão.
Seu coração cheio de ódio só deseja magoar.
Enquanto não produzir alguma compensação,
Toda espada que empunhar irá se quebrar!*





O enunciado dessa maldição permite que o guerreiro escape da fúria do camponês ao modificar seu jeito maligno. Se vier a se tornar justo e bom, ele poderá usar novamente sua arma favorita com poder e dignidade (claro, que existe a possibilidade dele não conseguir mudar sua natureza, mas isso é problema dele). A melhor maldição age tanto como uma medida corretiva, quanto uma punição pode ensinar uma criança a não mentir.

Intensidade da Maldição

O aspecto final a se considerar quando se cria uma maldição é a intensidade relativa da maldição que está sendo rogada. Em geral, as maldições podem ser agrupadas em cinco níveis diferentes de gravidade: embaraçosa, frustrante, inoportuna, perigosa e letal.

Maldições Embaraçosas

As maldições menos importantes, são utilizadas para punir transgressões menores. Nenhum efeito de jogo real vem como resultado de uma maldição embaraçosa, mas ela dá mais clima ao jogo e serve para o ofensor como uma lembrança constante de seus erros.

Um ladrão que rouba seu irmão (que não é lesado, mas fica chocado com a traição) pode ser amaldiçoado por seu parente a ficar com as mãos pretas como carvão. Se quiser, o ladrão poderá esconder sua aflição usando luvas (embora usar luvas possa atrapalhar suas habilidades de ladrão).

Outro exemplo de uma maldição embaraçosa é a do galanteador inveterado que é amaldiçoado a gaguejar toda vez que fala com uma mulher. Se ele permanecer em silêncio ou se comunicar apenas através de cartas, a maldição não terá nenhum efeito.

Maldições Frustrantes

Essas maldições respondem a afrontas moderadas, e interferem com o dia-a-dia da pessoa. As maldições frustrantes normalmente têm algum efeito negativo no jogo. Como regra, uma maldição desse nível pode causar uma penalidade de apenas dois pontos em apenas um aspecto do personagem.

O ladrão do exemplo anterior poderia ter sido amaldiçoado de modo que suas mãos tremessem incessantemente. O que poderia causar uma redução de dois pontos em sua Destreza, diminuindo sua chance de sucesso em várias de suas habilidades de ladrão. Embora ainda seja capaz de Mover-se em Silêncio ou Esconder-se nas Sombras com facilidade, ele certamente terá problemas para furtar bolsos ou desarmar uma armadilha.

O efeito geral da maldição é determinado pelo Mestre, mas ele deve levar em conta a gravidade da ofensa e a emoção da pessoa que está rogando a maldição.

Maldições Inoportunas

Essas maldições são provavelmente as mais úteis no que diz respeito à criação de aventuras. Em geral, as maldições inoportunas só podem ser rogadas no caso de ofensas graves. Ela altera dramaticamente a vida da vítima, embora não a coloque em nenhum perigo físico real. A maldição do camponês sobre o guerreiro cruel é um exemplo de uma maldição inoportuna. Esse tipo de maldição geralmente reduz em até quatro pontos uma única característica ou habilidade. Ocasionalmente, ela pode afetar dois aspectos do personagem, reduzindo em dois pontos cada um deles.

Maldições desse nível também permitem uma alteração na personalidade do alvo. Exemplo: uma pessoa que tinha um desejo insaciável por ouro implantado em sua mente ou em seu coração poderia ficar cheio de desejo simplesmente avistando uma determinada mulher. Evidentemente, essa alteração deve sempre fazer com que o personagem queira algo que a natureza da maldição torna difícil ou impossível de se obter.

Maldições Perigosas

Essa magia realmente poderosa é usada apenas em resposta a um grande mal. Uma maldição perigosa altera radicalmente o estilo de vida da vítima, impondo uma penalidade igual a seis pontos em uma única habilidade ou aspecto do personagem ou duas reduções de três pontos cada.

Embora as maldições inoportunas possam alterar a personalidade de um personagem, as perigosas podem provocar grandes mudanças no físico do alvo. Exemplo: uma maldição perigosa pode afligir em alguém com licantria durante as três noites da lua cheia. Do mesmo modo, uma maldição dessas poderia fazer uma jovem prostituta levantar-se do túmulo como uma vampira depois de sua morte. Qualquer maldição dessa categoria pode destruir completamente a vida de uma pessoa. Se o ladrão ficou cego no momento em que violou uma determinada lei, sua carreira como um ladino estará encerrada.

Em geral, os personagens dos jogadores não deveriam ser atingidos por uma maldição dessa magnitude a menos que os meios para removê-la estejam próximos ou disponíveis.

Maldições Letais

Esse é o tipo mais terrível de maldição, ela destrói o estilo de vida da vítima e pode até levá-la a morte. Uma maldição tão poderosa só emergirá em resposta a um grande mal, e deve ser rogada sob grande emoção. Dizem que os próprios poderes sombrios é que lançam essas maldições como um prelúdio à destruição absoluta de alguém que não tem nenhuma esperança de redenção.

Qualquer maldição que transforma completa e instantaneamente alguém física e mentalmente pertence a essa categoria. A transformação de Strahd von Zarovich em um vampiro foi resultado de uma maldição como essa. Se for aplicada em atributos, uma maldição poderosa como essa pode causar uma redução de oito pontos em um único atributo ou duas reduções de quatro pontos cada.

Um personagem de jogador nunca deve ser vítima desse tipo de maldição a menos que o Mestre queira removê-lo do jogo. Se este for o caso, o jogador deve estar ciente da possível perda do personagem e ter uma chance de se arrepender antes que a maldição faça efeito. Caso contrário, poderá haver ressentimentos que estragarão a diversão de todos.

Teste de Poder por Amaldiçoar

Rogar uma maldição não é assunto de pouca importância no Semiplano do Pavor. A própria natureza do ato envia um calafrio através da tessitura da realidade do local, o que não pode ajudar mas chama a atenção dos poderes sombrios. Portanto, quando uma maldição é proferida, o indivíduo que a está rogando deve fazer um Teste de Poder de Ravenloft (veja o Capítulo Sete: Testes de Poder). A chance de falhar nesse teste varia de acordo com o poder da maldição.





O Mal Sussurrado

Quanto mais mortal for a maldição, maior será a chance dele conseguir a atenção dos poderes sombrios. A Tabela 37 indica as chances normais de falha que um teste de Poder tem para uma dada. Se o personagem que está invocando uma maldição falhar em um Teste de Poder, ele terá chamado a atenção dos poderes sombrios. Os Mestres podem modificar esses números com base nas circunstâncias do evento. Uma maldição muito justificada, por exemplo, teria uma chance de falha menor que uma rogada por pura malícia e desprezo.

Tabela 37:
Testes de Poder por Amaldiçoar

Intensidade da Maldição	Teste de Poder
Embaraçosa	2%
Frustrante	4%
Inoportuna	8%
Perigosa	16%
Letal	32%

Resolvendo uma Maldição

Depois que uma maldição é rogada, o Mestre tem de decidir se ela faz efeito ou não e quais são seus efeitos exatos. A regra mais importante é: se aumenta o tom dramático da aventura, a maldição funciona. Nos jogos de AD&D (não importa qual o cenário de campanha), nenhuma tabela ou regra pode substituir o bom senso do Mestre. Isso serve para maldições e encontros, eventos, testes de atributos e combate (resumindo, qualquer tipo de jogada de dados). Se a maldição irá favorecer a história do Mestre, então ele tem sucesso. Por outro lado, se for impedir o progresso da aventura, ela falha.

Mesmo assim, algumas pessoas pedem regras específicas — uma tabela que dê uma ideia da chance percentual de uma maldição acontecer. Uma maldição tem uma chance base igual a 0%. Quando a maldição é rogada, o Mestre deve considerar cada modificador descrito na Tabela 38 e fazer a jogada de acordo com o resultado final. Se o resultado da jogada for menor ou igual à chance ajustada da tabela, então a maldição acontece. Se não, ela falha.

Maldições Feitas por Personagens Jogadores

As maldições podem ser muito poderosas e, se usadas corretamente, podem criar efeitos assustadores tanto na aventura quanto nos personagens. No entanto, se forem lançadas na aventura em um momento inesperado, esse mesmo impacto pode levar o Mestre ao desespero. Mesmo os melhores esforços do Mestre podem ser arruinados por uma maldição lançada casualmente. Por isso, os personagens dos jogadores não devem rogar maldições gratuitamente.

Isso não significa que o personagem de um jogador não deva ser capaz de lançar uma maldição. As maldições podem ser divertidas (em termos de jogo) e os jogadores esperam se divertir quando entram nos reinos da imaginação do Mestre. Portanto, os personagens devem poder invocar maldições em circunstâncias controladas.

O Mestre deve prestar muita atenção ao uso que um personagem de jogador faz de uma maldição e deve reforçar estritamente as regras que governam o estilo e o

conteúdo da maldição. O mais importante, a maldição deve ser adequadamente dramática.

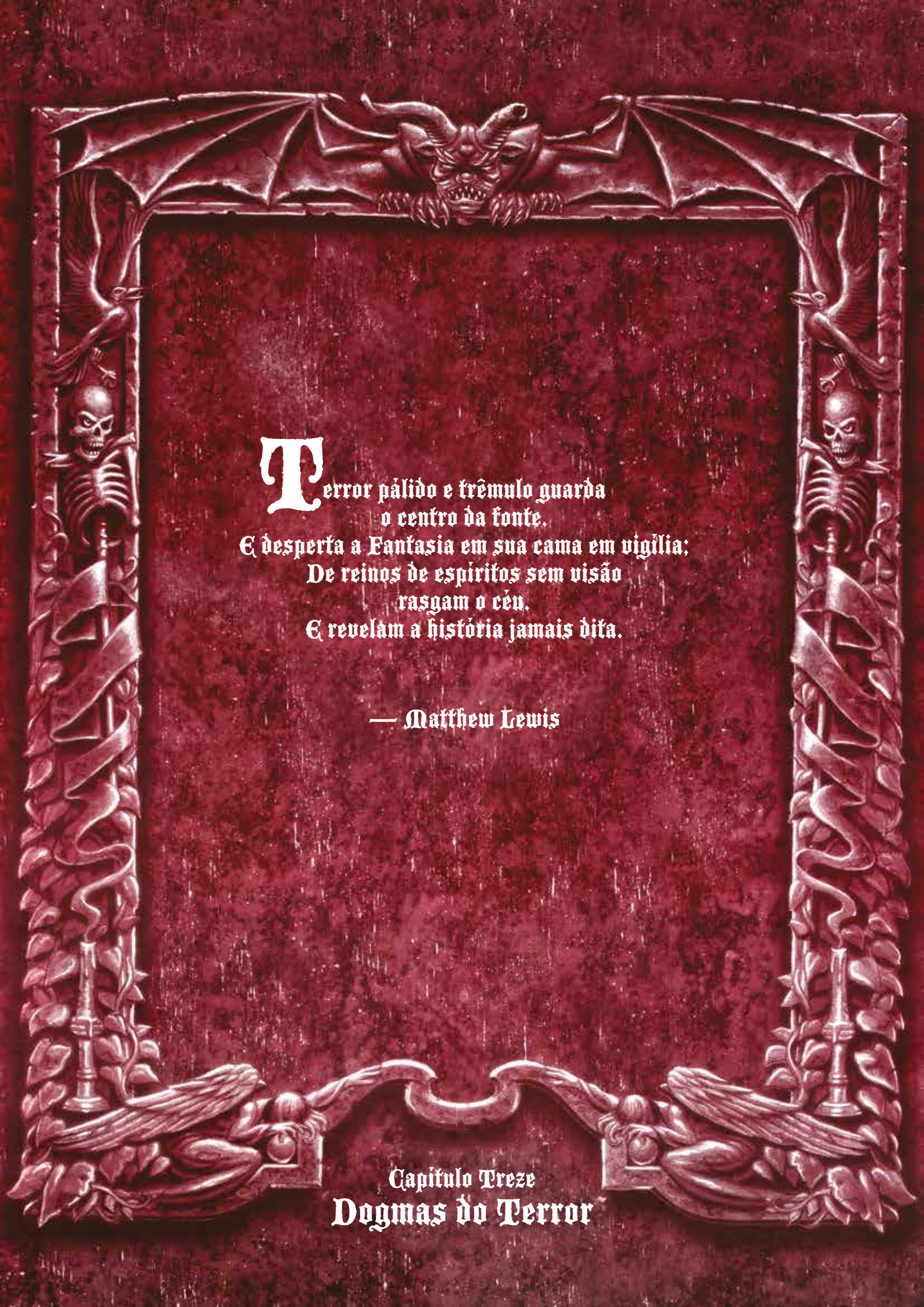
Tabela 38:
Chance de Sucesso de uma Maldição

Resultado do Teste de Poder	Modificador
Sucesso	-25%
Falha	+25%
Justificativa	
Plenamente Justificada	+10%
Justificada	+0%
Injustificada	-10%
Estado Emocional	
Muito Alterado	+15%
Alterado	+5%
Normal	-10%
História	
Vistani	+25%
Outro nativo de Ravenloft	+10%
Não-nativo	-10%
Sexo Masculino	-5%
Sexo Feminino	+10%
Tipo de Personagem	
Utilizador de magia	+5%
Não utilizador de magia	-5%
Tendência	
Leal	-5%
Caótica	+5%
Boa	-10%
Maligna	+10%
Dramaticidade da Maldição	
Alta	+25%
Média	+0%
Baixa	-25%
Enunciado	
Menciona mecânica de jogo	-15%
Inclui proibições amplas	-15%
Não foi criada sob medida para a vítima	-15%
Sem cláusulas de evasão	-15%

Exemplo: assuma que os personagens dos jogadores estão caçando um vampiro nos reinos de Valachan. Nas margens arborizadas do Rio Arden, na periferia de Hebelnik, eles acreditam que conseguiram encurralar o monstro. Porém, na verdade eles estão indo em direção a uma armadilha. O vampiro mata facilmente um dos membros do grupo quando ele ataca, e os outros ficam feridos e não conseguem persegui-lo quando ele foge. Se o personagem moribundo não tiver sido completamente desintegrado, o Mestre poderá permitir que ele pronuncie umas últimas palavras. Com seu suspiro de morte, o personagem pode amaldiçoar o vampiro que o matou. De forma similar, se um dos outros personagens do grupo tiver um relacionamento especial com o morto, ele poderá rogar uma maldição sobre o vampiro que tomou a vida de seu amado companheiro.

Evidentemente esta maldição obriga-o a fazer um Teste de Poder de Ravenloft. Isso por si só já evita que muitos personagens façam uso de maldições. Se os jogadores insistirem em invocar maldições com frequência, ignorando o perigo de se usar os poderes sombrios dessa forma, o Mestre deve simplesmente parar de fazer os Testes de Poder e assumir que eles falham automaticamente, um jogador cujo personagem começou a se transformar em uma criatura reptiliana do pântano terá pouca disposição em pedir futuros “presentes” dos poderes sombrios.





Terror pálido e frêmulos guarda
o centro da fonte.
E desperta a Fantasia em sua cama em vigília;
De reinos de espíritos sem visão
rasgam o céu.
E revelam a história jamais dita.

— Matthew Lewis

Capítulo Treze
Dogmas do Terror



aventuras em Ravenloft possuem um estilo próprio e único, que deve ser mantido se o Mestre e os jogadores desejam obter o máximo de suas sessões de jogo. Esse capítulo examina a campanha em Ravenloft e o que a diferencia de outros RPGs — mesmo aqueles outros de horror.

Fantasia de Horror



jogo de Ravenloft envolve horror clássico no qual o mais negro dos males assolam um mundo menos civilizado e atacam os desatentos cidadãos. Porém também é um jogo de espadas e feitiçaria, cavaleiros e magos, heróis e monstros. Diferente de qualquer outro jogo de fantasia ou horror, esse sistema mescla as duas tradições em um gênero que seria melhor se chamado de Fantasia de Horror.

A Tradição Gótica

De suas raízes góticas, o cenário de Ravenloft retira elementos de terror e medo que têm fascinado a humanidade através de eras. Aqui vivem os maiores vilões e as mais diabólicas criaturas. Vampiros e lobisomens, bruxas e gatos pretos, fantasmas e espíritos — todas essas coisas abundam na Terra da Brumas.

Muitos Mestres têm dificuldade em capturar o sabor sutil do Horror Gótico. Enquanto qualquer um pode escrever um jogo onde exércitos de zumbis decompostos se batem com os heróis, tal aproximação não possui o drama e o romance sutis que são necessários para uma experiência realmente horrenda. A morte dura apenas um instante, mas o horror pode durar por toda uma vida.

Horror gótico cria um mundo de sombras onde os mistérios são tão parte da aventura como os monstros assustadores e vilões mortais. Os heróis devem usar seus raciocínios assim como suas espadas se querem triunfar. Para isso, o Mestre deve considerar vários elementos do jogo. Os seguintes elementos têm uma importância especial nas tradições do Horror Gótico.

Desamparo

No Horror Gótico, o herói geralmente confronta criaturas e situações muito mais poderosas do que ele pode lidar sozinho. Jonathan Harker, por exemplo, certamente não é páreo para Drácula. Ele era uma mosca insignificante que caiu na teia do maior mal que o mundo já conheceu.

Porém, em Ravenloft isso é um pouco mais difícil de se conseguir. Um grupo de heróis pode ser uma força muito poderosa. Assim sendo, muito pouco realmente assusta um grupo forte de aventureiros. Porém é importante que mesmo diante de qualquer vilão que eles confrontem, os heróis ainda sintam um certo grau de desamparo.

O Mestre pode impor um sentido de desamparo nos heróis de várias maneiras. Por exemplo, ele pode planejar uma aventura onde os personagens têm uma chance de usar uma magia ou artefato poderoso contra o vilão, apenas para vê-lo nada sentir, como se fosse uma picada de inseto. Tal cena pode abalar os nervos do mais dedicado inimigo do mal.

Isolamento

Este é um dos mais importantes aspectos do Horror Gótico e um que o Mestre pode facilmente incluir em qualquer sessão de jogo. Em sua forma mais pura, o isolamento separa os heróis um do outro e de qualquer esperança de auxílio externo. Um time de exploradores naufragado em uma ilha habitada por uma colônia de illithids provavelmente não encontrarão nenhum aliado entre essas criaturas vis. Mesmo o “gado” humano nos quais os devoradores de mentes se alimentam não representam uma fonte muito promissora de ajuda e conforto.

O isolamento confronta os personagens com dois problemas distintos que podem abalar a confiança mesmo do maior guerreiro. Primeiro, eles dependem inteiramente de si próprios e de seus recursos. Ninguém está perambulando pelo lugar e dará alguma pista importante. Segundo, eles normalmente não têm como voltar. Se as coisas se tornarem muito difíceis, eles não têm como se retirar para uma posição segura e reagrupar. Eles devem ficar de costas para a parede.

Alienação

De certa forma, alienação lembra o isolamento; porém, em alguns aspectos, é mais assustador. Um grupo alienado de heróis pode se encontrar no coração de uma cidade grande, cercado de pessoas, mas ainda se sentirão longe de serem ajudados. Isso acontece quando os heróis descobrem algo que ninguém acredita ou quando as diferenças culturais os impede de interagir com os locais. As coisas apenas pioram quando os heróis não falam a mesma língua daqueles que estão tentando convencer. Uma grande variedade de tensões psicológicas podem depender de uma ou de ambas dessas técnicas.

Um exemplo de alienação pode incluir um grupo de aventureiros que sabem que o burgomestre da vila é na verdade um vampiro, mas ninguém acredita nas suas afirmações. Ao invés disso, se o burgomestre for um indivíduo muito querido, o alarme dos heróis pode virar a população contra eles.

Contrastes

Qualquer aventura se torna mais excitante com o bom uso de contrastes dramáticos. Quando o Mestre usa essa técnica para as descrições, as coisas que parecem completamente felizes durante o dia se tornam assustadoras e ameaçadoras a noite. O mal parece muito mais perturbador quando colocado lado a lado com a inocência.

Novamente, o livro Drácula faz uso excelente dessa técnica. A morte de Lucy Westenra, como uma jovem elegante e refinada como era de se esperar, foi suficientemente trágica. Porém, quando ela volta à vida como uma abjeta criatura da noite que ataca crianças pequenas, o verdadeiro horror do que aconteceu se revela.

Ignorância

Um último aspecto importante do horror fica em torno das informações disponíveis aos personagens. Não interessa o quanto os personagens deduzam ou quantas respostas eles descubram, eles sempre devem acreditar que existem outros detalhes importantes que eles desconhecem. Isso pode muito bem ser falso, mas eles devem sempre se sentir





que estão esquecendo alguma peça importante do quebra-cabeça.

Se usado corretamente, essa técnica faz os jogadores sentirem que o perigo cerca os personagens. Quem sabe os truques que o demônio que os personagens estão perseguindo preparou para eles? Dúvidas como essa aumentam as sensações de fraqueza e vulnerabilidade dos personagens.

O Papel da Fantasia

Ravenloft também é um reino do fantástico. A herança dos jogos de AD&D agracia o Semiplano do Pavor com cavaleiros galantes, sacerdotes devotos, magos poderosos e ladrões sagazes. Tirados de seus lugares tradicionais como gloriosos defensores da verdade e lançados em papéis mais sombrios, esses personagens devem agora se aventurar na Terra das Brumas.

Evidentemente, a literatura de fantasia tem uma longa tradição, e os jogadores (acertadamente) esperam que hajam certos elementos. Assim, uma boa aventura em Ravenloft deve incluir tanto espadas e feitiçaria como o macabro. Considere os seguintes aspectos toda vez que estiver criando uma aventura ou campanha.

Heroísmo

Pelo menos uma vez em cada aventura, os jogadores devem ter a chance de mostrar a disposição dos personagens. O que pode envolver combate, a oportunidade de agir de forma cavaleiresca ou demonstrar as perícias ou poderes que o diferem do homem comum. Sendo que cada aventura deve variar o passo de tempos em tempos (veja “Desenvolvendo a Trama” mais adiante), uma cena como essa pode servir como uma pausa do sinistro e do fantasmagórico.

Romance

Evidentemente, o Horror Gótico usa envolvimento românticos também, sendo até mesmo mais prevalecente na fantasia heroica. Uma pitada de romance — seja entre dois personagens de jogadores, um personagem de jogador e um do Mestre, ou até mesmo entre dois personagens do Mestre — pode somar algum sabor à aventura. Nada impele mais um cavaleiro à uma batalha que a mão de uma donzela.

Se usado junto com os aspectos horrorizantes do jogo, o romance pode servir como uma ferramenta muito útil para o Mestre. Imagine a surpresa do guerreiro quando ele descobre que sua amada não está sendo mantida prisioneira por um monstro maligno, ela é a criatura que o grupo pretende matar!

Magia e Fascínio

Magia tem um papel menor em Ravenloft do que em muitos outros mundo de fantasia. Porém cada aventura deve ter pelo menos uma cena onde os personagens encontram algum aspecto de fantasia e assombro. Isso pode servir como uma chance de mostrar suas próprias habilidades mágicas ou como oportunidade de participar de alguma cerimônia ou ritual estranho.

Não interessa a natureza desse elemento, ele deve fazer os jogadores dizerem “oooooh!” e “aaaah!” como um bom show de fogos de artifícios.

Cenários e Campanhas



Um jogo em Ravenloft é normalmente composto de três classificações de campanhas de RPG: um *cenário*, uma *cena* e uma *campanha*. Um cenário é uma única aventura. Ele pode levar apenas algumas horas para ser resolvido, como explorar uma casa abandonada, ou pode ser extremamente complexo, precisando de várias sessões de jogo. O mais importante: o cenário deve ter um começo, um meio e um fim. Seja ele mais parecido com uma estória curta ou com uma novela completa, ele deve ser uma aventura autocontida. *Cenas* são os encontros curtos que compõem cada cenário.

Uma *campanha*, por outro lado, nada mais é que uma série de aventuras com os mesmos personagens (contendo uma série de cenários). Uma trilogia de filmes ou livros podem ser comparados a uma campanha, assim como uma série de televisão. Em alguns casos, as aventuras que compõem a campanha terão alguns elementos contínuos (além dos personagens). Muitas aventuras de Sherlock Holmes caem nessa categoria, assim como as histórias de Carnaki, o Caçador de Fantasmas. Outras campanhas têm tramas e subtramas complexas acontecendo por várias aventuras. Os livros de Lestat de Anne Rice, as séries de televisão *Arquivo X* e *Sexta-Feira 13: A Série* também são exemplos de campanha.





Dogmas do Terror

Criando um Cenário em RAVENLOFT

Criar uma aventura em Ravenloft é ao mesmo tempo parecido e diferente de fazer qualquer outro cenário de RPG. A seção a seguir detalha esse processo passo a passo.

Ideias de Aventuras

O primeiro passo para fazer uma aventura envolve a ideia principal na qual ela é baseada. Não interessa o quão grandioso ou complicado o Mestre pretende que a trama seja, ele deve conseguir resumir a estória em uma sentença simples. Veja o exemplo a seguir:

Os heróis naufragam em uma ilha misteriosa, onde são presos em um sanatório onde um médico sádico realiza experiências que tornam seus pacientes insanos.

Essa é a descrição de *Whom Fortune Would Destroy*, uma aventura do conjunto *Bleak House*. Evidentemente, a aventura consiste em muito mais que isso, mas esse parágrafo simples estabelece os fatos importantes. Se uma aventura não pode ser resumida em uma descrição sucinta, provavelmente ela está muito complicada.

Considerações Importantes

Qualquer boa aventura deve ser imaginativa, assustadora e bem pensada, como toda boa estória. Porém, além disso, um bom cenário de Ravenloft deve conter todos os seguintes aspectos:

- O cenário deve ser intrigante, com personagens do Mestre interessantes. As oportunidades para interpretação devem ser muitas e frequentes.
- Os personagens devem ter um certo controle do fluxo da aventura. Enquanto o Mestre deve ter uma boa ideia do que esperar que seus jogadores façam, ele deve sempre estar pronto para o inesperado. Um cenário de Ravenloft deve ser fluido, respondendo as ações dos heróis sempre que possível.
- Se o cenário se encaixa em uma campanha em andamento, o Mestre deve tentar incluir lampejos do que irá acontecer nos jogos futuros.
- Da mesma forma, um cenário de uma campanha deve remeter para jogos passados, dando aos jogadores um senso de continuidade.
- A aventura deve incluir cenas que agradem cada personagem do grupo. Os que gostam de partir para o combate devem ter a chance de lutar contra monstros, enquanto os que preferem resolver enigmas devem ter seus raciocínios desafiados.
- Por último, a aventura de começar e terminar com uma cena emocionante. Um começo rápido captura os interesses dos jogadores e os puxa para a estória, enquanto um fim exultante dá a eles a satisfação de um “gran finale”, resultando em uma grande satisfação para o Mestre.

Objetivos

Cada aventura deve ter um objetivo bem claro. Em alguns casos, pode consistir em um mistério que os jogadores devam resolver; em outros, pode ser a destruição de um monstro realmente perigoso. Qualquer que seja o objetivo, ele deve ficar claro para os jogadores.

Isso não significa que o Mestre precisa começar cada aventura dizendo “Nesse cenário, seus personagens têm que explorar o castelo assombrado e banir o espírito que está lá”. Parte da diversão em qualquer RPG está exatamente em descobrir o que se espera que os heróis façam. Não significa também que o Mestre deve evitar usar fumaça e espelhos para esconder o objetivo final da aventura ou até mesmo usar algumas pistas falsas

Vilões

Cada aventura deve ter um vilão principal. Normalmente, o objetivo da aventura será, mais ou menos, confrontar e derrotar esse personagem. Porém, tem muito mais na criação de um bom vilão do que dar a ele alguns ataques especiais e Dados de Vida extras. Um vilão realmente memorável provavelmente incorpora algumas (senão todas) das seguintes características:

- O vilão deve ter qualidades que os heróis veem neles mesmos. Professor Moriarty, por exemplo, é um oponente terrível por ser muito parecido com Sherlock Holmes. Pelo menos um dos jogadores deve sentir como se seu personagem estivesse olhando para um espelho macabro ao olhar para o vilão.
- O vilão deve ser uma ameaça tanto para os heróis como para seus entes queridos. Isso não quer dizer que ele deve ser fisicamente poderoso, apenas que suas maquinacões e influências são grandes o suficientes para ameaçá-los. Poucos vilões são tão terríveis como Adolf Hitler, embora ele dificilmente seja uma figura fisicamente ameaçadora.
- O elemento da justiça poética já discutido nesse livro deve estar aparente aos jogadores. Se não for o caso durante a aventura, ele deve aparecer na conclusão. Os heróis devem terminar o jogo pensando “ele teve o que merecia”.
- O vilão deve se tornar especial aos olhos dos jogadores. Drácula não é um livro clássico apenas por que mostra um vampiro; sua fama vem do fato que ele apresenta o maior de todos os vampiros. Embora outros vampiros apareçam no livro, só existe um Drácula.
- Finalmente, o vilão deve ser maior que a vida - ou que a morte, dependendo do caso. Assim como os heróis estão um pouco acima do homem comum, seu inimigo também deve ser excepcional.

Lacaio

Além do vilão principal de uma aventura, os heróis certamente cruzarão com criaturas subalternas que servem o verdadeiro demônio. Em alguns casos são monstros, enquanto que em outros podem ser pessoas normais que seguem seu mestre sombrio por motivos próprios.

Os lacaios de um vilão devem normalmente ajudar o compasso da aventura ao dar para os personagens alguém para derrotar. Porém, eles também servem como fontes de





informação, revelando segredos importantes ou falando demais depois de serem capturados. Um bom lacaio deve ter uma ou duas das características mencionadas na página anterior, mas não precisa ser tão detalhado como o vilão principal.

Desenvolvendo a Trama

Uma vez que o Mestre estabeleça o objetivo do cenário, o vilão principal e alguns lacaios, ele deve detalhar a história. O melhor método de construir uma trama é imaginar o decorrer mais provável dos acontecimentos (assim como você poderia descrever as cenas de um filme).

- I Os heróis descobrem o corpo de um velho que foi assassinado e deixado em um beco escuro.
- II Investigando o assassinato, eles descobrem que ele era um eremita que vivia na floresta a muitos quilômetros da cidade.
- III Os personagens dos jogadores vão até a casa do eremita e descobrem que ele mexia com magia, incluindo as artes negras da necromancia.
- IV Outras investigações revelam que o eremita acidentalmente conjurou do além túmulo um espírito vingativo.
- V Os personagens dos jogadores seguem o espírito até o seu esconderijo, o pátio da capela onde foi enterrado, e o confrontam.

Evidentemente, essa é uma trama muito simples, mas ilustra as cenas importantes que compõem o cenário. Essas cenas obviamente precisam ser mais detalhadas antes do jogo. Sem dúvida, os jogadores devem descobrir alguma arma ou tática secreta que lhes permita derrotar o espírito.

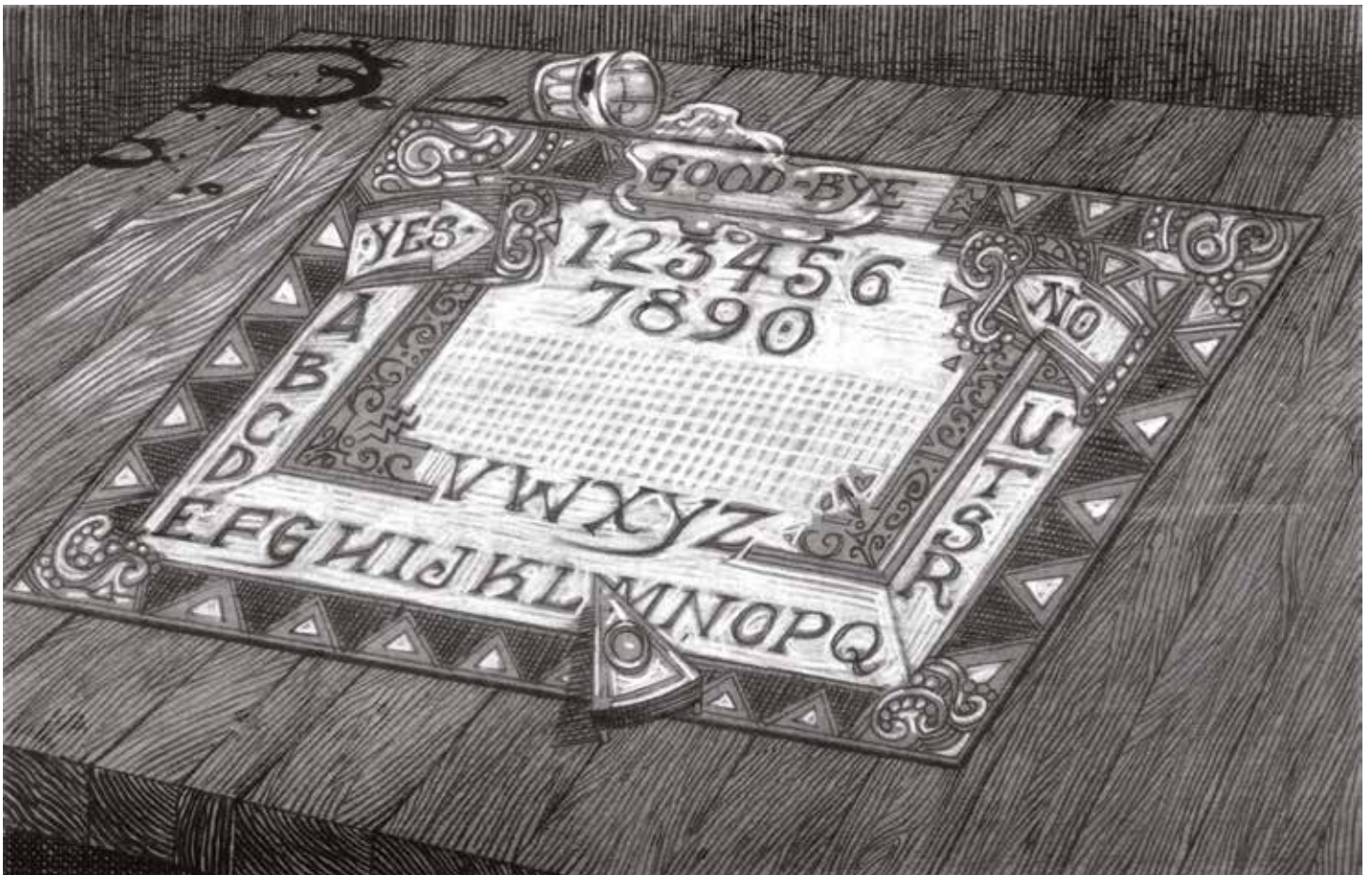
Contingências: A seguir, o Mestre deve olhar para sua trama e considerar outras ações possíveis. Se os heróis não se interessarem em investigar o assassinato, por exemplo, ele pode colocar uma jovem que lhes dê uma razão para fazê-lo. O Mestre não pode prever cada ação possível dos jogadores, mas ele certamente pode antecipar as mais prováveis.

Tramas Secundárias: Quando o cenário foi determinado, o Mestre pode considerar colocar algumas tramas secundárias nele. No exemplo acima, ele poderia exigir que os personagens façam uma pequena expedição para conseguir uma erva rara que pode afastar o espírito.

Tramas secundárias também podem ligar a aventura a outras ou amarrar pontas soltas de aventuras anteriores.

Andamento: As cenas que compõem a trama de um cenário devem poder mudar o andamento da história. Um cenário composto só de cenas de combate rapidamente se torna sem graça, não importando o quão perigosos os inimigos forem. Um bom cenário pode começar e terminar em ritmo rápido, mas deve incluir momentos onde os heróis possam descansar e se recuperar dos terrores que passaram.

Em essência, cada cenário deve ter três tipos genéricos de cena. O primeiro são as cenas de combate, no qual as ações ligeiras dominam todos os aspectos de jogo. O segundo tipo de cena, normalmente encontrado, gira em torno da interpretação, exigindo que os personagens interajam uns com os outros e com os personagens do Mestre. O terceiro tipo de cena envolve um enigma ou um quebra-cabeça de algum tipo que deve ser resolvido para a aventura continuar.





Dogmas do Terror

Uma certa cena pode incluir aspectos de duas ou até mesmo de três dos exemplos acima. Os heróis podem ter que buscar por um segredo em uma biblioteca antiga enquanto zumbis estão tentando forçar sua entrada na sala.

Criando uma Cena em RAVENLOFT

Uma vez que o cenário já está pronto, com todas as suas tramas, vilões e eventos decididos, o Mestre deve detalhar cada cena individual que faz o cenário. Ele deve considerar os seguintes elementos ao descrever uma cena:

Requerimentos

Ao criar uma cena, o Mestre deve lembrar dos eventos que estão diante dele. Por exemplo: se uma cena exige que os heróis lutem com uma criatura que só pode ser afetada por uma arma mágica +3 ou melhor, eles devem ter adquirido tal arma antes do encontro. Da mesma forma, se os jogadores precisam saber uma palavra mágica para entrar num templo maligno, em uma cena anterior o Mestre tem que dar a eles a chance de descobri-la.

Embora possa parecer bom senso, esse é o tipo de coisa que normalmente causa problemas. Um bom Mestre nunca deve tomar nada como garantido e sempre tentar antever os eventos que precedem uma cena assim como os que acontecem depois.

Referências

Um Mestre deve sempre ter à mão os materiais que ele irá precisar para a cena. Se os heróis irão se confrontar com lobos metamorfos, o Mestre deve ter uma cópia da página do *Livro dos Monstros* que descreve essas feras, quando a cena começar. Se ele precisa de um mapa, este deve estar acessível. Se uma certa regra provavelmente será utilizada, como um Teste de Loucura, ele deve entender claramente as mecânicas e estar pronto para usá-las.

Essas preparações não apenas economizam tempo durante o jogo, como também ajudam na história. Se o Mestre tem que parar o jogo para procurar por uma folha perdida, ele perde todo o clima que se criou para aquela cena. Toda vez que os jogadores se distraem do jogo por qualquer motivo, todo o cenário sofre.

Descrições

Em aventuras publicadas, a maioria das cenas começam com um pequeno texto em destaque que o Mestre pode ler em voz alta para os jogadores. Isso dá a eles a chance de fechar seus olhos e visualizar a cena diante de seus personagens. Se a descrição é particularmente vivida, eles podem até mesmo experimentar alguns calafrios.

Uma boa descrição deve fazer mais do que apenas descrever o que o personagem vê. O Mestre deve cuidar para incluir pelo menos mais um sentido. Ele pode não apenas dizer aos jogadores o quanto a praia é desolada, ele pode mencionar a batida rítmica das ondas ou o cheiro acre, salgado da maresia. Cada elemento adicional a uma cena pode aumentar o drama da aventura e a diversão dos jogadores.

Resoluções

Evidentemente, o Mestre deve ter alguma ideia de como ele espera que uma cena seja resolvida. Seja um encontro de combate ou de enigma, ou de interpretação, os heróis devem ter um objetivo e uma possível rota para ele.

Porém, ao criar uma cena, o Mestre deve considerar o que acontece se os jogadores fizerem algo inesperado. Suponha que eles tentem derrubar uma porta que não deveriam. O que está atrás dela? E se eles não percebem uma pista ou tiram conclusões erradas de fatos aparentemente óbvios? Fazer planos para essas contingências previne dores-de-cabeça durante a sessão de jogo.

Conclusão

Quando tudo foi falado e feito, o Mestre precisa saber para onde a cena levará agora. Especialmente se os aventureiros de alguma forma saíram da trilha da aventura.

Criando uma Campanha em RAVENLOFT

Foi mencionado antes que uma campanha nada mais é que uma série de cenários ligados. Num sentido geral, esse certamente é o caso. Porém, o Mestre deve incluir mais alguns elementos para fazer a campanha mais vital e prender mais a atenção dos jogadores.

O Mestre pode fazer a campanha mais satisfatória ao incluir um objetivo maior para os heróis. Mesmo se ele não tem planos de permitir que os personagens alcancem tal feito grandioso num futuro próximo, ele deve estar bem claro.

Considere a série de televisão *Sexta-Feira 13: A Série*. A ideia principal obrigava os heróis recuperar vários itens mágicos amaldiçoados espalhados pelo mundo. O fato de que eles nunca recuperaram o último objeto não importa. O importante é que a audiência e os personagens sabiam que cada aventura se encaixava em uma história maior.

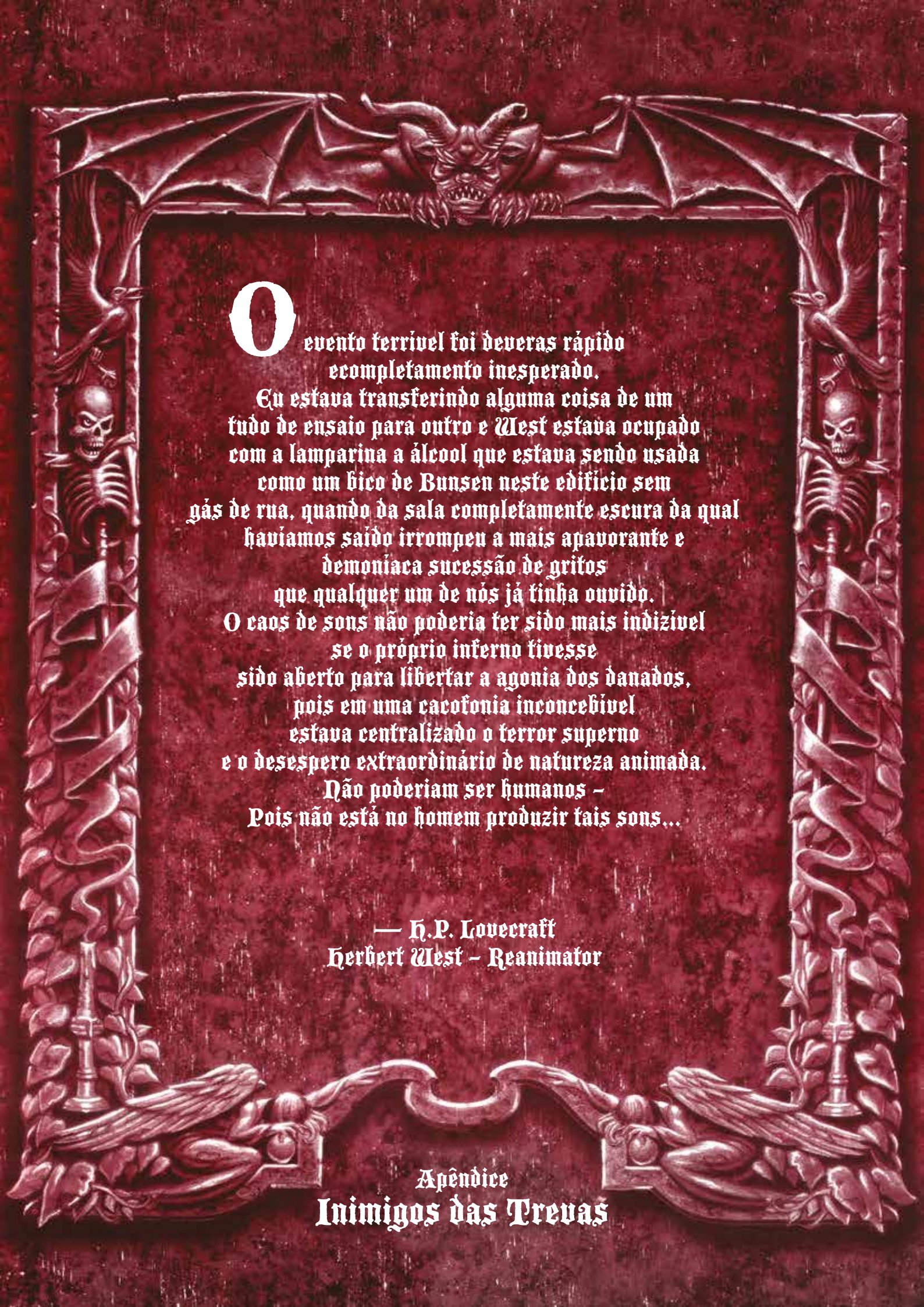
Evidentemente, o Mestre pode querer criar a campanha que permite aos jogadores completar seu objetivo. Talvez eles passem muitas aventuras caçando demônios malignos apenas para descobrir que um único ser controlava tudo o que eles viveram. Quando eles confrontam e (espera-se) derrotam o arquidemônio, a sensação de realização e excitação será enorme.

Se um Mestre pretende que a sua campanha seja finita, ele deve ter certeza que o grande final preencha as expectativas. Se eles abriram caminho por exércitos de mortos-vivos, resolveram inúmeros enigmas e sobreviveram a dúzias de armadilhas mortais apenas para derrotar o vilão principal com um simples quadro de besta, com certeza os jogadores se decepcionarão.

Ao chegar no clímax, o Mestre deve ter uma ideia do que vem a seguir. Os heróis se aposentam das aventuras e se tornam fazendeiros? Se for o caso, ele deve começar uma nova campanha com novos personagens. Se os jogadores forem muitos ligados aos seus personagens (uma possibilidade comum), o Mestre pode considerar levar esses mesmos personagens para uma nova campanha.

Qualquer que seja a decisão a ser tomada, ela deve ser de comum acordo entre o Mestre e os jogadores. Lembre-se que uma campanha em Ravenloft é um jogo, e jogos devem ser divertidos.





O evento terrível foi deveras rápido
e completamente inesperado.

Eu estava transferindo alguma coisa de um
tudo de ensaio para outro e West estava ocupado
com a lamparina a álcool que estava sendo usada
como um bico de Bunsen neste edifício sem
gás de rua, quando da sala completamente escura da qual
havíamos saído irrompeu a mais apavorante e
demoníaca sucessão de gritos
que qualquer um de nós já tinha ouvido.
O caos de sons não poderia ter sido mais indizível
se o próprio inferno tivesse
sido aberto para libertar a agonia dos danados,
pois em uma cacofonia inconcebível
estava centralizado o terror superno
e o desespero extraordinário de natureza animada.
Não poderiam ser humanos –
Pois não está no homem produzir tais sons...

— H.P. Lovecraft
Herbert West – Reanimator

Apêndice
Inimigos das Trevas



Apêndice Um: Valores de Habilidades



processo pelo qual os jogadores criam personagens para uma campanha de Ravenloft não é muito diferente do que é utilizado na maioria dos outros cenários de AD&D. Mesmo assim, jogadores e Mestres devem estar atentos para algumas mudanças pequenas e métodos para os quais se dá preferência nesse cenário. O *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* ainda são necessários para se jogar ou ensinar esse jogo, se você precisar de referências sobre os mecanismos básicos, sistemas opcionais e definições de termos de jogo.

Os Seis Valores de Habilidades



Os seis Habilidades são Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Para as pessoas normais, os números dessas habilidades variam entre 3 e 18, que são os resultados possíveis ao se jogar três dados de seis lados. Criaturas excepcionais, normalmente monstros e outros seres sobrenaturais, têm valores acima dessa faixa, mas somente personagens com desvantagens excepcionais possuem valores abaixo dessa faixa. O primeiro passo na geração de um personagem para ser usado em qualquer campanha de AD&D é a obtenção desses seis valores de Habilidades.

As regras básicas do AD&D descrevem vários métodos para se determinar os valores numéricos de cada Habilidade do personagem. A técnica preferida de jogada de dados para criar personagens de Ravenloft é o Método 5 do *Livro do Jogador*. Descrevendo resumidamente esse processo, o jogador rola 4d6, descarta o dado de menor valor e soma o resultado dos outros três. Ele repete o processo até seis valores terem sido obtidos. Feito isso, o jogador atribui cada valor obtido a uma habilidade, da maneira que ele desejar.

Características Secundárias

Cada valor de habilidade é usado para calcular diversas características secundárias. Elas servem para definir com mais profundidade as habilidades e limitações que governam as ações do personagem durante o jogo. Exemplo: o valor da Força de um personagem determina a quantidade de peso que ele é capaz de levantar ou a chance que ele tem de arrombar uma porta.

Avaliações Gerais

Para dar aos jogadores e Mestres iniciantes uma ideia do exato lugar no qual onde um dado valor coloca seu personagem no esquema das coisas, a **Tabela 39: Descrição dos Valores de Habilidade** dá aos jogadores e Mestre esse tipo de informação.

Valores Muito Baixos

Muitos jogadores acham que somente personagens com altos valores de habilidade são bons para se jogar. Quando geram um personagem que não tem pelo menos um valor de 18, eles se sentem trapaceados. Afinal de contas, o AD&D não é um jogo sobre pessoas comuns, e sim heróis (e a maioria dos heróis tem valores de habilidade altos). Com certeza, esse argumento tem algum mérito.

Ainda assim, o sistema do jogo foi feito para dar a cada jogador um personagem que seja único e heroico. Jogar quatro dados ao invés de três para gerar valores

de habilidades, por exemplo, reduz a chance de se criar um personagem com todas suas habilidades abaixo do normal. Além disso, as habilidades da classe destacam os personagens do resto da humanidade.

Tabela 39:

Descrição dos Valores de Habilidade

Valor da Habilidade	Descrição Geral
0	Não é aplicável ao personagem
1	Tão baixo que quase não pode ser medido
2	Abaixo do mínimo humano
3	Mínimo humano funcional
4	Grandemente debilitado
5	Debilitado
6	Bem abaixo da média humana
7	Abaixo da média humana
8	Médio para baixo humano
9	Média humana
10	Média humana
11	Médio para alto humano
12	Acima da média humana
13	Bem acima da média humana
14	Entre os melhores da vila
15	Entre os melhores da cidade
16	Entre os melhores da região
17	Entre os melhores da nação
18	Entre os melhores do mundo
19	Além dos limites do homem normal
20	Além dos limites do herói
21	Ultrapassando os limites sobre-humanos
22	Igual aos semi-deuses
23	Igual aos deuses menos importantes
24	Igual aos deuses
25	Igual aos deuses mais importantes

Aconselhamos os jogadores a colocarem sua habilidade à prova com qualquer personagem que vierem a criar, mesmo que suas habilidades não saíam como o esperado. A ficção está cheia de exemplos de heróis que são carentes em um ou dois desses valores. De fato, alguns dos personagens ficcionais mais intrigantes são mais heroicos por perseverar a despeito de suas falhas.

Força (For)

O valor da Força de um personagem mede sua musculatura e seu poder físico. Personagens com valores mais altos são capazes de levantar pesos maiores e empunhar armas mais mortais.

Força Excepcional: Personagens homens-de-armas (inclusive paladinos e rangers) que têm o valor da Força igual a 18 são extremamente poderosos. Os jogadores destes personagens devem jogar 1d100 (gerando um número entre 01 e 00) e anotar o resultado ao lado do valor de Força. Assim, se um jogador tirou 57, ele anota a Força de seu personagem como 18 (57).

Ajustes de Combate Corpo-a-Corpo: Definidos no *Livro do Jogador* como “Chance de Acertar”, esses ajustes devem ser aplicados em qualquer jogada de ataque feita por um personagem durante um combate corpo-a-corpo. Os personagens mais fortes recebem bônus (números positivos) enquanto que os personagens mais fracos recebem penalidades (números negativos).





Ajuste de Dano: Este modificador é aplicado ao dano causado por qualquer ataque feito pelo personagem num combate corpo-a-corpo. Algumas armas de projétil (como os arcos) e de arremesso (como as lanças) também recebem esse bônus.

Tabela 40:
Força

Valor da Habilidade	Ajuste de Combate	Ajuste de Dano	Carga Permitida	Capacidade de Sustentação	Abrir Portas	Dobrar Barras/Erguer Portais
1	-5	-4	0,5	1,5	1	0%
2	-3	-2	0,5	2,5	1	0%
3	-3	-1	2,5	5	2	0%
4-5	-2	-1	5	12,5	3	0%
6-7	-1	—	10	27,5	4	0%
8-9	—	—	17,5	45	5	1%
10-11	—	—	20	57,5	6	2%
12-13	—	—	22,5	70	7	4%
14-15	—	—	27,5	85	8	7%
16	—	+1	35	97,5	9	10%
17	+1	+1	42,5	110	10	13%
18	+1	+2	55	127,5	11	16%
18/01-50	+1	+3	67,5	140	12	20%
18/51-75	+2	+3	80	152,5	13	25%
18/76-90	+2	+4	92,5	165	14	30%
18/91-99	+2	+5	117,5	190	15(3)	35%
18/00	+3	+6	167,5	240	16(6)	40%
19	+3	+7	242,5	320	16(8)	50%
20	+3	+8	267,5	350	17(10)	60%
21	+4	+9	317,5	405	17(12)	70%
22	+4	+10	387,5	495	18(14)	80%
23	+5	+11	467,5	565	18(16)	90%
24	+6	+12	617,5	720	19(17)	95%
25	+7	+14	717,5	825	19(18)	99%

Carga Permitida: Essa coluna indica o peso (em quilos) que o personagem é capaz de carregar sem que isso atrapalhe sua movimentação.

Capacidade de Sustentação: Esse é o maior peso (em quilos) que um personagem é capaz de levantar acima de sua cabeça. Um personagem segurando um peso tão grande não é capaz de se mover mais que alguns passos e não pode realizar esse ato durante mais de uma rodada.

Abrir Portas: Esse é o número (em 1d20) que um personagem deve conseguir (igual ou menor) para abrir uma porta pesada ou emperrada. Personagens excepcionalmente fortes têm uma chance (entre parênteses) de abrir à força também portas travadas, trancadas ou presas magicamente. Cada tentativa leva uma rodada.

Dobrar Barras/Erguer Portais: Essa é a chance percentual que um personagem tem de afastar barras de ferro ou de levantar uma ponte elevadiça. O personagem usa esse número toda vez que tentar realizar uma façanha que testa os limites da força humana.

Destreza (Des)

A Destreza mede tanto a coordenação mão-olho quanto a velocidade dos reflexos. Ela também determina a habilidade que o personagem tem de fazer trabalhos intrincados ou usar seus talentos acrobáticos inatos. Arqueiros e besteiros dependem de suas Destrezas, assim como batedores, assassinos e ladrões.

Ajuste de Reação: Esse modificador deve ser aplicado ao resultado do teste de Surpresa do personagem. Um ajuste positivo significa um bônus, enquanto que um número negativo indica uma penalidade.

Ajuste no Ataque a Distância: Esse ajuste se aplica à jogada de ataque feita toda vez que um personagem tenta acertar um inimigo (ou alvo) usando um arco, besta ou outra arma de projétil. Ele também é usado em ataques com lanças, dardos ou armas de arremesso semelhantes. Um número positivo aumenta as chances de acertar o alvo.

Ajuste Defensivo: Esse é um modificador aplicado à Classe de Armadura do personagem devido a sua agilidade natural. Um número negativo fornece um bônus, pois é melhor ter uma Categoria de Armadura baixa do que uma mais alta. A CA normal para um personagem humano ou semi-humano sem armadura é 10 (antes do ajuste ser aplicado).

Tabela 41:
Destreza

Valor da Habilidade	Ajuste de Reação	Ataque à Distância	Ajuste Defensivo
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6
25	+5	+5	-6

Constituição (Cons)

O valor da Constituição de um personagem indica a sua saúde e resistência à dor, ferimentos e fadiga. Os personagens que têm um valor alto na Constituição têm mais pontos de vida que outros e sobrevivem mais em combate ou em situações semelhantes.

Ajuste de Pontos de Vida: Esse é o bônus (se positivo) ou penalidade (se negativo) aplicado a cada dado que o jogador rola para determinar o número de pontos de vida do personagem. Os números entre parênteses se aplicam apenas ao grupo dos homens-de-armas, pois todos os outros personagens têm um bônus máximo igual a +2 por dado.

Colapso: O número indicado é a chance que um personagem com um determinado valor de Constituição tem de sobreviver a um grande trauma físico. Entre os exemplos desse tipo de acontecimento incluem-se metamorfose, petrificação (e seu reverso) ou envelhecimento através da magia.

Chance de Ressurreição: Essa é a chance que um personagem tem de sobreviver a uma tentativa de restituir magicamente vida ao seu corpo depois dele ter morrido. Se essa jogada resultar numa falha, o personagem não poderá





Apêndice Um: Valores de Habilidades

nunca mais ser ressuscitado (a não ser com o uso de uma magia, *desejo* ou outra semelhante).

Vale a pena lembrar que, dependendo da natureza do poder usado para tentar a ressurreição, o personagem tem uma chance de se transformar em uma criatura morta-viva em vez de retornar à vida. Estes incidentes estão detalhados nas descrições das magias nos Capítulos Oito e Nove.

Tabela 42:
Constituição

Valor da Habilidade	Ajuste de Pontos de Vida	Colapso	Ajuste Chance de Ressurreição	de Res. contra Veneno	Regeneração ⁴
1	-3	25%	30%	-2	0
2	-2	30%	35%	-1	0
3	-2	35%	40%	0	0
4	-1	40%	45%	0	0
5	-1	45%	50%	0	0
6	-1	50%	55%	0	0
7	0	55%	60%	0	0
8	0	60%	65%	0	0
9	0	65%	70%	0	0
10	0	70%	75%	0	0
11	0	75%	80%	0	0
12	0	80%	85%	0	0
13	0	85%	90%	0	0
14	0	88%	92%	0	0
15	+1	90%	94%	0	0
16	+2	95%	96%	0	0
17	+2(+3)	97%	98%	0	0
18	+2(+4)	99%	100%	0	0
19	+2(+5)	99%	100%	+1	0
20	+2(+5) ¹	99%	100%	+1	6
21	+2(+6) ²	99%	100%	+2	5
22	+2(+6) ²	99%	100%	+2	4
23	+2(+6) ³	99%	100%	+3	3
24	+2(+7) ³	99%	100%	+3	2
25	+2(+7) ³	100%	100%	+4	1

¹ Todo resultado igual a "1" para o número de pontos de vida é considerado um "2".

² Todo resultado igual a "1" ou "2" para o número de pontos de vida é considerado um "3".

³ Todo resultado igual a "1", "2" ou "3" para o número de pontos de vida é considerado um "4".

⁴ Número de turnos necessário para recuperar 1 ponto de vida.

Ajuste de Resistência contra Venenos: Personagens verdadeiramente extraordinários (aqueles com valores muito altos ou muito baixos no atributo Constituição) podem ter bônus ou penalidades aplicados a seus testes de Resistência Contra Veneno. Esse ajuste não é aplicado no caso de anões, halflings e outros personagens com resistência especial aos venenos.

Regeneração: Personagens com valores na muito altos Constituição curam-se a uma velocidade sobrenatural. Essa recuperação é conhecida como regeneração e é inestimável para um personagem gravemente ferido. Os ferimentos causados por ácido ou fogo não podem ser regenerados e curam à velocidade normal.

Inteligência (Int)

O valor da Inteligência de um personagem expressa sua capacidade de resolver problemas lógicos, sua habilidade com a razão e memória.

Perícias Bônus: Pelo fato de se assumir que os personagens de uma campanha em Ravenloft usam as regras opcionais de perícias descritas no *Livro o Jogador*, a categoria antes conhecida como "Número de Línguas" teve seu nome alterado para "Perícias Bônus". Essa coluna indica o número de pontos de perícia comuns disponíveis para o personagem (além dos que ele recebe pela sua classe). As regras de perícias estão descritas em detalhe no Apêndice Cinco: Perícias dos Personagens.

Círculo de Magia: Essa coluna indica o círculo mais alto de magias arcanas disponível para personagens com uma dada Inteligência. Isso se aplica para arcanos e personagens de outras classes que possuem a habilidade de fazer magias arcanas.

Chance de Aprender Magia: Essa é a chance percentual que o personagem tem de dominar uma magia que está estudando.

Número Máximo de Magias por Círculo: A Inteligência de um personagem limita o número de magias de um mesmo círculo que ele pode adicionar ao seu livro de magias. Exemplo: um personagem com uma Inteligência igual a 13 não pode ter mais que nove magias de um mesmo círculo em seu livro de magias. Depois que tiver alcançado esse máximo, ele não pode mais aprender nenhuma magia nova daquele círculo. Não é possível "desaprender" uma magia e substituí-la por magias mais recentemente descobertas.

Imunidade a Magia: Personagens com Inteligência excepcionalmente alta não são afetados por ilusões de vários círculos. O número encontrado nessa coluna indica o círculo mais alto de ilusão ao que o personagem é imune. Portanto, uma pessoa com Inteligência igual a 20 não pode ser enganada por ilusões do 3º círculo ou de círculos inferiores.

Tabela 43:
Inteligência

Valor da Habilidade	Perícias Bônus	Chance Círculo de Magia	Número de Aprender Magia	Máximo Magias/ Círculo	Imunidade à Magia
1	0	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—
3	1	—	—	—	—
4	1	—	—	—	—
5	1	—	—	—	—
6	1	—	—	—	—
7	1	—	—	—	—
8	1	—	—	—	—
9	2	4	35%	6	—
10	2	5	40%	7	—
11	2	5	45%	7	—
12	3	6	50%	7	—
13	3	6	55%	9	—
14	4	7	60%	9	—
15	4	7	65%	11	—
16	5	8	70%	11	—
17	6	8	75%	14	—
18	7	9	85%	18	—
19	8	9	95%	Todas	1
20	9	9	96%	Todas	2
21	10	9	97%	Todas	3
22	11	9	98%	Todas	4
23	12	9	99%	Todas	5
24	15	9	100%	Todas	6
25	20	9	100%	Todas	7





Sabedoria (Sab)

A sabedoria mede o bom senso, a percepção e a piedade. Um personagem sábio é procurado por seus conselhos e respeitado por seu discernimento e sua sagacidade. Um personagem inteligente não é necessariamente sábio, e vice versa.

Ajuste de Defesa contra Magia: Esse ajuste é aplicado em todo teste de Resistência no qual a força de vontade e o vigor mental tenham um papel importante. Entre os exemplos destes testes incluem-se os que são exigidos por magias como distração, enfeitiçar, medo, hipnose, ilusão e possessão. Esse bônus também se aplica aos Testes de Medo, Horror e Loucura. Os ajustes negativos são penalidades, enquanto os positivos são bônus.

Magias Extras: Os personagens que usam magias divinas e possuem valores de Sabedoria excepcionalmente altos podem fazer mais magias que seus pares. Essa coluna indica que uma magia divina adicional do círculo mostrado pode ser feita a cada dia. Todos os bônus são cumulativos com os anteriores, assim um sacerdote com Sabedoria igual a 15 tem direito a duas magias adicionais do 1º círculo e uma magia extra do 2º círculo.

Chance da Magia Falhar: Os sacerdotes com valores baixos de Sabedoria não têm tanta prática na realização de magias como seus colegas. Por isso, suas magias às vezes falham ao serem feitas, uma magia falha é gasta e deve ser levada em conta no número máximo de magias que o personagem pode fazer em um dia.

Tabela 44:
Sabedoria

Valor da Habilidade	Ajuste de Defesa contra Magia	Magias Extras	Chance da Magia Falhar	Imunidade à Magia
1	-6	—	80%	—
2	-4	—	60%	—
3	-3	—	50%	—
4	-2	—	45%	—
5	-1	—	40%	—
6	-1	—	35%	—
7	-1	—	30%	—
8	0	—	25%	—
9	0	—	20%	—
10	0	—	15%	—
11	0	—	10%	—
12	0	—	5%	—
13	0	1º	0%	—
14	0	1º	0%	—
15	+1	2º	0%	—
16	+2	2º	0%	—
17	+3	3º	0%	—
18	+4	4º	0%	—
19	+4	1º, 3º	0%	A
20	+4	2º, 4º	0%	B
21	+4	3º, 5º	0%	C
22	+4	4º, 5º	0%	D
23	+4	1º, 6º	0%	E
24	+4	5º, 6º	0%	F
25	+4	6º, 7º	0%	G

- A. Provocar medo, enfeitiçar pessoa, comando, amizade, hipnotismo
- B. Imobilizar pessoas, raio do enfraquecimento, aterrorizar
- C. Medo
- D. Enfeitiçar monstros, confusão, emoções, fiasco, sugestão
- E. Caos, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstros, recipiente arcano, missão
- F. Tarefa, sugestionar multidões, bastão da obediência
- G. Antipatia/simpatia, magia da morte, enfeitiçar multidões

Tabela 45:
Carisma

Valor da Habilidade	Nº Máximo de Aliados	Fator de Lealdade	Reação Inicial
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

Imunidade à Magia: Quando tem uma Sabedoria excepcional, o personagem é imune aos efeitos de certas magias. As letras na tabela referem-se à legenda abaixo da tabela, que mostra as magias contra as quais o personagem tem imunidade. Todas as imunidades são, é claro, cumulativas.

Carisma (Car)

O valor do Carisma do personagem reflete uma combinação de muitos fatores. Ele mede seu magnetismo pessoal, a intensidade de suas emoções e sua habilidade de liderar, inspirar ou intimidar os outros. Pessoas muito carismáticas são líderes populares e eficientes, sejam eles déspotas ou benfeitores do reino. Os maiores heróis da História, assim como seus tiranos eram mais horríveis, em geral pessoas muito carismáticas.

Número Máximo de Aliados: Os aliados são personagens do Mestre que seguem voluntariamente o personagem.

Fator de Lealdade: Esse ajuste se aplica aos valores de lealdade gerados para aliados, empregados e outros seguidores. Um número positivo é um bônus e tem como resultado companheiros mais leais, enquanto que um número negativo é uma penalidade.

Reação Inicial: Esse modificador se aplica ao resultado da jogada que é feita quando um personagem encontra-se pela primeira vez com um personagem do Mestre. Os heróis mais carismáticos têm bônus (números positivos) enquanto outros fazem jogadas sem modificadores ou até mesmo com penalidades (números negativos).





Apêndice Dois: Raças dos Personagens



a campanha normal de AD&D, os jogadores podem optar por criar personagens de inúmeras raças. Elas variam desde os majestosos elfos de Krynn até os poderosos muls de Athas. A diversidade de criaturas encontradas nessas campanhas contribui para um excelente estudo de contrastes, culturas e talentos.

Valores Mínimos de Habilidade



ntre as bruxuleantes Brumas do Semiplano do Pavor, as raças semi-humanas são bem menos comuns. Porque exatamente isto acontece, ninguém sabe ao certo. Pode ser que a paranoia racial, que é comum em muitos domínios, resultou na diminuição da população semi-humana, que antes pode ter sido muito mais importante. Afinal de contas, em alguns reinos ser um elfo (ou anão, halfling, etc.) é um crime punido com a morte.

Seja qual for a razão, os humanos são mais numerosos que as outras raças inteligentes de Ravenloft. Devido a esse fato, os jogadores devem atender a certos critérios antes de fazer de seus personagens algo que não seja humano. Se um personagem não-humano não possui os valores de habilidade necessários para a raça que seu jogador escolheu, o personagem não pode ser daquela raça.

É importante notar que esses mínimos aplicam-se somente a personagens de jogadores e apenas durante a criação do personagem. Exemplo: se um ajuste posterior diminui a inteligência de um personagem elfo para 12 ou menos, ele ainda continua sendo um elfo.

Tabela 46:
Exigências para Raças

Raça	For	Des	Cons	Int	Sab	Car
Anão	13+	—	15+	—	—	—
Elfo	—	15+	—	13+	—	—
Gnomo	—	13+	—	—	13+	—
Meio-Elfo	—	15+	—	10+	—	—
Meio-Vistani	—	—	—	—	—	—
Halfling	—	15+	13+	—	—	—
Humano	—	—	—	—	—	—

Limites Raciais de Habilidade

Além dos limites relacionados para os personagens dos jogadores, foram determinados valores máximos e mínimos de habilidade para cada uma das raças semi-humanas disponíveis. Tanto os personagens dos jogadores quanto os do Mestre devem ter os valores de sua habilidade dentro desses limites. Evidentemente, o Mestre pode introduzir personagens com valores de habilidade que estejam

acima ou abaixo desses limites. No entanto, os encontros com estas pessoas devem ser raros e ter uma justificativa especial.

Anões



raça dos anões é talvez a mais rara de todas as linhagens semi-humanas em Ravenloft. Uma das principais concentrações de anões que se conhece vive na cidade de Cataratas de Tempe em Necrópolis. Pode ser que existam outras comunidades anãs isoladas, especialmente nas regiões montanhosas do Núcleo, mas nenhuma delas tem mais de uma centena de integrantes.

Descrição

Os anões são um povo pequeno e atarracado. Em média, os anões têm entre um metro a um metro e meio de altura e pesam entre 65 e 85 quilos. As anãs costumam ser um pouco mais baixas e mais leves.

Os anões têm uma vida longa, chegando, às vezes à idade de trezentos e cinquenta anos. Um personagem anão recém criado é normalmente jovem, tendo entre cinquenta e sessenta anos de idade. A **Tabela 48: Características Físicas dos Anões** pode ser usada para determinar a altura e o peso inicial de um personagem anão.

Tabela 48:
Características Físicas dos Anões

Característica	Fórmula
Altura, Anão	108 + 3d8cm
Altura, Anã	102 + 3d8cm
Peso, Anão	65 + 2d10 kg
Peso, Anã	52 + 2d10 kg
Idade Inicial	40 + 5d6 anos
Idade Máxima	250 + 2d100 anos

Tabela 49:
Efeitos da Idade nos Anões

Idade	Anos	Efeitos
Meia Idade		
(1/2 Base Máxima)	125	-1 For/Cons; +1 Int/Sab
Velho		
(2/3 Base Máxima)	167	-2 For/Des, -1 Cons; +1 Sab
Venerável		
(Base Máxima)	250	-1 For/Des/Cons; +1 Int/Sab

Os anões costumam usar barbas longas e trançadas embora seja frequente eles ficarem carecas relativamente jovens. As anãs trançam seus cabelos formando longos rabos-de-cavalo e costumam amarrar fitas a essas tranças. Ambos sexos nascem com cabelos castanhos ou negros, que se tornam prateados, cinzas ou brancos antes que alcancem a maturidade.

Tabela 47:
Limites Raciais de Habilidades

Raça	For	Des	Cons	Int	Sab	Car
Anão	8-18	3-17	11-18	3-18	3-18	3-17
Elfo	3-18	6-18	7-18	8-18	3-18	8-18
Gnomo	6-18	3-18	8-18	6-18	3-18	3-18
Meio-Elfo	3-18	6-18	6-18	4-18	3-18	3-18
Meio-Vistani	3-18*	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18
Halfling	7-18*	7-18	10-18	6-18	3-17	3-18
Humano	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18

* Os membros dessa raça não podem ter Força Excepcional





Os anões têm feições escuras. Sua pele vai do moreno avermelhado ou do bronzeado escuro até a cor de oliva, e seus olhos são quase que uniformemente castanho escuro ou negros. Suas roupas refletem esse aspecto, costumando ser de cores escuras e tons sóbrios.

Os anões aventureiros preferem armas com cabo como machados, martelos de guerra e alviões. Eles quase sempre usam a armadura mais pesada que existe. Como as armas que eles usam normalmente exigem as duas mãos para serem empunhadas, eles dispensam escudos. Com relação às armas de distância, os anões preferem bestas e pistolas — a primeira por ser uma arma tradicional de seu povo e a segunda porque ela é barulhenta e tem um efeito desmoralizador no inimigo.

Personalidade

Como os anões de outros lugares, os nativos do Semiplano do Pavor são severos e teimosos. Alguns dizem que a raça dos anões é a que menos mudou em sua estadia nas Brumas. Afinal de contas, eles vivem no subterrâneo e estão isolados dos terrores da superfície. Outros, porém, argumentam que ninguém conhece os terrores de Ravenloft melhor que os anões. Se as histórias de horrores antigos que se encontram enterrados na Terra das Brumas forem reais, isso pode ser verdade.

Os anões quietos e reservados de Ravenloft não veem utilidade para a tagarelice e falam apenas quando a situação exige. Eles não fazem piadas, cantam apenas canções lúgubres e desaprovam feriados e comemorações. É fácil entender porque muitos consideram os anões uma raça triste. Eles trabalham duro e não são capazes de aturar a preguiça. Uma raça tão soturna, como já foi reparado antes, se encaixa perfeitamente no reino sombrio de Ravenloft.

Os anões são uma raça avarenta, amiga do ouro e de outros metais preciosos. Suas minas sempre funcionam eficientemente e geram grandes lucros. Eles também gostam de bebidas fortes, embora isso os torne com frequência mais propensos a discussões que podem gerar disputas e pequenas brigas.

É difícil imaginar um amigo mais fiel ou um inimigo mais persistente que um anão. Aqueles que tem sorte suficiente para terem laços de amizade com esses semi-humanos orgulhosos encontrarão um aliado mesmo nas situações mais perigosas. Da mesma forma, enfurecer um membro dessa raça não é uma coisa que se faça à toa. Rixas entre anões costumam durar décadas e até mesmo séculos, com seus herdeiros buscando por vingança mesmo depois da morte dos conflitantes originais.

Os anões de Ravenloft têm muito em comum com a cultura Viking de alguns mundos humanos. Como resultado, eles normalmente cultuam os deuses do panteão nórdico. Nomes escandinavos e nórdicos, como Gunila, Kallio e Thorvid são escolhas excelentes para personagens anões. Além disso, cada anão tem algum tipo de alcunha. Exemplos comuns são “o Bravo” e “o Destroçador de Inimigos”. Um anão típico muda esse título várias vezes ao longo de sua vida, sempre buscando refletir suas maiores realizações.

Valores de Habilidades

O vigor físico dos anões permite que eles aumentem sua Constituição inicial em um ponto. No entanto, devido a sua natureza obstinada, suspeita e soturna, seu Carisma inicial diminui um ponto.

Habilidades Especiais

Devido à sua natureza incomum, os anões recebem diversas habilidades especiais que não estão disponíveis para outros personagens.

Resistência contra magia

Os anões são criaturas não-mágicas que têm pouca tolerância ou uso para a magia arcana (embora eles tolerem os sacerdotes). Essa resistência inata às energias mágicas manifesta-se através de um bônus em seus testes de Resistência contra Bastão, Cajado e Varinha e em seus testes de resistência contra Magia. A **Tabela 50: Bônus devido a Constituição** para testes de Resistência mostra o bônus associado com os diversos valores de Constituição.

Tabela 50:

Bônus devido a Constituição para Testes de Resistência

Valor de Habilidade	Bônus de Resistência	Valor de Habilidade	Bônus de Resistência
1–3	Nenhum	14–17	+4
4–6	+1	18–20	+5
7–10	+2	21–24	+6
11–13	+3	25	+7

Resistência contra Venenos

Devido a sua fisiologia naturalmente Resiliente, os anões recebem um bônus semelhante nos testes de Resistência exigidos para resistir às toxinas (veja a Tabela 50).

Bônus de Combate

Em combates corpo-a-corpo, os anões ganham um bônus igual a +1 em todas as jogadas de ataque quando estão lutando contra orcs, goblins, meio-orcs e robgoblins. Isso reflete a inimizade que existe entre essas raças.





Apêndice Dois: Raças dos Personagens

Bônus Defensivos

Quando os anões atacam num combate corpo-a-corpo, ogros, ogros magos, trolls, gigantes ou titãs ficam submetidos a uma penalidade igual a -4 em sua jogada de ataque. Isso reflete a perícia que os anões têm de lutar contra essas criaturas grandes.

Infravisão

Séculos vivendo no subsolo deu aos anões uma visão extremamente aguçada que se estende até a porção infravermelha do espectro. Isso lhes permite enxergar fontes de calor e, na maioria dos casos, ver perfeitamente na escuridão. Veja o Capítulo 13 do *Livro do Mestre* para mais detalhes sobre essa versão opcional de infravisão. A infravisão dos anões funciona até vinte metros de distância, mas a claridade de tochas, lanternas e outras fontes de luz cancelam essa habilidade.

Perícia Mineração

Os anões são mineiros excepcionalmente hábeis. Por isso, eles têm várias habilidades especiais usáveis no subsolo. Para utilizar uma dessas habilidades, o anão tem de gastar uma rodada (ou mais, se a situação assim o exigir) examinando a área.

Tabela 51:
Perícia Mineração dos Anões
no caso de um resultado igual a...
numa jogada com 1d6

Anões Detectam...	
Desnível ou inclinação numa passagem	1-5
Construção de um Novo Túnel de passagem	1-5
Deslizamento/deslocamento de paredes ou salas	1-4
Armadilhas de pedra (fosso, quedas etc...)	1-3
A Profundidade aproximada que estão em relação à superfície	1-3

Destemor

A determinação rígida e a vontade férrea dos anões os tornam menos vulneráveis ao medo do que as outras raças. Toda vez que um personagem anão fizer um Teste de Medo que não tenha sido causado pela magia, ele ganha um bônus igual a +2. Além dos bônus devidos a um valor alto de Sabedoria. Portanto, um anão com Sabedoria 16 teria um bônus total igual a +4.

Uso de Itens mágicos

Ao usar itens mágicos que não tenham sido criados especificamente para sua raça ou classe, os anões sofrem uma desvantagem. Os itens mágicos têm 20% de chance de não funcionar quando usados por um anão. Isso não afeta as utilizações posteriores do item.

Ao usar itens com efeitos contínuos, como um Robe da Camuflagem, um anão faz o teste quando usa o robe pela primeira vez. Se passar no primeiro teste, ele só precisará fazer o teste novamente, se o item for removido e colocado novamente. Se falhar no teste, o anão deve esperar vinte e quatro horas antes de tentar usar o objeto novamente.

Armas, armaduras (incluindo escudos), manoplas e cinturões mágicos não estão sujeitos a esse efeito e funcionam normalmente para o anão. Isso se aplica tanto aos efeitos contínuos como aos poderes especiais do item. Se um item amaldiçoado não funciona quando o anão tenta usá-lo, ele sente o perigo e pode descartá-lo.

Elfos

Os elfos são um povo mágico e esplêndido, pouco condizente com as terras sinistras de Ravenloft. Apesar disso, eles são encontrados com mais frequência do que qualquer outra raça semi-humana. Isso se deve principalmente ao fato deles poderem muitas vezes se passar por humanos e, dessa forma, escapar ao ódio e ao preconceito que a maioria dos humanos do Semiplano sentem pelos semi-humanas.

As maiores concentrações de elfos em reinos humanos ocupam as cidades de Neblus Fontes do Nevuchar e Sidnar, no domínio de Necrópolis. O domínio de Sithicus é habitado inteiramente por elfos, mas esse povo tem uma ligação estreita com sua terra e raramente a deixa. Outro reino élfico, a terra de Arak, desapareceu durante a Grande Conjunção, e o que realmente aconteceu ninguém sabe até hoje.

Descrição

O povo belo, como os elfos costumam ser chamados, tem feições elegantes e esguias. Talvez sua característica mais notável sejam suas orelhas pontudas, a forma distintamente amendoada de seus olhos e as sobrancelhas angulares que cruzam suas frentes largas.

Os elfos são muito mais esguios que os humanos e um pouco mais baixos. Em média, os elfos têm aproximadamente um metro e meio de altura. As Elfas são, em geral, um pouco mais baixas.

Por serem uma raça naturalmente mais ágil, os elfos dificilmente pesam mais que cinquenta quilos. As elfas, que são ainda mais delicadas, raramente alcançam cinquenta quilos.

Os jogadores podem usar a **Tabela 52: Características Físicas dos Elfos** para estabelecer as características físicas de um personagem elfo recém criado.

Tabela 52:
Características Físicas dos Elfos

Característica	Fórmula
Altura, Elfo	137 + 1d8 cm
Altura, Elfa	125 + 1d8 cm
Peso, Elfo	45 + 2d10 kg
Peso, Elfa	35 + 2d10 kg
Idade Inicial	100 + 5d6 anos
Idade Máxima	350 + 4d100 anos

Tabela 53:
Efeitos da Idade sobre os Elfos

Idade	Anos	Efeitos
Meia Idade		
(1/2 Base Máxima)	175	-1 For/Cons; +1 Int/Sab
Velho		
(2/3 Base Máxima)	233	-2 For/Des, -1 Cons; +1 Sab
Venerável		
(Base Máxima)	350	-1 For/Des/Cons; +1 Int/Sab

Virtualmente todos os membros do povo belo encontrado em Ravenloft são altos-elfo. Na verdade, com exceção dos elfos negros de Arak, esse é o único tipo de elfo de cuja existência se tem notícia no Semiplano do Pavor. Evidentemente, outros tipos de elfo aparecem em Ravenloft de tempos em tempos, mas são sempre viajantes de outros





mundos que foram tragados pelas Brumas.

Os elfos de Ravenloft preferem tecidos leves, como a seda e o cetim, e gostam de tons pastéis em sua indumentária. Eles consideram o trabalho de alfaiataria como uma outra expressão de sua habilidade artística e sempre se vestem com estilo e refinação.

Elfos aventureiros preferem armaduras leves e raramente usam algo mais pesado que uma cota de malha. Como armas, eles normalmente escolhem as lâminas, principalmente as espadas longas. As armas e as armaduras élficas são invariavelmente ornamentadas, pois elas são vistas, como tudo mais, como objetos de arte. Por serem mestres arqueiros, eles raramente usam outra arma de combate a distância que não seja o arco. Eles desdenham especialmente as armas de fogo, pois consideram-nas muito barulhentas e mal cheirosas para serem usadas.

Personalidade

Em outros cenários, os elfos são conhecidos por seu amor à beleza, a busca do conhecimento e a fascinação singular pela magia. Embora isso também seja verdade para o povo belo de Ravenloft, a perseguição que a maioria dos semi-humanos é submetida quando viajam para fora de suas comunidades de origem os levam a agir de forma mais reservada e reticente que o normal.

Os elfos de Ravenloft têm muita consciência do preconceito que a maioria dos humanos tem contra o que é exótico e incomum. Por essa razão, é com relutância que eles fazem notar sua presença e raramente buscam a companhia dos humanos. Os elfos continuam vivendo isolados e fazem todo o possível para manter suas cidades escondidas dos olhos curiosos dos homens e aos monstros.

Apesar dos elfos parecerem ser tão raros quanto os anões ou as outras raças semi-humanas, isso pode não ser verdade. A natureza reclusa dos elfos de Ravenloft sugere a possibilidade de existirem vilas — até mesmo cidades — élficas tão bem camufladas que nunca foram descobertas pelo homem.

Os elfos são grandes admiradores do mundo natural. Eles se maravilham com uma floresta verdejante, com o perfume das flores da primavera escutam durante horas o murmurejar de um riacho. Nada é mais esplêndido para um elfo que a tranquilidade da floresta e a paz da vida ao ar livre.

Apesar de não serem gananciosos ou mesquinhos, os elfos também valorizam os trabalhos de arte e a joalheria. Isso os leva a procurar por joias e outros objetos de grande valor, mais por seu valor artístico do que monetário.

Se alguém procurar por uma analogia com a história humana, os elfos poderiam ser comparados com as antigas culturas celtas, gaélicas ou galesas. Por isso, eles normalmente cultuam deuses do panteão céltico. Nomes como Genevieve, Ernan e Moran são mais apropriados para os elfos de Ravenloft.

Valores das Habilidades

Poucas criaturas são tão encantadoras e ágeis quanto os elfos. Devido a esse fato, eles recebem um bônus igual a +1 em seus valores iniciais de Destreza.

Por outro lado, eles não são tão robustos ou resistentes quanto as outras raças semi-humanas. Suas estruturas leves e o tipo físico esbelto reduzem seu valor inicial de Constituição em um ponto.

Habilidades Especiais

Os elfos de Ravenloft, como seus parentes de outros lugares, possuem várias habilidades especiais. Elas normalmente permitem que eles sobrevivam em lugares onde criaturas inferiores pereceriam.

Insistência contra Magia

Os elfos possuem uma resistência igual 90% contra as magias Sono e Enfeitiçar. Isso além dos testes de Resistência normais permitidos por essas magias.

Familiaridade com Armas

Como já foi mencionado, os elfos são mestres arqueiros. Além disso, eles consideram a graça e o estilo da esgrima um prazer por si só. Devido a esse fato, os elfos recebem um bônus igual a +1 em suas jogadas de ataque quando estão usando qualquer tipo de arco (que não seja uma besta). Eles recebem também um bônus idêntico quando estão usando espadas curtas ou longas.

Bônus de Surpresa

Os elfos movem-se tão silenciosamente quanto os felinos, pegando com frequência seus oponentes completamente desprevenidos. Por isso, um elfo impõe uma penalidade igual a -4 no teste de Surpresa de seus oponentes. Se um elfo precisa abrir uma porta ou algum outro tipo de portal para chegar até seu inimigo, essa penalidade é reduzida para -2.





Apêndice Dois: Raças dos Personagens

Gnomos



diminuta raça dos gnomos existe apenas em uns poucos domínios de Ravenloft. O principal e maior deles é Necrópolis, onde eles são os senhores de Mayvin, uma cidade com cerca de mil e quinhentos habitantes. Encraves menores de gnomos, com um décimo do tamanho de Mayvin, existem em Valachan, Hazlan e Nova Vaasa.

Descrição

Os gnomos são uma raça interessante, descrita muitas vezes como um cruzamento entre elfos e anões. Embora isso possa descrevê-los fisicamente, cria uma imagem errônea de suas origens.

O gnomo médio é um pouco mais baixo que um anão, medindo tipicamente um pouco mais de um metro de altura. Eles são mais encorpados que os elfos, mas não tão robustos quanto os anões. Um gnomo médio do sexo masculino pesa um pouco mais de quarenta quilos. As do sexo feminino são um pouco menores e mais leves.

Os jogadores podem usar a **Tabela 55: Características Físicas dos Gnomos** para definir as características físicas de um personagem gnomo recém criado.

Tabela 55:

Características Físicas dos Gnomos

Característica	Fórmula
Altura, Sexo masculino	95 + 2d8 cm
Altura, Sexo feminino	90 + 2d8 cm
Peso, Masculino	36 + 1d10 kg
Peso, Feminino	34 + 1d10 kg
Idade Inicial	60 + 3d12 anos
Idade Máxima	200 + 3d100 anos

Tabela 56:

Efeitos da Idade nos Gnomos

Idade	Anos	Efeitos
Meia Idade		
(1/2 Base Máxima)	100	-1 For/Cons; +1 Int/Sab
Velho		
(2/3 Base Máxima)	133	-2 For/Des, -1 Cons; +1 Sab
Venerável		
(Base Máxima)	200	-1 For/Des/Cons; +1 Int/Sab

Os gnomos têm a pele levemente bronzada e enrugada o que faz com que eles pareçam ser mais velhos do que são na realidade. A sua característica mais notável é o nariz bulboso, quase cômico. Os olhos de um gnomos são brilhantes e, geralmente, azul-claro ou cinza. Seu cabelo, que é castanho na juventude, pode se tornar branco ou grisalho muito antes deles alcançarem a maturidade. Tanto os homens quanto as mulheres usam os cabelos longos, mas os homens não mostram tanta inclinação a usar barbas como os anões.

As roupas preferidas pelos gnomos são conhecidas por suas cores primárias brilhantes e acessórios adornados. Os gnomos usam joias, especialmente as que são feitas com metais e pedras preciosas, sempre que for preciso. Os gnomos são, sem dúvida, os que se vestem de maneira mais extravagante no Semiplano, logo após dos Vistani.

Como aventureiros, os gnomos são muito práticos. Eles usam armaduras pesadas quando necessário, mas preferem trajes mais leves e confortáveis quando podem



Os elfos cancelam essa habilidade quando usam uma armadura metálica ou quando viajam na companhia de não-elfos (que não sejam halflings). No último caso, o elfo deve se mover a pelo menos trinta metros de distância de seus companheiros para readquirir essa vantagem.

Infravisão

Da mesma forma que muitas raças semi-humanas, os elfos são dotados com a visão que se estende à porção infravermelha do espectro. A infravisão élfica permite que eles vejam até vinte metros no escuro. Itens como tochas e lanternas anulam essa habilidade com sua luz forte e ofuscante. Veja o Capítulo 13 do *Livro do Mestre* se quiser mais detalhes sobre essa versão opcional de infravisão.

Portas Secretas

Os Elfos têm uma grande facilidade para detalhes o que faz com que seja difícil esconder portas secretas ou ocultas deles. Em alguns casos, eles percebem essas portas até mesmo sem estar procurando por elas.

Tabela 54:

Portas Ocultas/Secretas

Chances de Condições da procura	Encontrar
Passando a menos de 3 metros de uma porta oculta	1 em 6
Procurando ativamente por uma porta oculta	3 em 6
Procurando ativamente por uma porta secreta	2 em 6

Vontade Férrea

Embora pareçam ser um povo volúvel, os elfos dificilmente ficam abalados. Por isso, eles possuem uma resistência maior a traumas mentais do que as outras raças. Quando um elfo precisa fazer um Teste de Loucura durante o desenrolar do jogo, ele recebe um bônus igual a +2 em sua jogada. Isso além de qualquer outro bônus devido à Sabedoria alta.





usá-las. Eles usam armas de cabo, como os anões, mas preferem versões mais leves dessas armas, que podem ser empunhadas com uma só mão. Os Gnomos que podem usar escudos (como é definido por sua escolha de classe de personagem) quase sempre o fazem.

Personalidade

Dentre as raças semi-humanas de Ravenloft, nenhuma é mais rara e incompreendida que os gnomos. Da mesma forma que seus parentes em outros mundos, essas criaturas vigorosas têm um forte senso de humor e são assumidamente excêntricas. Entretanto, anos de permanência nas Brumas os fizeram com que o macabro passasse a ser um tema constante em suas histórias e piadas. Os gnomos frequentemente são tidos como um povo sinistro e assustador que deixam os que estão a sua volta incomodados. O que é verdade especialmente quando eles decidem passar o tempo contando anedotas com finais macabros ou ironia mórbida.

Os gnomos são uma raça famosa por seu raciocínio rápido e senso de humor afiado. Eles são inventivos e inteligentes, gostam de jogos, quebra-cabeças e charadas. No entanto, dentro das Brumas, essas peculiaridades tornaram-se um tanto mórbidas, tendendo ao que poderia ser chamado de “humor sepulcral”. E é, como muitos especulam, essa fascinação por truques e artifícios que leva muitos gnomos a se tornarem ilusionistas.

A sociedade humana não aceita muito bem os gnomos, então eles não procuram a companhia dos homens. De fato, a maioria dos gnomos vê a humanidade como uma raça perigosa e imprevisível em quem nunca se pode confiar. Eles não são normalmente francamente hostis com relação aos humanos, ou a qualquer raça semi-humana por isso, mas são sempre cautelosos e atentos quando estão viajando com eles. Ganhar a confiança de um gnomo é uma tarefa difícil, mas que vale o esforço. Pode-se contar com um companheiro gnomo para conselhos e lealdade tanto quanto um anão.

Em alguns aspectos a cultura dos gnomos lembra a dos antigos gregos e romanos. Eles não têm interesse em gladiadores ou legiões, mas sua afeição pela filosofia, erudição e assuntos acadêmicos traz à mente o povo de Atenas em seu período áureo. O fato dos gnomos darem uma grande importância ao acúmulo de conhecimento é evidente em toda sua cultura. Nos personagens de jogadores, essa ânsia por iluminação assume a forma de uma fascinação por todas as coisas misteriosas e um desejo de terminar cada aventura mais culto do que ele era antes de seu início.

Os nomes de gnomos são parecidos com os usados pelos romanos e gregos. Carina e Verda são populares entre as mulheres, enquanto os nomes mais comuns para os homens são Festus e Tyrus.

Valores de Habilidade

As mentes dos gnomos são especialmente inquisitivas e astutas. Por essa razão, eles recebem um bônus igual a +1 em seus valores iniciais de Inteligência. No entanto, por essa mesma razão, é frequente eles se deixarem levar por sua curiosidade. Por essa, e outras razões, estes personagens sofrem uma redução em seus valores iniciais de Sabedoria.

Habilidades Especiais

Os gnomos possuem muitas das mesmas habilidades especiais que seus primos anões.

Resistência contra Magia

Da mesma forma que os anões, os gnomos são criaturas naturalmente não-mágicas que têm pouca tolerância ou uso para magias arcanas. A exceção a essa regra são as magias de ilusão, imagem e visão. Por alguma razão, sem dúvida uma propriedade de suas mentes incomuns, os gnomos são excelentes ilusionistas.

Assim como os anões, essa resistência natural às energias mágicas se manifesta na forma de um bônus em seus testes de Resistência contra Bastão, Cajado ou Varinha e em seus testes de Resistência contra Magia. Veja na Tabela 50 os bônus associado com os diversos valores de Constituição.

Bônus de Combate

No combate corpo-a-corpo, os gnomos ganham um bônus igual a +1 em todas as jogadas de ataque quando estão lutando contra kobolds e goblins. Poucas raças odeiam uma à outra com a intensidade mostrada por esses povos diminutos.

Bônus Defensivos

Quando gnolls, bugbears, ogros, ogros magos, trolls, gigantes ou titãs atacam gnomos num combate corpo-a-





Apêndice Dois: Raças dos Personagens

corpo, eles ficam submetidos a uma penalidade igual a -4 em suas jogadas de ataque. Isso reflete a perícia dos gnomos no combate com essas criaturas grandes.

Infravisão

Os gnomos, da mesma forma que os anões e os elfos, têm uma visão extremamente aguçada que se estende à porção infravermelha do espectro. Isso lhes permite enxergar fontes de calor e, na maioria dos casos, ver perfeitamente na escuridão. Essa infravisão funciona até vinte metros, mas a claridade de tochas, lanternas e outras fontes luminosas prejudicam essa habilidade. Veja mais detalhes sobre essa versão opcional de infravisão no Capítulo 13 do *Livro do Mestre*.

Perícia mineira

Os gnomos estão entre os fazedores de túneis mais talentosos que se conhece. Devido a isso, eles têm várias habilidades especiais que são úteis no subsolo. Para utilizar uma dessas habilidades, o gnomo tem de gastar uma rodada (ou mais, se a situação assim o ditar) examinando a área.

Tabela 57:
Perícia em Túneis dos Gnomos

Gnomos Detectam...	... no caso de um resultado igual a ...
Desnível ou inclinação numa passagem	1-5 (em 1d6)
Paredes, tetos e pisos perigosos	1-7 (em 1d10)
Profundidade aproximada no subsolo	1-4 (em 1d6)
Direção aproximada no subsolo	1-3 (em 1d6)

Destemor

Os gnomos não ficam facilmente abalados pelas coisas que as outras raças acham macabras e terríveis. Por isso, eles ganham um bônus igual a +2 em todos os Testes de Horror que eles fazem. Isso além de todos os bônus devidos a um valor alto de Sabedoria.

Uso de Itens mágicos

Ao usar um item mágico que não tenha sido feito especificamente para sua raça ou classe, os gnomos sentem uma desvantagem pronunciada. Os itens mágicos têm 20% de chance de não funcionar toda vez que forem usados por um gnomo. Isso não afeta usos posteriores do item.

Ao usar itens com efeitos contínuos, como o *manto dos elfos*, o gnomo faz o teste quando usa o manto pela primeira vez. Se for bem sucedido no primeiro teste, ele só precisará fazer o teste novamente se o item for removido e colocado novamente. Se falhar no teste, o gnomo terá de esperar vinte e quatro horas antes de tentar usar o objeto novamente.

Armas, armaduras (incluindo escudos) mágicas, ou itens que duplicam as habilidades de ilusionista ou ladrão (se o personagem for um ladrão) não estão sujeitos a esse efeito e funcionam normalmente com o gnomo. Isso se aplica tanto aos efeitos contínuos como aos poderes especiais do item.

Se um item amaldiçoado não funciona quando o gnomo tenta usá-lo, ele sente o perigo e consegue se livrar dele.

Meio-Elfos



mbora sejam raros os casamentos entre membros de raças semi-humanas diferentes, existem. A mais frequente dessas uniões incomuns acontece entre elfos e humanos. As crianças nascidas destes casais são meio-elfos e costumam ter uma vida difícil.

Exatamente que critério define um meio-elfo é assunto de controvérsias. Em geral, deve-se lembrar que uma pessoa é considerada um elfo somente se ela possuir uma ascendência élfica absolutamente imaculada. A mais ínfima porção de sangue humano pode gerar um proscrito do povo belo. Se uma pessoa tem mais antepassados humanos que elfos, ela é considerada humana, apesar de suas feições poderem reter traços de seus antepassados. Por isso, é bem possível um personagem humano ter um ou mais antepassados elfos.

Dessa forma, para se qualificar como um meio-elfo, o personagem tem de possuir uma mistura igual de sangue humano e elfo ou ter mais antepassados elfos que humanos.

Descrição

Os meio-elfos costumam ter pele e cabelos claros. Eles têm uma tendência a possuir cabelos prateados, loiros e castanho claro e normalmente têm feições élficas. Seus olhos são azuis, cinzas e castanho muito claro.

Em geral, os membros dessa raça podem se passar tanto por humanos quanto por elfos. No primeiro caso, eles aparentam ser um pouco magros enquanto no segundo são mais robustos do que deveriam. O meio-elfo típico mede um metro e setenta e cinco e pesa aproximadamente sessenta e cinco quilos.

Os meio-elfos não possuem a longevidade de seus parentes élficos, mas alcançam idades maiores do que as aspiradas pelos humanos. Em geral, a idade leva um meio-elfo um pouco depois de seu centésimo trigésimo aniversário.

Os jogadores podem usar a **Tabela 58: Características Físicas do Meio-elfos** para estabelecer as características físicas de um personagem meio-elfo recém criado.

Tabela 58:
Características Físicas do Meio-elfos

Característica	Fórmula
Altura, sexo masculino	150 + 3d10 cm
Altura, sexo feminino	145 + 3d10 cm
Peso, sexo masculino	55 + 3d6 kg
Peso, sexo feminino	45 + 3d6 kg
Idade Inicial	15 + 1d6 anos
Idade Máxima	125 + 3d20 anos

Tabela 59:
Efeitos da Idade sobre os Meio-Elfos

Idade	Anos	Efeitos
Meia Idade		
(1/2 Base Máxima)	62	-1 For/Cons; +1 Int/Sab
Idoso		
(2/3 Base Máxima)	83	-2 For/Des, -1 Cons; +1 Sab
Venerável		
(Base Máxima)	125	-1 For/Des/Cons; +1 Int/Sab





Personalidade

Os meio-elfos são raros em Ravenloft, assim como na maioria dos cenários de campanha. Devido ao fato dos poucos elfos que vivem no Semiplano do Pavor geralmente evitarem todo o contato com os humanos, é fácil entender porque quase não se ouve falar desses cruzamentos.

Os meio-elfos de Ravenloft são vistos como aberrações tanto pela cultura humana como pela élfica. Este tratamento tende a afastar esse povo das raças de seus pais, forçando-os a uma existência nômade ou ermitã. Embora eles sejam mais aceitos na sociedade humana, eles ainda são tratados por muita gente com desconfiança e pena. Um meio-elfo quase nunca é considerado igual a um homem verdadeiro, mesmo nas cidades com mentalidades mais abertas do Semiplano. Na verdade, os reinos menos civilizados costumam matar ou escravizar os meio-elfos.

O fato de não serem aceitos em nenhum lugar de Ravenloft afeta os meio-elfos de duas formas. Primeiro, eles costumam rejeitar a noção de amizade a longo prazo. Ninguém confia em um meio-elfo, então um meio-elfo não confia em ninguém. Segundo, os meio-elfos sabem que os humanos xenófobos são conhecidos por queimarem ou enforcarem aqueles que eles temem. Com isso, eles vivem cada momento sabendo que pode ser o último. Isso não significa que os meio-elfos vivem com medo da morte, apenas que eles vivem na expectativa de que ela aconteça. A distinção pode parecer sutil, mas para os meio-elfos ela é muito importante.

Com esses fatos em mente, fica fácil entender porque os meio-elfos costumam ser solitários. Com poucos lugares dispostos a aceitá-los ou tratá-los como iguais, eles frequentemente se tornam andarilhos. Por causa da maneira como foram tratados, muitos meio-elfos se enfurecem rapidamente quando veem outras pessoas sendo tratadas com crueldade.

Apesar dessa inclinação de suas personalidades, os meio-elfos costumam ser tão curiosos e artísticos quanto o povo belo. Essa é, normalmente, a justificativa que eles usam para explicar suas perambulações. Ao viajar pelo mundo, eles podem ver mais das suas maravilhas.

Os meio-elfos não possuem nenhuma sociedade ou norma cultural. Como proscritos, eles raramente têm alguma utilidade para os nomes que lhes foram dados pelos pais que não puderam, ou não quiseram, protegê-los da crueldade do mundo. Por essa razão, a maioria dos meio-elfos, se deu nomes como “o Andarilho Escarlate” ou “o Amigo das Sombras”. Em muitos casos, eles não conseguem nem mesmo se lembrar de seus nomes verdadeiros que lhes foram dados no momento de seus nascimentos.

Valores de Habilidade

Apesar de serem em geral mais graciosos e esbeltos, os meio-elfos não são suficientemente diferentes dos humanos para merecerem ajustes especiais de atributos.

Habilidades Especiais

Apesar de não possuírem todas as habilidades assombrosas associadas aos elfos, os membros dessa raça não são desprovidos de seus próprios dons.

Resistência contra Magia

Os meio-elfos herdam uma parte da resistência élfica à magias com base nas magias Sono e Enfeitiçar. Mas, devido a seu sangue élfico diluído, sua resistência é de apenas 30%. Isso em adição aos Testes de Resistência normais permitidos pelas magias desse tipo.

Infravisão

Da mesma forma que seus ancestrais elfos, os meio-elfos são dotados com uma visão que se estende à parte infravermelha do espectro. Devido a isso, eles podem ver até vinte metros da distância no escuro. Itens como tochas e lanternas prejudicam essa habilidade com sua luminosidade, para mais detalhes sobre essa versão opcional de infravisão Veja o Capítulo 13 do *Livro do Mestre*.

Portas Secretas

Os meio-elfos têm uma grande facilidade para detalhes assim como os elfos. [isso faz com que seja difícil esconder deles portas secretas ou ocultas. Em alguns casos, eles até mesmo percebem essas portas sem estar procurando por elas (use a Tabela 54, na página 234).

Vontade Férrea

Os meio-elfos desenvolveram uma força de vontade devido a suas viagens pelo Semiplano. Eles têm visto muitos horrores e suportado o impacto de muitas injustiças e até mesmo brutalidades. Por isso, eles ganham um bônus igual a +1 em qualquer Teste de Horror ou Medo que venham a fazer. Isso em adição a todos os bônus devido a Sabedoria alta.





Apêndice Dois: Raças dos Personagens

Halflings

Os halflings são considerados por muita gente a raça semi-humana mais parecida com os humanos. Alguns halflings acham essa descrição insultante, mas a maioria diz simplesmente que isso não é verdade. Se essa afirmação é verdadeira ou não, pouco importa. Entretanto, ela explicaria o fato de os halflings serem a raça semi-humana mais comum no Semiplano do Pavor.

Vários dos domínios do Núcleo de Ravenloft têm comunidades halfling consideráveis - incluindo as cidades de Delagia e Rivalis, em Necrópolis. Muitas das maiores cidades de Ravenloft também possuem grandes comunidades halflings, embora às vezes não passem de favelas.

Descrição

Os halflings são uma raça diminuta de semi-humanas que se parecem com crianças humanas. Eles têm cabelos castanho claro e escuro, olhos com essas mesmas cores e pele morena. Suas faces são arredondadas, quase rechonchudas e as feições são amigáveis.

O halfling típico tem pouco mais de noventa centímetros de altura, enquanto as mulheres costumam ser um pouquinho mais baixas. A constituição compacta faz com que eles tenham perto de trinta e cinco quilos de peso para o homem e trinta a trinta e dois quilos para as mulheres. Os halflings podem chegar aos duzentos anos de idade, mas na verdade, poucos passam realmente de cento e cinquenta.

Use as **Tabelas 60 e 62** para criar personagens halfling para campanhas em Ravenloft.



Tabela 60:

Características Físicas de Halflings

Característica	Fórmula
Altura, homem	80 + 2d20 cm
Altura, mulher	75 + 2d20 cm
Peso, homem	26 + 3d10 kg
Peso, mulher	24 + 3d10 kg
Idade Inicial	20 + 3d4 anos
Idade Máxima	100 + 1d100 anos

Tabela 61:

Efeitos da Idade em Halflings

Idade	Anos	Efeitos
Meia Idade		
(1/2 Idade Máxima)	50	-1 For/Cons; +1 Int/Sab
Velho		
(2/3 Idade Máxima)	67	-2 For/Des, -1 Cons; +1 Sab
Venerável		
(Idade Máxima)	100	-1 For/Des/Cons; +1 Int/Sab

Existem três variedades de halflings: Tipoaltos, Robustos e Péspeludos. Todos os três estão representados na Terra das Brumas. Além disso, os cruzamentos entre as três variedades são muito comuns. Use a **Tabela 62: Linhagens dos Halflings** para determinar a ascendência de um personagem halfling recém-criado.

Tabela 62:

Linhagens dos Halflings

Resultado no dado	Herança
1-15%	Robusto puro
16-30%	Tipoalto puro
31-45%	Péspeludo puro
46-60%	Robusto & Tipoalto
61-75%	Robusto & Péspeludo
76-90%	Tipoalto & Péspeludo
91-00%	Tipoalto, Péspeludo & Robusto

Apesar da variação em suas ascendências, halflings preferem estilos de roupas semelhantes e em geral, têm costumes equivalentes. Os tecidos macios e confortáveis dominam as vestimentas halfling. Eles gostam de roupas bonitas, mas evitam a elegância dos elfos. Da mesma forma, eles apreciam a necessidade de vestes utilitárias, mas desdenham da roupagem muitas vezes espartana dos anões. Ao se vestir, como em todas as outras coisas, o conforto é a principal preocupação de qualquer halfling. É isso, sem a menor sombra de dúvida, que os leva a evitar sempre que possível o uso de sapatos.

Personalidade

De todas as raças semi-humanas em Ravenloft, somente os halflings podem perambular livremente no mundo dos humanos. Apesar de serem facilmente distinguidos de seus primos mais altos, os halflings são suficientemente semelhantes em aparência e maneirismos para conseguir evitar a xenofobia experimentada pelos outros semi-humanos.

Pode ser que grande parte do sucesso que os halflings conseguiram no lidar com os humanos seja devido a seu hábito de desaparecer. Em geral, um halfling se contenta em tocar sua vida sem muito contato com o mundo exterior. Como diz o ditado: "longe dos olhos, longe da mente"; e os halflings ficam muito felizes com ambas as condições.





Os halflings de Ravenloft são muito parecidos com seus parentes de outros mundos, e foram muito pouco mudados pelas Brumas.

O povo pequenino do Semiplano não é tão sociável quanto o de Oerth ou Toril, mas conservam uma grande afeição pela boa comida, uma lareira quente e uma cadeira confortável.

Os halflings apreciam os confortos do mundo que muitas raças semi-humanas parecem negligenciar. Eles não almejam o ouro como os anões; se tem dinheiro suficiente para viver confortavelmente, eles estão contentes. As pedras preciosas e as joias que fascinam os gnomos interessam-lhes apenas como curiosidade. A grandiosidade do estilo de vida típico de um elfo também tem pouco apelo para eles, pois às vezes ele é tão pretencioso que se torna desconfortável.

A cultura halfling é semelhante à da antiga zona rural inglesa. Eles mantêm jardins, criam alguns porcos ou galinhas e evitam ter mais contato com estranhos do que eles são capazes de evitar. Os nomes halfling são semelhantes aos encontrados entre os antigos ingleses. Entre as mulheres, os nomes mais comuns são Elvina e Thylda. Por outro lado, Hildric e Wynne são nomes comuns para os homens.

Valores de Habilidades

Os halflings são uma raça lépida e ágil e todos os personagens desse tipo recebem um bônus igual a +1 no valor inicial de sua Destreza. Sua estrutura física diminuta, porém, resulta em uma penalidade igual a -1 sobre o valor inicial da Força.

Habilidades Especiais

Os halflings de Ravenloft são um povo gentil e muito tímido, tão deslocado entre os horrores das Brumas quanto os majestosos elfos. No entanto, eles possuem certas habilidades que lhes permitem sobreviver em uma terra onde muitos perecem.

Resistência contra magia

Os halflings possuem a mesma resistência contra Magia que os anões. Ela se manifesta através de um bônus em seus Testes de Resistência contra Bastão, Cajado ou Varinha e em seus Testes de Resistência contra Magia. A Tabela 50 (na página 231) relaciona o bônus associado com os diversos valores de Constituição.

Resistência contra Venenos

Os halflings têm uma complexão excepcionalmente robusta e são resistentes aos venenos. Toda vez que um halfling precisa fazer um teste de Resistência contra Veneno, ele recebe um bônus igual ao indicado para a resistência contra Magia (veja a Tabela 50).

Bônus de Combates

Os halflings têm uma excelente coordenação mão-olho e passam a infância brincando com dardos, taco e ferraduras. Por isso, eles ganham um bônus igual a +1 em qualquer jogada de ataque feita com uma arma de arremesso ou uma funda.

Bônus de Surpresa

Os halflings se movem tão silenciosamente quanto os elfos, pegando muitas vezes seus oponentes completamente desprevenidos. Por isso, um halfling impõe uma penalidade igual a -4 nos testes de Surpresa de seus oponentes. Se um halfling precisa abrir uma porta ou algum outro tipo de portal para alcançar seu inimigo, essa penalidade será reduzida para -2.

Usar armadura metálica ou viajar em companhia de não-halflings (que não sejam elfos) anula essa habilidade. No último caso, o halfling deve se mover no mínimo a trinta metros de distância de seus companheiros para readquirir essa vantagem.

Infravisão

Dependendo de sua ascendência, um halfling pode ou não ter infravisão (a habilidade de ver claramente na parte infravermelha do espectro). A **Tabela 63: Infravisão dos Halflings** detalha o tipo de infravisão associada com personagens halflings de várias ascendências. Para mais detalhes sobre essa versão opcional de infravisão veja o capítulo 13 do *Livro do Mestre*.

Tabela 63:
Infravisão dos Halflings

Herança	Infravisão
Robusto puro	Normal (20 m)
Tipoalto puro	Nenhuma
Péspeludo puro	Nenhuma
Robusto & Tipoalto	Limitada (10 m)
Robusto & Péspeludos	Limitada (10 m)
Tipo alto & Péspeludos	Nenhuma
Tipo alto, Péspeludos & Robusto	Nenhuma

Sentidos Aguçados (apenas para Robustos)

Os robustos têm certas habilidades especiais que os outros halflings não têm. Muitos acreditam que isso é resultado do sangue anão assimilado pela raça há muito tempo, mas a verdade dessa afirmação permanece desconhecida.

Tabela 64:
Sentidos dos Robustos

Habilidade	Jogada
Detectar desnível ou inclinação numa passagem	1-3 (em 1d6)
Determinar direção aproximada no subsolo	1-3 (em 1d6)

Determinação

Apesar de serem fisicamente pequenos e geralmente considerados “moles” por muitas das outras raças, os halflings demonstram determinação, teimosia e (quando é necessário) bravura. Isso se reflete em um bônus a ser aplicado nos vários testes que os aventureiros halflings venham a ter de fazer.

Tabela 65:
Ajustes nos Testes de Medo, Horror e Loucura

Herança	Medo	Horror	Loucura
Robusto	+2	—	—
Tipo alto	—	+2	—
Péspeludo	—	—	+2
Robusto & Tipoalto	+1	+1	—
Robusto & Péspeludos	+1	—	+1
Tipoalto & Péspeludos	—	+1	+1
Tipo alto, Péspeludos & Robusto	(+1 em 2 tipos de Teste quaisquer)		





Apêndice Dois: Raças dos Personagens

Meio Vistani

Os Vistani não são, na verdade, uma raça semi-humana. Pelo contrário, eles são completamente humanos em todos os aspectos. Mas, devido à distância cultural que existe entre eles e o resto dos habitantes de Ravenloft, é melhor considerá-los uma raça a parte.

Os personagens dos jogadores não podem ser Vistani puros. A humanidade sabe muito pouco a respeito desses viajantes das Brumas, o que os torna inadequados como personagens de jogadores. Aqueles que desejam ter um personagem Vistani devem se contentar com um giomorgo, ou um meio Vistani.

Para propósito de regras, um giomorgo tem um dos pais humano e o outro Vistani. Um tipo muito raro de giomorgo, conhecido como giamarga, resulta da união de um elfo e um Vistani. Mas, isso é tão raro que eles também são proibidos como uma raça para personagens de jogador.

Não existe nenhuma comunidade de giomorgos em Ravenloft. Da mesma forma que os meio-elfos, os meio Vistani são proscritos que não são aceitos por nenhuma das raças de seus pais. De tempos em tempos, eles se fixam em comunidades humanas, mas são quase sempre tão mal tratados que se mudam rapidamente ou são impelidos na direção de uma vida de pobreza e pequenos crimes.

Descrição

O giomorgo é facilmente confundido com um Vistani verdadeiro. Eles têm pele escura; indo do moreno escuro à cor de oliva. Seus cabelos são sempre escuros, mais frequentemente pretos do que castanhos, assim como seus olhos. As feições de um giomorgo são sempre aquilinas e angulares, parecidas com as do povo da Falkóvnia.

Em tamanho e altura, um meio Vistani parece quase idêntico a um humano normal. Eles costumam ser um pouco mais pesados, o que é um reflexo do fato deles terem uma estrutura maior, mas a diferença é pouca.

Exatamente quanto tempo um Vistani verdadeiro vive é assunto de discussão. Embora não pareça haver nenhuma razão para eles viverem mais que seus “primos” humanos, muitos atingem idades bem avançadas. No entanto, os giomorgos não são assim longevos e em geral não vivem mais tempo que uma pessoa normal.

Os jogadores podem usar a **Tabela 66: Características Físicas de Meio Vistani** para estabelecer o peso, a altura e a idade de personagens giomorgos.

Tabela 66:
Características Físicas de Meio Vistani

Característica	Fórmula
Altura, Homem	150 + 5d10 cm
Altura, Mulher	147 + 5d10 cm
Peso, Homem	75 + 3d10 kg
Peso, Mulher	52 + 3d10 kg
Idade Inicial	15 + 1d4 anos
Idade Máxima	90 + 2d20 anos

Tabela 67:
Efeitos da Idade em Meio Vistani

Idade	Anos	Efeitos
Meia Idade		
(1/2 Base Máxima)	45	-1 For/Cons; +1 Int/Sab
Velho		
(2/3 Base Máxima)	60	-2 For/Des, -1 Cons; +1 Sab
Venerável		
(Base Máxima)	90	-1 For/Des/Cons; +1 Int/Sab

Cada giomorgo prefere um dos dois estilos de aparência e vestuário. Alguns se apegam a sua herança cigana, mesmo que seus parentes não retribuam esse sentimento. Estes indivíduos usam as cores e os padrões vibrantes dos Vistani. Embora ele possa passar por Vistani entre as pessoas normais, qualquer Vistani verdadeiro o reconhecerá à primeira vista.

O restante dos giomorgos tentam se misturar no mundo dos homens. Eles lavam sua herança Vistani no mar da humanidade e adotam as roupas e o comportamento da terra em que estiverem. Mais uma vez, mesmo que eles consigam enganar as pessoas que vivem a seu redor, qualquer Vistani perceberá seu disfarce.

Personalidade

Os meio Vistani são mestiços como os meio-elfos, mas sem o ônus associado com essa raça. Embora eles tenham uma tendência a ser estranhos e um pouco exóticos em sua aparência, ninguém é capaz de dizer ao certo se alguém é um meio Vistani só olhando para ele. O reverso não acontece com os Vistani, que são capazes de ver se alguém é um Vistani puro ou não só com um olhar rápido.

Evidentemente, existe uma grande diversidade entre os giomorgos. Os que nasceram em uma certa tribo costumam ser diferentes das crianças das outras. No entanto, tendo essas variações em mente, podemos fazer as seguintes generalizações.

A maioria dos meio Vistani encaram sua herança mestiça como uma mácula que irá assombrá-los pelo resto de suas vidas. Eles temem que sua verdadeira natureza seja revelada. Quando isso acontece, eles são marcados como aberrações mesmo pelos seus amigos mais próximos. Nenhum meio Vistani jamais escapou dessa paranoia, mas alguns a escondem melhor que outros.

Para compensar esse medo, eles têm um orgulho inato das habilidades associadas com o fato de ser um meio Vistani. A maioria dos personagens giomorgos voluntariamente não deseja negar completamente sua identidade. Por isso, eles preferem nomes usados pelos Vistani. Nomes romenos ou russos, como Tara ou Natacha (para as mulheres) e Bela ou Youri (para os homens).

De fato, não é incomum um meio Vistani se orgulhar de sua ascendência e adotar o papel de estranho misterioso. Apesar deste ser um caminho perigoso de se seguir, alguns meio Vistani se recusam a esconder a verdade. Esses indivíduos se apresentam como místicos e profetas, com um ar de mistério ao seu redor que, eles esperam, os protegerá de qualquer mal. Se eles derem cartas corretamente, seus vizinhos terão medo de fazer qualquer coisa contra eles.

A maioria dos personagens giomorgos são almas amarguradas que sofreram muito nas mãos das raças de seus pais. Eles não confiam em ninguém e dependem apenas de si mesmos. Verdadeiros solitários, os meio Vistani raramente fazem amigos de verdade. Apesar de terem conhecidos, os meio Vistani encaram essas pessoas como associados temporários convenientes, os quais eles descartarão assim que acabar a sua utilidade. Poucos e raros são aqueles que um giomorgo pode realmente chamar de amigo. Mas, para seu crédito, o giomorgo não faz nenhuma tentativa de esconder essa faceta de sua personalidade. Eles nunca afirmam ser mais compassivos do que realmente são.

Valores de Habilidade

Embora sejam fisicamente humanos, a mente de um meio Vistani é modelada por sua ascendência incomum. Um





personagem giomorgo tem o valor do Carisma reduzido em dois pontos devido à inimizade com que praticamente todos os outros indivíduos veem os Vistani. Por outro lado, ele recebe um bônus igual a +1 nos valores da Inteligência e Sabedoria. Esses ajustes refletem a vantagem natural da mente Vistani e a agudeza de seu Sexto Sentido.

Habilidades Especiais

Os poderes especiais do sangue Vistani que corre nas veias de um giomorgo permitem que ele faça muitas coisas que as outras pessoas não são capazes. Do mesmo modo, o fato desse sangue não ser puro faz com que os meio Vistani tenham certas limitações que só eles têm.

Afinidade pela natureza

Um personagem meio Vistani é capaz de identificar com precisão plantas e animais do mundo, exatamente como os druidas. Ele também é capaz de determinar se a água é segura ou não para se beber. Essa habilidade exige apenas uma rodada de examinação por parte do personagem e ele sempre acerta (obstruindo a influência de magias, maldições, lordes de domínios etc.)

Fazer Fogueiras

Todo personagem giomorgo acende o fogo com facilidade e rapidez. Tendo combustível e alguma forma de iniciar o fogo à mão, eles conseguem acender uma fogueira em 1d4 rodadas. Condições normalmente restritivas, como madeira úmida e coisas parecidas, não afetam essa habilidade do giomorgo.

Tralaks

Os meio Vistanis estão familiarizados com os tralaks (uma série de símbolos usados pelos Vistani). Para reconhecer um dado símbolo, o personagem tem de fazer um teste de Inteligência. Se ele for bem sucedido, o Mestre deverá jogar secretamente 1d20. No caso de um resultado entre 1 e 19, o personagem identifica corretamente o significado da tralak. Mas, no caso de um resultado igual a 20, o personagem engana-se na leitura do símbolo e obtém um significado completamente errado.

Insanidade Lunar

Os giomorgos também carregam seus fardos. O principal deles é o lunatio ou insanidade lunar. Vale a pena lembrar que os Vistani puros apresentam mais resistência a essa doença que os giomorgos.

Nas três noites do mês em que a lua está cheia, os personagens meio Vistani ficam irrequietos e não conseguem dormir. Devido a isso, eles não podem se curar de ferimentos sem auxílio mágico e são completamente incapaz de memorizar magias novas. O esforço físico que isso exige do corpo impõe uma penalidade igual a -2 em todos os Testes de Resistência feitos durante esse período; essa penalidade se mantém até o personagem poder descansar sem ser perturbado durante oito anos.

Além dos efeitos físicos que acabamos de descrever, o lunatio também induz um trauma mental. Em cada uma das três noites da lua cheia, o personagem meio Vistani tem de passar em um Teste de Loucura (descrito no Capítulo Seis) para não ser tomado por essa estranha demência. Uma falha nesse teste faz com que o personagem assuma gradualmente o aspecto de uma criatura da noite. Uma única falha significa que o meio Vistani foge de seus

companheiros e corre sob a luz das estrelas. Uma segunda falha indica que o giomorgo se torna também agressivo e até mesmo violento durante esses tempos selvagens. Se falhar em todos os três testes, o personagem terá a mente de uma criatura selvagem e violenta até a lua mudar de fase.

Habilidades Tribais

Dependendo da tribo à qual o pai (ou a mãe) Vistani pertence, o personagem giomorgo terá certas habilidades especiais. Na maioria dos casos, o jogador pode escolher de qual tribo seu personagem descende. Aqueles que não estão familiarizados com os Vistani, ou que desejam confiar na sorte, podem jogar os dados e consultar a **Tabela 68: Linhagens dos Meio Vistani**.

Tabela 68:
Linhagens dos Meio Vistani

Resultado no d100	Herança Tribal
01-40	Kamii
41-60	Equaar
61-80	Vatraska
81-90	Naiat
91-97	Corvara
98-99	Canjar
00	Zarovan

Kamii: Os personagens dessa linhagem costumam ser quietos e reservados. Com certeza esta é a tribo que tem menos chance de iniciar um confronto, e desvia de seu caminho para evitar encontros potencialmente hostis. A maioria dos personagens kamii (cerca de 60%) é ladrão ou usa a fur-tividade e a astúcia que marcam essa classe em proveito próprio. Os 40% restantes dos kamii são guerreiros, embora eles só entrem em combate como último recurso. Os personagens kamii nunca são arcanos, sacerdotes ou qualquer outro tipo de utilizador de magia.





Apêndice Dois: Raças dos Personagens

Os kamii são excelentes ferreiros e todos os personagens desse tipo começam o jogo com a perícia Forjaria. Eles são também capazes de identificar metais, da mesma maneira que os druidas fazem com plantas e animais, e conseguem reconhecer o reino de Ravenloft de onde qualquer item metálico é originário. Se ele tiver sido forjado além das Brumas, em Krynn ou Faerûn, por exemplo, o personagem tem 5% de chance por nível de identificar seu mundo (ou plano) de origem. Se o item foi manufaturado por um Vistani, o personagem Kamii tem 25% de chance de detectar qualquer maldição existente nele antes que ela possa afetá-lo.

Equaar: Equaarianos são um povo amante da natureza cujos membros normalmente se tornam rangers, embora as outras classes não estejam fechadas para eles. Todos os personagens equaar começam o jogo com as perícias Conhecimento de Animais e Cavalgar Criatura Terrestre sem gastar nenhum ponto com elas. Eles também podem adquirir a perícia Rastrear gastando apenas um ponto, independente de sua classe.

Vatraska: Conhecidos como curandeiros e herbanários, os personagens vatraskanos têm uma tendência a serem frios e às vezes um pouco condescendentes. Apesar de seu dom natural para cura, é raro esses personagens serem clérigos. Não existe nenhuma outra restrição sobre sua escolha de classe de personagem. Todos os membros dessa classe começam automaticamente o jogo com a perícia Herbalismo e podem adquirir a perícia Cura com apenas um ponto, independente de sua classe.

Os personagens vatraskanos são capazes de identificar venenos tão facilmente como um druida reconheceria um tipo específico de planta. Além disso, eles conseguem preparar antidotos para qualquer veneno se tiverem acesso a um estoque de ervas ou plantas e dez minutos (um turno) para trabalharem. Como esses antidotos são muito fortes, quem os estiver tomando terá de passar em um teste de Resistência contra Veneno para não morrer. Às vezes, a cura pode ser pior que o veneno.

Além de sua habilidade com antidotos, os personagens vatraskanos sabem fazer uma bebida sonífera feita de ervas. Eles têm de gastar 1d6+1 dias juntando as ervas e preparando a mistura, que pode assumir a forma de um líquido ou de um pó. Essa toxina, apesar de insípida e inodora, torna a água levemente avermelhada. Depois de ingerida, essa substância força a vítima a fazer um teste de Resistência contra Veneno. Se falhar, ela dormirá durante 1d4 horas. Esse sono é normal e a vítima pode ser acordada facilmente depois que a primeira hora tiver se passado. Quando usa essa habilidade, o personagem cria 1d4 doses dessa poção, que mantém sua potência durante sete dias.

Naiat: Os personagens dessa linhagem são extravagantes e amigáveis. Eles gostam de boa comida e bebida na companhia do sexo oposto. Os personagens naiat costumam ser da classe cigano.

Todos os personagens naiat começam automaticamente o jogo com as perícias Dança e Cantar e podem comprar a perícia Instrumento Musical como se fossem bardos. Se optar por utilizar essa vantagem e se especializar em violino, o personagem poderá usá-lo para afetar as reações dos personagens do Mestre e inspirar seus aliados exatamente como os bardos. O grande charme dos personagens naiat dá a eles o direito de um bônus igual a +1 em suas jogadas para determinar

a reação inicial de qualquer personagem do Mestre que eles vierem a encontrar. Se o personagem passa para a categoria Amigável (e o jogador fizer uma boa interpretação do encontro) esse bônus passa para +2.

Corvara: A maioria dos personagens corvara são ladrões, embora alguns (cerca de um em dez) optem por se tornarem arcanos ou guerreiros. Nenhuma outra classe é permitida para eles.

Os corvara desconfiam de estranhos e costumam procurar os lucros em tudo o que fazem. “E o que eu ganho com isso?” é uma pergunta comum entre esse povo. Todos os personagens corvara, independente da classe a que pertencem, são criados com a perícia Preparar Armadilhas e os ladrões corvara ganham um bônus de +10% em seu talento Arrombar Fechadura.

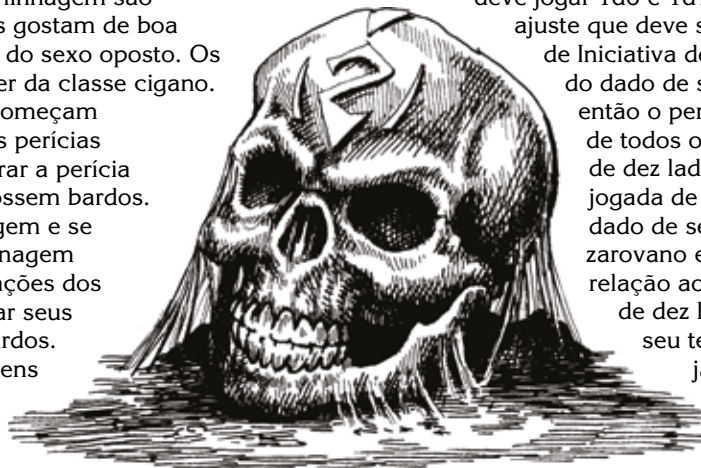
Canjar: Os personagens de sangue canjar são altivos e orgulhosos. Personagens canjar devem ser sempre arcanos. Eles são mágicos talentosos e sentem um amor ávido por magia e itens mágicos. Quando adquirem uma nova magia ou artefato, eles os guardam com ciúmes e não os dividem com ninguém.

Os arcanos canjar são capazes de deixar uma magia do 1º e uma do 2º círculo sem decorar por dia. Isso é, um mago com a habilidade de memorizar quatro magias do 1º círculo pode selecionar apenas três delas. Os pontos restantes podem ser usados de acordo com a necessidade durante o decorrer do dia. O mago pode fazer qualquer magia que ele tenha em seus grimórios, como se ele a tivesse a memorizado.

Na verdade, assume-se que o personagem memorizou a magia normalmente. A sensibilidade natural do personagem permitiu que ele escolhesse a magia que ele sentia que seria necessária durante o dia.

Zarovan: Os zarovan são um povo introspectivo e quieto. Eles têm muito pouco a compartilhar com os outros e são péssimos companheiros de viagem. Embora não traiam aqueles que viajem com eles, os zarovanos não correm nenhum risco com relação à fidedignidade de seus companheiros. Eles fazem o que fazem por suas próprias razões e nunca compartilham seus motivos, planos ou desejos com mais ninguém. Como os canjar, todos os personagens dessa linhagem são magos. Nunca existe mais de um desses personagens viajando em um mesmo grupo de aventureiros.

O aspecto mais fascinante dos zarovan é sua asserção que eles estão à deriva no tempo. É comum essas pessoas responderem uma pergunta antes dela ser feita ou, de modo contrário, têm um tempo de reação muito grande. Esse efeito é mais óbvio durante um combate (ou outra situação que exija um teste de Iniciativa). Nestas ocasiões, o jogador que está representando um personagem zarovano deve jogar 1d6 e 1d10. O dado de dez lados indica o ajuste que deve ser aplicado ao resultado do teste de Iniciativa do personagem. Se o resultado do dado de seis lados for baixo (1, 2 ou 3), então o personagem está um pouco adiante de todos os outros e o resultado do dado de dez lados é subtraído do resultado da jogada de Iniciativa. Se o resultado do dado de seis lados for alto (4, 5 ou 6), o zarovano está um pouco atrasado com relação aos outros, e o resultado do dado de dez lados é somado ao resultado de seu teste de Iniciativa. Se a Iniciativa já modificada for um número maior que dez, o personagem age por último naquela rodada.





Humanos



e longe, a raça mais comum no Semiplano do Favor. Os personagens humanos são o padrão segundo o qual todos os outros são comparados.

Descrição

Os humanos são a raça com a vida mais curta dentre os semi-humanos. Raramente um desses indivíduos consegue alcançar cem anos de idade, mesmo em lugares menos sinistros que o Semiplano do Pavor. O humano comum de Ravenloft tem cerca de um metro e oitenta de altura e pesa mais ou menos oitenta e cinco quilos. As mulheres são normalmente um pouco mais baixas e mais leves. A **Tabela 69: Características Físicas dos Humanos** pode ser usada para determinar o peso, altura e outras características de um personagem humano.

Tabela 69:

Características Físicas dos Humanos

Características	Fórmula
Altura, Homem	150 + 5d10 cm
Altura, Mulher	147 + 5d10cm
Peso, Homem	70 + 3d10 kg
Peso, Mulher	50 + 3d10kg
Idade Inicial	15 + 1d4 anos
Idade Máxima	90 + 2d20 anos

Tabela 70:

Efeitos da Idade nos Humanos

Idade	Anos	Efeitos
Meia Idade		
(1/2 Base Máxima)	45	-1 For/Cons; +1 Int/Sab
Velho		
(2/3 Base Máxima)	60	-2 For/Des, -1 Cons; +1 Sab
Venerável		
(Base Máxima)	90	-1 For/Des/Cons; +1 Int/Sab

Os homens e as mulheres de Ravenloft variam desde aqueles que têm pele clara como em Dementlieu ou Richemulot aos tons morenos e cor-de-oliva dos homens e mulheres de Hazlan e Nova Vaasa. A cor dos cabelos e os olhos também varia muito de um reino para outro. Dentro dos limites do razoável, o jogador tem liberdade para descrever seu personagem humano como ele quiser (sujeito a aprovação do Mestre).

As roupas usadas pelos habitantes dos vários domínios refletem a natureza da vida em uma certa região. As seções desse livro que descrevem os vários domínios incluem tipos específicos de roupas, armas e armaduras para cada reino. Quando um jogador cria um personagem para Ravenloft, ele deve descrever seu personagem de maneira adequada a sua terra natal. Pequenas variações são aceitáveis, mas a maioria dos povos de Ravenloft é conservadora e mais ou menos xenófobas, por isso, toda mudança marcante ou variação excêntrica deve ser antes aprovada pelo Mestre.

Personalidade

Embora os humanos sejam a raça mais diversificada em Ravenloft, é possível fazer alguns comentários gerais sobre eles.

Como um povo, os nativos do Semiplano do Pavor são mais xenófobos e desconfiados que seus colegas de outros mundos. Não interessa de que parte de Ravenloft eles vêm,

as pessoas aprenderam a desconfiar de estranhos e temer o desconhecido. Qualquer coisa diferente é, por definição, potencialmente perigosa e assustadora.

Embora os costumes individuais variem de domínio para domínio, cada região dessa terra sombria é rica em tradições e práticas que se acredita afastar (ou atrair) o azar, espíritos malignos, fantasmas e coisas do gênero. Tão intensas são essas crenças no sobrenatural que elas chegam até mesmo a eclipsar o preconceito típico de uma pessoa com relação aos estranhos. Na maioria dos casos, as superstições de um estranho serão respeitadas. Fazer menos é convidar o desastre. Afinal de contas, o recém-chegado pode saber algo que você não sabe.

Como os vários reinos de Ravenloft foram retirados de uma multitude de lugares, todo período da história ou estrutura social pode ser encontrado em algum lugar das Brumas. Como seria de se esperar, quaisquer visão de vida (ou de morte) de um personagem baseia-se nos valores de sua sociedade.

Talvez o elemento mais importante da psicologia humana em Ravenloft se refira aos misteriosos Vistani. Praticamente todos os homens e mulheres de Ravenloft desconfiam desses ciganos andarilhos e fazem deles bodes expiatórios para qualquer mistério ou crime não resolvido.

Valores de Habilidade

Mesmo com todas as diferenças nas roupas, comportamento e aparência física, as pessoas ainda são pessoas. Por isso, nenhum ajuste especial é feito para os valores das habilidades de um personagem humano.

Habilidades Especiais

Os homens e mulheres de Ravenloft não são dotados de infravisão ou de alguma outra forma capazes de fazer

coisas impossíveis para os seres humanos de outras terras. Isso não quer dizer que não existam diferenças entre uma pessoa nascida em Lamórdia e

outra pessoa criada em Zherisia. Os Capítulos Dois, Três e Quatro descrevem ajustes para os personagens que refletem a natureza da vida nos domínios de Ravenloft.





Apêndice Três: Classes de Personagens



odos personagens de AD&D, incluindo os encontrados nas campanhas de RAVENLOFT, são divididos em quatro grupos. Eles são homens de armas, arcanos, sacerdotes e ladinos.

Além disso, existe um certo número de classes em cada um desses grupos básicos. Exemplo: os personagens homens de armas podem optar por serem guerreiros, rangers ou vingadores. Para se qualificar para algumas dessas classes, é preciso satisfazer certas exigências raciais e de valores de habilidades.

Certas classes disponíveis em outros lugares, como os gladiadores de Athas ou os paladinos de Toril, não são originários do Semiplano do Pavor. Isso não quer dizer que esses indivíduos não sejam encontrados em Ravenloft, apenas que eles têm de entrar na campanha através da intervenção das Brumas ou de algum outro agente macabro.

Observações Gerais



ara tornar a criação de personagens mais fácil, veremos a seguir as descrições resumidas dos vários grupos e classes. A descrição detalhada de cada uma dessas profissões vem logo em seguida.

Homens de Armas

Os homens de armas são os homens e mulheres combatentes do Semiplano. Eles receberam treinamento nas artes da guerra e são capazes de enfrentar as criaturas da noite com uma espada e um escudo.

Guerreiros

Nessa classe de personagem estão incluídos todos os tipos de combatentes, desde os membros da guarda da cidade e caçadores até os mercenários de elite e os cavaleiros. Um personagem homens de armas que não se encaixa em nenhuma outra classe é considerado um guerreiro.

Ranger

Os rangers são homens de armas com laços fortes com a natureza e as matas. Entre os Membros dessa classe incluem-se os bárbaros, os caçadores, os batedores e os exploradores.

Vingadores

Os homens de armas desse tipo são motivados por uma necessidade de se vingar de um grande mal feito a eles, sua família ou seu povo. Eles costumam ser pessoas severas e muitas vezes amargas que se preparam para o dia em que estarão cara-a-cara com seu inimigo final. Eles aceitaram a morte como o resultado mais provável de sua missão e demonstram pouco temor, mesmo diante do maior perigo.

Arcanos

Os Personagens desse grupo praticam habilmente as artes místicas. Eles são capazes de tecer uma grande variedade de magias e sua inteligência superior os transforma em aquisições valiosas para qualquer grupo de aventureiro.

Magos

Os magos são o tipo de personagem arcano encontrado com mais frequência. Eles têm um conhecimento geral da magia e suas aplicações que faz com que eles sejam valiosos em praticamente qualquer situação.

Especialistas

Os especialistas concentram seus estudos em um único tipo de magia. Entre os exemplos desses especialistas incluem-se os ilusionistas, que lidam com imagens e fantasmas, e os necromantes, que dominam a magia negra dos mortos e os mortos-vivos.

Elementalistas

O elementalista é um tipo de especialista que usa as forças naturais do universo para conseguir determinados efeitos. Essas forças são divididas em quatro elementos ou escolas diferentes: ar, terra, fogo e água.

Arcanistas

O arcanista é uma classe de arcanos encontrada apenas no Semiplano do Pavor. Esses utilizadores de magia estão divididos em três tipos, com base na natureza de sua magia. Eles variam desde o arcanista branco, que usa apenas a magia para o bem e a cura, até o arcanista negro, que faz uso dos poderes mais sombrios para espalhar a morte e o sofrimento.

Sacerdotes

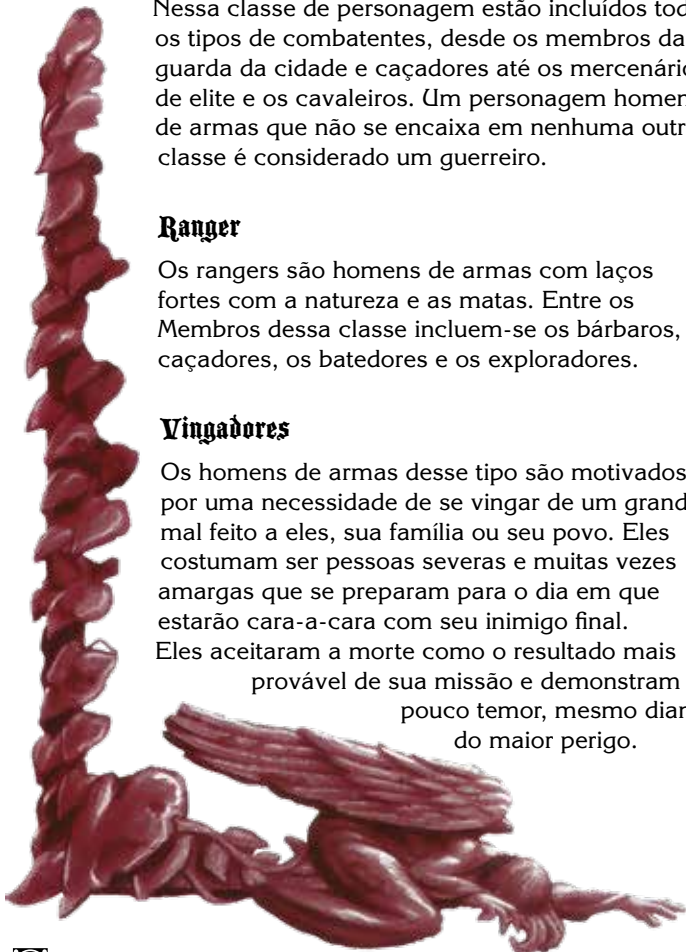
Esse grupo é constituído de homens e mulheres santos que procuram propagar para o resto do mundo as crenças da divindade de sua escolha. Devido a sua fé e devoção, os sacerdotes utilizam magias de uma forma semelhante à que é usada pelos arcanos.

Clérigos

Os clérigos são os homens santos que lutam pela causa que eles acreditam que beneficia sua fé. Eles são o tipo de sacerdote mais encontrado no Semiplano do Pavor.

Anacoreta

Os anacoretas são eremitas religiosos encontrados apenas no Semiplano do Pavor. Eles retiram seu poder da própria terra e são provavelmente, com exceção dos Vistani, as pessoas mais conscientes da verdadeira natureza de Ravenloft e seus mistérios.





Ladinos

Os ladinos são talvez o tipo de personagem mais diversificado que existe nas aventuras de AD&D ou nas campanhas de Ravenloft. Eles variam desde os tipos nobres que, como eles dizem “roubam dos ricos para dar aos pobres”, até os assassinos vis que lucram com a morte de personalidades importantes. Batedores, arrombadores, espões e espadachins pertencem todos a essa categoria. Os ladinos são peritos na arte de arrombar fechaduras, esconder-se nas sombras e outros aspectos da furtividade e da dissimulação.

Ladrões

O tipo mais comum de personagem ladino é o ladrão. Esses indivíduos normalmente ganham a vida tomando coisas que não lhe pertencem. Às vezes, é a ganância e a avareza que os motivam. Mas a maioria dos personagens dos jogadores comporta-se com um pouco mais de nobreza.

Ciganos

Apesar das pessoas mais famosas desse tipo em Ravenloft serem os Vistani, eles certamente não são os únicos andarilhos que podem ser chamados de ciganos. Tribos esparsas de homens e mulheres levam a vida nômade dos ciganos, mesmo não possuindo os fantásticos poderes dos Vistani. Evidentemente, eles são tão perseguidos como os nômades das Brumas que eles espelham.

Psionistas

Essa classe opcional de personagens usa os poderes da mente para realizar grandes feitos. Os psionicistas não são capazes apenas de ler os pensamentos dos outros, e conseguem também adivinhar o futuro, mover objetos apenas com sua força de vontade etc.

Valores de Habilidade Mínima para as Classes



Para se qualificar como membro de uma certa classe, o personagem deve preencher certos requisitos com relação aos valores de suas habilidades. A **Tabela 71: Valores Mínimos das Habilidades** resume esses requisitos.

Tabela 71:
Valores Mínimos das Habilidades

Classe do Personagem	Valor da Habilidade					
	For	Des	Cons	Int	Sab	Car
Guerreiro	9+	—	—	—	—	—
Ranger	13+	13+	14+	—	14+	—
Vingador	15+	14+	15+	—	—	—
Mago	—	—	—	9+	—	—
Especialista	Var	Var	Var	Var	Var	Var
Elementalista	—	—	—	9+	—	—
Arcanista	—	—	—	15+	15+	—
Clérigo	—	—	—	—	9+	—
Anacoreta	—	—	—	—	12+	15+
Ladrão	—	9+	—	—	—	—
Cigano	—	—	13+	13+	13+	15+
Psionicista	—	—	11+	12+	15+	—

Limitações Raciais para as Classes



Embora muitas das raças semi-humanas tenham habilidades especiais que não estão disponíveis para personagens humanos, a escolha de classes de personagens que elas podem fazer tem algumas restrições. Somente os humanos, o povo mais versátil e adaptável das raças humanoides e semi-humanas, tem acesso ilimitado a todas as classes de personagem. A **Tabela 72: Limitações Raciais para as Classes** indica as classes que um personagem de uma determinada raça pode escolher.

Tabela 72:
Limitações Raciais para as Classes
Raça do Personagem

Classe do Personagem	Anão	Elfo	Gnomo	Meio Elfo	Halfling	Meio Vistani	Humano
Guerreiro	S	S	S	S	S	*	S
Ranger	—	S	—	S	—	*	S
Vingador	S	—	—	—	—	*	S
Mago	—	S	—	S	—	*	S
Especialista	—	?	?	?	—	—	S
Elementalista	—	—	—	—	—	—	S
Arcanista	—	—	—	—	—	*	S
Clérigo	S	S	S	S	S	—	S
Anacoreta	—	—	—	—	—	—	S
Ladrão	S	S	S	S	S	*	S
Cigano	—	—	—	S	—	S	S
Psionicista	S	S	S	S	S	S	S

S O personagem pode pertencer a essa classe.

* O personagem pode pertencer a essa classe, dependendo de sua linhagem.

? O personagem pode ter acesso aos diversos ramos dessa classe; consulte a descrição dos arcanos especialistas.





Apêndice Três: Classes de Personagens

Pode ser que os Mestres queiram limitar quanto uma raça pode progredir em uma certa classe. As diretrizes de como fazer isso estão descritas no Capítulo 2: Raças dos Personagens do *Livro do Mestre*.

Homens de Armas

Em toda nação, durante o tempo todo, acontecem disputas que a razão não consegue resolver. Quando a discussão chega às vias de fato, o trabalho do homem de armas é assegurar a vitória de sua facção.

Força Excepcional

Como foi mencionado na seção de valores de habilidade, os personagens homens de armas (exceto aqueles que têm sangue halfling ou meio-Vistani) recebem as vantagens da Força Excepcional. Quando um personagem desses tem Força igual a 18, joga-se um dado percentual e o resultado é anexado entre parênteses ao valor da habilidade. Portanto, um personagem com Força 18 que conseguiu um resultado igual a 27 no dado percentual deve anotar o valor de sua Força como 18 (27).

Constituição Excepcional

Os homens de armas são muito mais vigorosos que os membros de outros grupos. Sua habilidade em tirar vantagem de valores maiores de ajustes em pontos de vida disponíveis para a Constituição reflete esse fato. Para a maioria dos personagens, o bônus mais alto que pode ser obtido como resultado de um alto valor de Constituição é +2. No entanto, os homens de armas podem exceder esses limites normais. Aqueles que têm constituição igual a 17 recebem um bônus igual a +3, enquanto uma Constituição igual a 18 dá ao personagem um ajuste igual a +4 para cada Dado de Vida jogado. No caso de personagens com valores mais altos, são possíveis ajustes ainda maiores, como está mostrado na **Tabela 42 do Apêndice Um: Valores de Habilidades**.

Dados de Vida

Os homens de armas usam dados de dez lados para determinar seus pontos de vida. Eles começam com 10

pontos de vida e somam todos os ajustes de Constituição que vierem a receber. Toda vez que atingem um novo nível (até o 9º) um dado de dez lados é jogado e o resultado (assim como o ajuste da Constituição) é somado a seu número total de pontos de vida. Quando alcança o 10º nível e os subsequentes, o personagem recebe um aumento igual a +3 em seu número de pontos de vida. A partir desse ponto, o personagem não recebe mais os bônus devidos à Constituição alta.

Jogadas de Ataque

A jogada de ataque de um homem de armas reflete sua perícia com as armas. Embora todo os grupos de personagens comecem com a TACO igual a 20, a THACO de um homem de armas melhora um ponto para cada nível de experiência. Assim, quando um homem de armas alcança o segundo nível de experiência, sua TACO torna-se igual a 19. Ou ainda alcança o terceiro nível, a TACO torna-se igual a 18 e assim por diante.

Ataques Múltiplos

À medida que crescem os níveis de experiência dos homens de armas, eles podem atacar mais vezes em situações de combate. Isso reflete sua habilidade de agir rapidamente para tirar vantagem das fraquezas na defesa de um oponente. A **Tabela 73: Número de Ataques por Rodada dos Homens de Armas** indica o número de vezes que um homem de armas de um determinado nível pode atacar.

Tabela 73:

Nível de Experiência	Número de Ataques
1º até o 6º	1 por rodada
7º até o 12º	3 a cada 2 rodadas
13º até o 20º	2 por rodada

Os homens de armas do 7º ao 12º nível atacam uma vez na primeira rodada de batalha e duas vezes na segunda. Esse processo é repetido nas rodadas subsequentes, de modo que a cada duas rodadas eles têm direito a dois ataques em uma mesma rodada.

Tabela 74:
Testes de Resistência dos Homens de Armas

Nível do Personagem	Paralisação, Veneno ou Morte por Magia	Bastão, Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro-de-Dragão**	Magia***
0	16	18	17	20	19
1-2	14	16	15	17	17
3-4	13	15	14	16	16
5-6	11	13	12	13	14
7-8	10	12	11	12	13
9-10	8	10	9	9	11
11-12	7	9	8	8	10
13-14	5	7	6	5	8
15-16	4	6	5	4	7
17+	3	5	4	4	6

* Excluindo os ataques de metamorfose com varinha

** Excluindo aqueles que causam petrificação ou transformação

*** Excluindo aqueles para os quais existe um outro teste de Resistência especificado, como Morte por Magia, Petrificação Transformação etc.





Apêndice Três: Classes de Personagens

Guerreiros

Habilidade Exigida: Força 9+
Pré-Requisitos: Força
Raças Permitidas: Todas

Um homem de armas que não se enquadra em nenhuma outra classe é considerado um guerreiro, que é a classe genérica desse grupo.

Habilidades Exigidas

Para se tornar um guerreiro, um personagem tem de ter Força maior ou igual a 9. Os guerreiros muito fortes (com Força igual a 16) ganham um bônus igual a 10% toda vez que recebem pontos de experiência. Além desse bônus, uma Força alta melhora o resultado nas jogadas de ataque corpo-a-corpo e nas jogadas de dano do personagem, tornando-o mais perigoso em combate.

Os guerreiros se beneficiam ao ter, mas isso não é exigido deles, valores altos de Destreza e Constituição. O primeiro melhora as jogadas de ataque do personagem com armas de projéteis e reduz sua Categoria de Armadura, tornando-o mais difícil de ser atingido. O segundo pode gerar um bônus a ser adicionado ao número de pontos de vida do guerreiro, o que pode ser muito valioso em uma batalha campal.

Tendência

Os personagens guerreiros de Ravenloft podem ser de qualquer tendência não-maligna. Aqueles que têm tendência leal costumam fazer parte de uma força militar, companhia mercenária ou outro grupo organizado. Os guerreiros caóticos podem ser bárbaros selvagens ou furiosos que buscam a batalha pela pura emoção. Por último, os que têm tendência neutra são normalmente solitários que foram obrigados a seguir o caminho da guerra ao longo dos anos. Normalmente, estes personagens não procuram o combate, é o combate que corre atrás deles.

Armas e Armaduras

Como os guerreiros são peritos em armas, eles têm acesso a qualquer arma e armadura que esteja disponível. Eles também têm a habilidade de se especializar em uma arma de sua escolha.

Especialização em Armas

Os guerreiros são os únicos personagens que podem se especializar no uso de uma determinada arma, embora o vingador tenha uma versão limitada dessa habilidade. Um guerreiro que se especializa no uso de uma arma específica deve ter recebido um treinamento extensivo com ela. Além de ter a perícia com essa arma, o personagem recebe um bônus em suas jogadas de ataque e de dano. Detalhes completos sobre a especialização em armas estão no Apêndice Cinco: Perícias dos Personagens.

Magia e Itens Mágicos

Os Guerreiros não podem fazer magias. Seu treinamento nas armas do mundo deixa-os com pouco ou nenhum tempo para o cansativo estudo acadêmico da magia. Entretanto, certos itens mágicos podem ser usados por guerreiros. De fato, a maioria das armas, escudos e

armaduras mágicas foram feitos especificamente para o uso de guerreiros. Além disso, muitos anéis, poções mágicas e pergaminhos de proteção mágicos também podem ser usados por eles.

Bravura

A medida que se aventuram, os guerreiros vão ficando mais enrijecidos pelos perigos do mundo. Os Nativos do Semiplano do Pavor chegam até mesmo a esperar alguns dos acontecimentos sinistros que a vida lhes oferece. Isso não significa que eles ignoram o medo, apenas que eles funcionam melhor que a maioria quando seus nervos são postos à prova. Em termos de jogo, essa bravura se reflete num ajuste nos Testes de Medo e Horror do personagem. A **Tabela 77: Bônus de Bravura e Inspiração** mostra o bônus que um guerreiro recebe ao fazer estas jogadas.

Tabela 77:
Bônus de Bravura e Inspiração*

Nível do Personagem	Teste de Medo	Teste de Horror	Inspirar Outros
1–5	+1	—	+1
6–10	+2	—	+2
11–15	+3	+1	+4
15–20	+4	+2	+6

* Esses Bônus são adicionados a todos os outros ajustes raciais ou devidos à situação

Inspirar Outros

Devido a sua própria autoconfiança e experiência no campo de batalha, um guerreiro pode inspirar bravura naqueles que estão a seu lado. A coluna “Inspirar Outros” na Tabela 77 mostra o bônus que os que estão ao redor do guerreiro ganham em seus Testes de Medo. Esse bônus pode ser dado para um único personagem ou dividido entre várias pessoas. Ele reflete a habilidade que o guerreiro tem de inspirar confiança através de suas palavras, maneiras e conversas. Se houver mais de um guerreiro lutando em um mesmo grupo de aventureiros, esses bônus serão cumulativos. No entanto, nenhum indivíduo recebe um bônus maior ou igual a +4, independente de quantos guerreiros devotem sua atenção a ele.

Um guerreiro deve anunciar sua intenção de inspirar um companheiro pelo menos um turno (dez minutos) antes de surgir a necessidade de fazer o Teste de Medo. O personagem não pode anunciar essa intenção no momento que o Mestre pede o teste.

Seguidores e Propriedades

Em outras campanhas, os personagens guerreiros atraem grandes números de seguidores ao alcançarem níveis mais altos. Em essência, estes personagens criam seus próprios exércitos e partem para conquistar novas terras, tornando-se reis ou até mesmo imperadores. Estas aspirações, apesar de serem práticas e até louváveis em outros cenários, não têm espaço em Ravenloft. Assim sendo, guerreiros nativos do Semiplano do Pavor não possuem essa habilidade.

Da mesma forma que não se dispõem a montar grandes exércitos, os guerreiros de Ravenloft evitam também a construção de um forte ou castelo. O poder em Ravenloft não está na força militar ou nas propriedades de um indivíduo, e um guerreiro experiente reconhece esse fato.





Rangers

Habilidade Exigida: Força 13+
Destreza 13+
Constituição 14+
Sabedoria 14+
Pré-Requisitos: Força, Destreza, Sabedoria
Raças Permitidas: Elfo, Meio-elfo, MeioVistani e Humano

O ranger é um tipo de guerreiro austero sintonizado com a natureza e seus animais. Ele pode ser um caçador ou um bárbaro, um explorador ambulante ou um mateiro da fronteira.

Habilidades Exigidas

Para se qualificar como um ranger, o personagem tem de ter valores de Força e Destreza maiores ou iguais a 13, e valores de Constituição e Sabedoria maiores ou iguais a 14. Um ranger com valores maiores ou iguais a 16 na Força, Destreza e Sabedoria ganha um bônus igual a +10% toda vez que ele receber pontos de experiência durante o jogo.

Tendência

Todos os personagens rangers devem ter tendências benignas, embora tenham liberdade para serem leais, neutros ou caóticos. A maioria dos rangers de Ravenloft são bondosos (neutros e bons), embora as outras tendências aceitáveis não sejam incomuns.

Os rangers devem sempre trabalhar para conservar a sua tendência. Qualquer um desses personagens que, cometer voluntariamente um ato maligno, perde seu status como ranger e todos os benefícios que recebem dele. Como pode ser difícil definir exatamente o que constitui um “ato maligno”, uma boa regra é a seguinte: se precisou fazer um Teste de Poder (descrito no Capítulo Sete), o personagem cometeu um “ato maligno”.

Se um ranger comete um ato maligno involuntariamente (resultado de alguma forma de dominação mental, por exemplo), a perda do status é apenas temporária. Ele pode recuperar seus poderes e habilidades ao se redimir pelo seu ato. As Diretrizes para este esforço estão descritas no Capítulo Sete, na análise do Teste de Poder de Ravenloft.

Se o ato maligno tiver sido realizado propositalmente e com malícia, a perda será permanente. O personagem passa a ser, desse momento em diante, simplesmente um guerreiro normal. Seu nível permanece o mesmo e se ele tiver mais pontos de experiência que um guerreiro desse nível teria, esse excesso será perdido.

Armas e Armaduras

Os rangers, como os outros tipos de homens de armas, usam uma grande variedade de armas e armaduras. Entretanto, várias de suas habilidades especiais só funcionam quando o ranger está vestindo um corselete de couro batido ou alguma coisa mais leve.

Ataques com as Duas mãos

Os rangers, como todos os ladinos e os homens de armas, podem atacar com uma arma em cada mão. Evidentemente, as armas têm de ser empunhadas com apenas uma mão e não é possível usar um escudo quando se está lutando desse jeito. Uma arma deve ser especificada como a principal e a outra deve ser mais leve e menor. A

única exceção a essa regra é o fato de uma adaga poder ser usada tanto como arma principal quanto como arma secundária.

A habilidade especial dos rangers é o fato deles não estarem sujeitos às penalidades normais da jogada de ataque associadas com essa tática, quando estão vestindo apenas corselete de couro ou mais leve. Se usar uma armadura mais pesada, o ranger sofre a penalidade normal de -2 em sua jogada de ataque com sua arma principal e um ajuste igual a -4 na jogada de ataque com a arma secundária. O Ajuste de Reação do personagem ainda modifica essas penalidades, tornando-as menos graves para aqueles personagens que têm valores excepcionais de Destreza.

O uso de uma segunda arma garante ao personagem um ataque extra por rodada. À medida que o ranger aumenta de nível e ganha o direito de fazer mais de um ataque, a segunda arma lhe permitirá apenas um único ataque a mais por rodada. Exemplo: um ranger que normalmente atacaria uma vez em uma rodada e duas vezes na segunda rodada (3/2), pode atacar duas vezes na primeira rodada e três na segunda (5/2) quando está usando uma segunda arma.

Arqueirismo

Por serem habitantes da floresta, os rangers de Ravenloft dependem de seus arcos. Essas armas obtêm a caça que eles cozinham em suas fogueiras e permite que eles combatam os inimigos à distância enquanto estão escondidos.

O talento extraordinário de um ranger com seu arco permite que ele aplique seu ajuste de Ataque à Distância (determinado de acordo com seu valor de Destreza) tanto em sua jogada de ataque quanto na de dano. Por isso, os rangers que têm Força e Destreza excepcionais ganham um bônus de dano nos ataques a distância. Um bônus de Destreza aplica-se apenas aos arcos longos e curtos e não às bestas e outras armas.





Apêndice Três: Classes de Personagens

Magias e Itens mágicos

Os rangers têm uma habilidade limitada de usar magias, que os separam dos outros membros do grupo dos homens de armas. A habilidade desses personagens no uso das magias é semelhante à dos personagens sacerdotes. Nos níveis mais altos, os rangers ganham um acesso menor às esferas Animal e Vegetal.

Os rangers não ganham magias adicionais por terem valores altos de Sabedoria e não podem usar itens mágicos feitos especialmente para personagens sacerdotes. A **Tabela 78: Magias de Ranger** indica as habilidades mágicas de um personagem ranger.

Tabela 78:
Magias de Ranger

Nível do Ranger	Nível Equivalente	Círculo das Magias Divinas		
		1	2	3
8	1	1	—	—
9	2	2	—	—
10	3	2	1	—
11	4	2	2	—
12	5	2	2	1
13	6	3	2	1
14	7	3	2	2
15	8	3	3	2
16+	9	3	3	3

Apesar de poderem fazer algumas magias divinas, os rangers não podem usar pergaminhos ou itens mágicos divinos, a menos que a descrição do item diga especificadamente que eles podem. Da mesma forma que a classe dos guerreiros, os rangers podem usar escudos, armaduras e armas mágicas, bem como muitos anéis, poções e pergaminhos de proteção.

Rastrear

Os rangers estão familiarizados com o comportamento dos animais e sabem como rastreá-los e caçá-los. Para refletir esse fato, todos os rangers começam o jogo com a perícia Rastrear e não precisam usar nenhum ponto de perícia para adquiri-la. No entanto, eles podem usar pontos adicionais para aumentar as chances de sucesso do personagem ao utilizar essa perícia. Além disso, a habilidade do ranger com essa perícia aumenta quando ele aumenta de nível. A **Tabela 79: Habilidades Especiais de Ranger** detalha esse ajuste.

Furtividade

A agilidade e a perícia de um ranger dá a ele a habilidade de Mover-se em Silêncio e Esconder-se nas Sombras como se ele fosse um ladino. No entanto, devemos notar que essas habilidades só podem ser utilizadas se o ranger estiver usando corselete de couro batido ou uma armadura mais leve.

A chance de sucesso que um personagem tem nesses talentos baseia-se em seu nível e está indicada na **Tabela 79**. Além disso, esses valores assumem que o personagem está tentando usar a habilidade em um ambiente natural. Em outros lugares como, por exemplo, uma cripta ou um beco escuro, a chance de sucesso é dividida pela metade. As chances mostradas na **Tabela 79** são ajustadas de

acordo com a raça do personagem, sua Destreza e o tipo de armadura que ele está usando. Esses modificadores estão descritos na **Tabela 80: Ajustes para as Habilidades Especiais de Ranger**.

Tabela 79:
Habilidades Especiais de Ranger

Nível do Ranger	Pontos de Rastrear	Esconder-se nas Sombras	Mover-se em Silêncio
1	1	10%	15%
2	1	15%	21%
3	2	20%	27%
4	2	25%	33%
5	2	31%	40%
6	3	37%	47%
7	3	43%	55%
8	3	49%	62%
9	4	56%	70%
10	4	63%	78%
11	4	70%	86%
12	5	77%	94%
13	5	85%	99%
14	5	93%	99%
15	6	99%	99%
16	6	99%	99%
17	6	99%	99%
18	7	99%	99%
19	7	99%	99%
20	7	99%	99%

Tabela 80:
Ajustes para as Habilidades Especiais de Ranger

Raça do Personagem	Esconder-se nas Sombras	Mover-se em Silêncio
Elfo	+ 10%	+5%
Meio-Elfo	+5%	—
Meio-Vistani	—	—
Humano	—	—
Valor de Destreza		
17	+5%	+5%
18	+ 10%	+ 10%
19	+ 15%	+ 15%
Armadura Usada		
Nenhuma	+5%	+ 10%
Cota Élfica	−10%	−10%
Corselete Couro Batido ou Acolchoado	−20%	−20%

Inimigos Especiais

Os domínios de Ravenloft não estão sujeitos ao ataque de bandos de orcs saqueadores ou à fúria insensata de goblins e gigantes. Por isso, os rangers do Semiplano não têm a habilidade de escolher um inimigo especial como os rangers de outros reinos fazem.

Empatia Animal

Rangers estão familiarizados com o comportamento dos animais e são capazes de “ler” seus estados de humor e lidar com eles melhor do que outros. Essa habilidade permite que eles acalmem animais selvagens ou animais condicionados a atacar estranhos. Essa habilidade só pode ser usada em criaturas normais e não nas de natureza fantástica.





Quando um ranger deseja afetar o teste de Reação feito por um animal, ele o faz falando calmamente com o animal ou fazendo sons tranquilizantes. De sua parte, o animal deve fazer um teste de Resistência contra Bastão, Cajado ou Varinha com um redutor igual a -1 para cada três níveis de experiência do ranger. Desse modo, um animal que está tentando resistir aproximação de um ranger de 6a nível fica submetido a um redutor igual a -2 em seu teste de Resistência. Se a criatura falhar no teste, o ranger poderá alterar o resultado de seu teste de Reação em uma posição.

Curar Licantropia

No 10º nível, os rangers estão suficientemente familiarizados com as plantas e ervas do Semiplano para conseguirem preparar uma bebida capaz de curar licantropia. Apenas uma poção pode ser preparada por mês, pois são necessários trinta dias para reunir e processar os ingredientes necessários. Durante esses trinta dias, o ranger pode fazer pausas para cuidar de outros assuntos como comer e dormir, mas essas paradas não podem durar mais que um dia. Se o ranger perder um dia por alguma outra razão, não só será necessário adicionar um dia ao processo de preparação da poção, mas os materiais já conseguidos perderão sua potência. Depois que os ingredientes da poção começam a perder a potência, existe uma chance maior dela falhar de maneira mortal.

A bebida criada pelo ranger deve ser ingerida para ser efetiva e só funciona em licantropos infectados. Os Licantropos verdadeiros e amaldiçoados são imunes a um remédio tão simples. A poção faz efeito assim que é engolida, provocando dor extrema e desorientação na criatura. O Licantropo deve fazer um teste de Colapso e um sucesso indica que a cura foi efetiva. Para cada dia que a conclusão da poção foi atrasada, uma penalidade de 10% é imposta no teste de Colapso. Uma falha no teste resulta na morte do licantropo. A poção criada pelo ranger não é mágica e retém sua potência durante apenas uma hora por nível do ranger.

Seguidores

Embora os rangers de Ravenloft abram mão da Habilidade de obterem empregados e aliados no 8a nível, eles têm a habilidade de atrair seguidores quando chegam ao 10º nível.

Empregados e Aliados

Em geral os rangers são pessoas solitárias que preferem o ambiente do sertão às limitações da cidade e gostam mais da companhia de animais do que a dos homens. Assim, nenhum desses personagens pode adquirir qualquer forma de empregado, aliado ou mercenário mesmo quando chegam ao 8º nível.

Seguidores Animais

Em outros reinos os rangers reúnem com frequência um séquito que se junta a eles. Eles continuam podendo fazer isso no Semiplano, mas sua escolha de companheiros é reduzida. O ranger não tem possibilidade de conseguir nenhuma criatura consciente como seguidor;

somente animais se juntam a ele.

Depois que o ranger atingir o 10º nível, o Mestre joga secretamente 2d6 para determinar quantos seguidores aparecem durante a carreira do ranger. Depois que isso tiver sido averiguado, o ranger adquire seu primeiro seguidor. A partir daí aparece um novo seguidor (a critério do Mestre) a cada nível adicional adquirido pelo ranger. O tipo de animal que segue o ranger é determinado com uma jogada de dados e depende do clima da região. A **Tabela 81: Seguidores de Ranger** pode ser usada para determinar a natureza exata dos seguidores do ranger.

Tabela 81:
Seguidores de Ranger

Resultado no 1d8	Frio	Tipo de Clima Temperado	Tropical
1	Texugo	Urso	Camelo
2	Urso	Javali	Guepardo
3	Coruja	Puma	Hiena
4	Raposa	Gavião	Elefante
5	Lontra	Coruja	Rinoceronte/ Hipopótamo
6	Cervo	Guaxinim	Macaco/ Chimpanzé
7	Lobo	Corvo	Tigre
8	Carcaju	Lobo	Gavião

Lembramos que a **Tabela 81** tem apenas a intenção de fornecer sugestões. O Mestre pode ignorar o resultado e mandar qualquer tipo de animal que ele queira para se juntar ao ranger. Da mesma forma, o mestre pode usar um animal similar ou aparentado. Exemplo: um resultado igual a “-Gavião” poderia indicar um falcão, uma águia ou outra ave de rapina, de acordo com a situação e o clima.

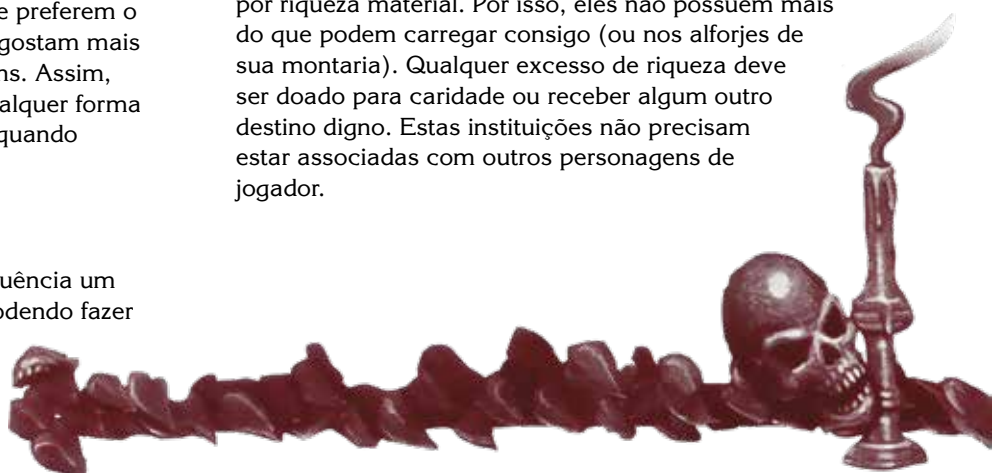
Se um dos seguidores animais do ranger for morto, ele não será automaticamente substituído e continuará sendo contado no total de seguidores disponíveis para o ranger.

Propriedades

Da mesma forma que outros homens de armas, os rangers que são originários ou fizeram de Ravenloft seu lar não costumam construir fortificações ou castelos. A natureza desses personagens é muito nômade e rústica para que essa seja uma opção aprazível para eles.

Posses e Riqueza

Os rangers não ficam impressionados nem estão sequeiros por riqueza material. Por isso, eles não possuem mais do que podem carregar consigo (ou nos alforjes de sua montaria). Qualquer excesso de riqueza deve ser doado para caridade ou receber algum outro destino digno. Estas instituições não precisam estar associadas com outros personagens de jogador.





Apêndice Três: Classes de Personagens

Vingadores

Habilidade Exigida:	Força 15 Destreza 14 Constituição 15
Pré-Requisitos:	Força, Constituição
Raças Permitidas:	Anão, Meio-Vistani e Humano

Os vingadores são guerreiros motivados por uma necessidade quase obsessiva de vingança. Em certo ponto de seu passado, eles testemunharam um grande mal ou tragédia e se dedicaram a ver o responsável, ou outros como ele, punidos por suas ações e crimes.

Habilidades Exigidas

Um vingador passa anos aperfeiçoando sua condição física e treinando para sua guerra contra seu inimigo. Para refletir esse fato, os valores de suas habilidades físicas devem ser bem maiores que a média. (Um vingador deve ter uma Força no mínimo igual a 15, um valor de Destreza nunca menor que 14 e Constituição maior ou igual a 15. Os pré-requisitos para os personagens vingadores são a Força e a Constituição. Se um vingador tem um valor maior ou igual a 16 nessas duas habilidades, ele ganha um bônus igual a 10% toda vez que receber pontos de experiência durante o jogo.

Tendência

Todos os personagens vingadores têm de ser neutros ou caóticos. Além disso, a tendência de um personagem de jogador vingador está dividida igualmente entre bom e neutro. Somente os personagens do Mestre podem ser de tendência maligna.

Em geral, a tendência do vingador é oposta à de seu inimigo. Se o personagem quer se vingar de um personagem maligno, sua tendência é boa. No entanto, o Mestre pode determinar que tanto um personagem do Mestre vingador quanto o alvo de seu ódio sejam de tendência maligna.



Armas e Armaduras

Da mesma forma que o guerreiro, um vingador pode usar qualquer tipo de arma ou armadura disponível para ele. Devido ao treinamento intensivo que receber, ele também pode optar por se especializar em uma arma.

Especialização em Armas

Os vingadores devotam grande parte de seu tempo aos exercícios e treinamentos. Por isso, eles têm a habilidade de se especializar em uma arma de combate corpo-a-corpo de sua escolha. Como a necessidade que eles têm de uma vingança cara-a-cara é tão grande, os vingadores não podem se especializar em qualquer arma de ataque à distância. Para mais detalhes sobre a especialização em armas, veja o Apêndice Cinco (página 282).

Magia e Itens Mágicos

Os vingadores, como a maioria dos outros homens de armas, não podem fazer magias. Eles se concentram demais em sua própria obsessão para dedicar sua mente ao estudo necessário para se fazer magias. Somente os exercícios marciais conseguem exercer algum fascínio sobre eles.

Os vingadores usam os mesmos itens mágicos que os guerreiros normais. Portanto, eles podem usar todos os tipos de armas, armaduras e escudos mágicos. Além disso, eles podem usar a maioria dos anéis mágicos, poções e pergaminhos de proteção.

Pontos de Vidas Extras

A necessidade de vingança de um vingador é tamanha que toda vez que ele enfrenta um inimigo que o lembra de seu nêmesis num combate corpo-a-corpo, ele ganha 5 pontos de vida para ajudá-lo nesse encontro. Esse bônus sobe para 10 pontos de vida quando ele encara o objeto de sua vingança. Esses pontos de vida funcionam exatamente como a magia Ajuda, no sentido que eles são os primeiros pontos de vida que o vingador perde ao sofrer dano. Depois de terminado o combate, os pontos de dano extras (se sobrares) desaparecem.

Intuição

Se um vingador passar em um teste de Sabedoria enquanto persegue seu inimigo, ele “saberá” intuitivamente que direção deve tomar. Essa habilidade ajuda um vingador dando-lhe uma direção genérica a seguir; ela não o leva diretamente a um local específico.

Seguidores e Propriedades

Os vingadores não atraem seguidores como alguns tipos de homens de armas. Da mesma forma que os rangers, eles são normalmente de natureza nômade, mudando de um lugar para outro à caça de seu inimigo.

Embora os vingadores não parem tempo suficiente em suas diligências para estabelecer fortificações, eles às vezes fixam residência em algum lugar se sua presa for estacionária. Entretanto, a natureza dessas acomodações não são as de uma fortaleza ou forte. Normalmente, a casa de um vingador se parece com os esconderijos de muitos tipos de personagens ladinos.





Arcanos

Os arcanos e a magia são uma parte fundamental da estrutura das regras do ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. Eles não têm menos importância nos reinos enevoados de Ravenloft do que nos antigos mundos de Krynn, Faerûn ou Oerth.

Armas e Armaduras

De todas as classes, os arcanos são a menos adequada para o combate físico. Sua devoção intensa ao estudo acadêmico da magia deixa pouco tempo para os interesses marciais.

Por essa razão, os arcanos não podem usar armaduras ou qualquer tipo de escudo. Certos itens mágicos, como o Manto de Proteção, podem ser usados para melhorar a Categoria de Armadura de um arcano, mas em geral eles permanecem muito mais vulneráveis a ataques que os outros aventureiros.

Os arcanos também estão sujeitos a limites bastante estreitos na escolha das armas que eles podem usar. Como regra, eles só podem usar adagas, facas e cajados em combate corpo-a-corpo e dardos e fundas nos combates à distância. Evidentemente, facas e adagas servem em ambas categorias, pois também podem ser atiradas contra os inimigos.

Dados de Vida

Da mesma forma que têm pouca perícia com armas e armaduras, os arcanos também são menos resistentes a ferimentos físicos que a maioria dos outros tipos de personagens. Para refletir esse fato, todos os personagens arcanos usam dados de quatro lados como Dados de Vida. Eles não recebem nenhum bônus excepcional de pontos de vida e estão limitados a um ajuste igual a +2, independente de quão altos são seus valores de Constituição.

Os personagens arcanos começam com 4 pontos de vida mais o ajuste de Constituição. Depois do 1º nível, eles jogam os dados para obterem mais pontos de vida até alcançarem o 10º nível. Do 11º nível em diante, eles recebem apenas um ponto de vida para cada nível adicional. Além disso, a partir desse ponto eles deixam de receber os ajustes devidos a valores altos de Constituição.

Jogadas de Ataque

A falta de perícia que um personagem arcano tem no combate físico é mais aparente em suas jogadas de ataque.

Como todos os personagens de 1º nível, os arcanos começam com a TACO igual a 20. No entanto, esse número melhora apenas a cada três níveis de experiência que o personagem obtém. Assim, um arcano de 4º nível tem a TACO igual a 19, um mago de 7º nível tem a TACO igual a 18 e assim por diante.

Testes de Resistência

Os arcanos reúnem em torno de si as energias mágicas do mundo. Isso os torna mais resistentes que outros personagens a certas formas de ataques, especialmente os de natureza mágica.

Medo, Horror e Loucura

Apesar de não serem covardes, os arcanos não enfrentam os rigores da batalha regularmente. Como prova disso, a natureza macabra e misteriosa do mundo é como uma segunda natureza para eles. Devido a isso, os arcanos demonstram ter mais resistência aos horrores de Ravenloft que os outros personagens, mas são um pouco mais suscetíveis ao medo.

Tabela 83:

Testes de Medo, Horror e Loucura para Arcanos

Nível do Personagem	Teste de Medo	Teste de Horror	Teste de Loucura
0	17	15	19
1-2	16	14	18
3-4	15	13	17
5-6	14	12	16
7-8	13	11	15
9-10	12	10	14
11-12	10	9	13
13-14	8	8	12
15-16	6	6	11
17-18	4	4	10
19-20	2	2	8

Mudança de Nível

Quando se aventuram, os arcanos recebem pontos de experiência para representar o aumento de seus poderes e do conhecimento da magia. O ritmo com que os arcanos aumentam de nível está indicado na Tabela 84: Níveis de Experiência dos Arcanos. A menos que haja alguma coisa em contrário, essa tabela se aplica a todas as classes arcanas.

Tabela 82:
Testes de Resistência dos Arcanos

Nível do Personagem	Paralisação, Veneno ou Morte por Magia	Bastão, Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro-de-Dragão**	Magia***
1-5	14	11	13	15	12
6-10	13	9	11	13	10
11-15	11	7	9	11	8
16-20	10	5	7	9	6
21+	8	3	5	7	4

* Excluindo os ataques de metamorfose com varinhas.

** Excluindo aqueles que causam petrificação ou metamorfose.

*** Excluindo aqueles para os quais existe outro tipo de teste de Resistência especificado, como Morte por Magia, Petrificação, Metamorfose etc.





Apêndice Três: Classes de Personagens

Tabela 84:
Níveis de Experiência dos Arcanos

Nível	Experiência em Pontos	Dados de Vida
1	0	1d4
2	2,500	2d4
3	5,000	3d4
4	10,000	4d4
5	20,000	5d4
6	40,000	6d4
7	60,000	7d4
8	90,000	8d4
9	135,000	9d4
10	250,000	10d4
11	375,000	10d4+1
12	750,000	10d4+2
13	1,125,000	10d4+3
14	1,500,000	10d4+4
15	1,875,000	10d4+5
16	2,250,000	10d4+6
17	2,625,000	10d4+7
18	3,000,000	10d4+8
19	3,375,000	10d4+9
20	3,750,000	10d4+10

* Os Personagens dos jogadores começam com 4 pontos de vida mais os ajustes de Constituição.

Magias e Itens Mágicos

Como era de se esperar, todos os personagens arcanos podem fazer magias. Embora as mudanças exatas nos efeitos das várias magias e outros aspectos do uso da magia em

Ravenloft estejam descritos com detalhes em outra parte desse livro (veja o Capítulo Nove, página 179), a **Tabela 85: Progressão das Magias Arcanas** pode ser usada para determinar o número e o círculo das magias disponíveis para um determinado personagem.

Os arcanos sentem uma grande afinidade por todas as formas de magia. Por isso, eles podem usar mais tipos de itens mágicos que qualquer outra classe de personagem. Praticamente toda poção, anel, varinha, bastão, pergaminhos ou itens mágicos que um arcano encontrar pode ser usado por ele. Entretanto, os arcanos não podem usar armas ou armaduras mágicas, cujas versões mundanas lhes são proibidas.

Do uso destes tesouros, o arcano pode criar seus próprios itens mágicos. Ao chegar ao 9a nível, ele pode começar a escrever pergaminhos mágicos e a preparar poções mágicas. Os itens mágicos podem ser criados usando-se as instruções do *Livro do Jogador* e do *Livro do Mestre*.

Seguidores e Propriedades

Embora possam ter propriedades e rendas mensais, os arcanos não recebem nenhum benefício especial por ter uma fortaleza ou forte, especialmente em Ravenloft. Os arcanos também não atraem seguidores, embora possam conseguir alguns aliados e aprendizes para ajudá-lo.

Capital Inicial

Todos personagens arcanos começam o jogo com (1d4+1) x10 peças de ouro. Eles podem usar esse capital para comprar armas e outros equipamentos que queiram para antes de começar a jogar. Na maioria dos casos, todo dinheiro que não foi gasto permanece com o personagem para seu uso durante a campanha.

Tabela 85:
Progressão de Magias Arcanas

Nível do Arcano	Círculo da Magia								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2





Magos

Habilidade Exigida: Inteligência 9+
Pré-Requisitos: Inteligência
Raças Permitidas: Elfo, Meio-Elfo, Meio-Vistani e Humano

Os magos são a classe padrão de arcanos encontrados em Ravenloft. Eles não têm preferência por nenhuma escola específica de magia e não sofrem nenhuma penalidade em suas habilidades mágicas. No entanto, para equilibrar esse fato, os magos têm menos magias que aqueles que optam por se especializar em uma escola.

Habilidades Exigidas

Os arcanos de todos os tipos devem ter mentes argutas e raciocínio rápido. Por isso, a Inteligência é a habilidade exigida para os que seguirão essa profissão. Nenhum personagem pode ser um mago a menos que o valor de sua Inteligência seja maior ou igual a 9. Os magos que tiverem Inteligência maior ou igual a 16 recebem um bônus igual a + 10% toda vez que receberem pontos de experiência durante o jogo.

Tendência

Os Personagens de jogadores magos podem ser de qualquer tendência exceto as malignas, embora em Ravenloft eles sejam vistos pelo público em geral como malignos. As pessoas temem e vilificam o que não entendem e poucos dos homens comuns têm a menor ideia de como a magia funciona.

Os Magos leais estão normalmente associados a algum tipo de organização, como a corte de um nobre rico ou uma escola de magia. Do outro lado dos espectros, os magos caóticos geralmente perambulam pelo Semiplano do Pavor em busca de poder. Eles não respeitam nenhuma autoridade e não aceitam nenhuma interferência. Os Magos neutros costumam se tornar eremitas que se enclausuraram para poder estudar as artes da magia sem serem perturbados.



Arcanos Especialistas



Um grupo selecionado de arcanos decidiu focar um tipo específico de magia em seus estudos. O resultado final disso foi que eles se tornaram peritos no ramo que escolheram, embora eles obtenham este talento sacrificando o conhecimento em outras áreas. Todos os magos especialistas possuem habilidades e limitações semelhantes.

Habilidades Exigidas

Todas as escolas exigem o mínimo de Inteligência descrita na classe arcano além de um outro valor de habilidade mínimo adicional. A **Tabela 86: Exigências para os Arcanos Especialistas** (página 256) mostra cada uma dessas restrições. Se um mago especialista tem uma Inteligência maior ou igual a 16, ele ganha um bônus igual a 10% toda vez que receber pontos de experiência.

Limitações Raciais

Várias escolas especializadas estão abertas não apenas para humanos, mas também a algumas das outras raças. Veja a **Tabela 86** para saber quais raças podem se tornar que tipos de especialistas.

Tendência

Da mesma forma que os magos, os personagens especialistas podem ter qualquer tendência exceto as malignas. As ações e percepções mostradas no parágrafo “Tendência” da classe dos magos também são verdadeiras com relação aos especialistas.

Magias

Como os especialistas se concentram em uma determinada escola, os personagens desse tipo devem escolher a escola na qual eles desejam trabalhar. A perícia que um especialista adquire em sua escola preferida dá a ele algumas vantagens e desvantagens sobre a classe dos magos com relação a magias extras, aprender e adquirir magias novas e da criação de magias.

As Treze Escolas

A magia no Semiplano do Pavor está dividida em treze áreas de estudo distintas, conhecidas como escolas. Quatro dessas escolas são o objeto de estudo dos elementalistas. Se um personagem de jogador desejar se especializar em uma dessas quatro escolas (terra, ar, fogo e água), ele deve buscar informações na classe dos elementalistas (página 257). A escola de Adivinhação Menor (Augúrio) está aberta a todos os arcanos e não pode ser objeto de especialização.

Os arcanos que se dedicam a uma das outras oito escolas são considerados especialistas. Ao optar por se tornar um arcano especialista, o personagem ganha habilidades maiores em certas áreas mas também se limitam em outras. Cada especialista tem pelo menos uma escola oposta, da qual ele não pode fazer nenhuma magia. Para mais informações sobre que escolas se opõem, a quais veja a **Tabela 86**.

Abjurantes: Os abjurantes se especializam na escola da Abjuração. Através do uso dos poderes mágicos, eles criam barreiras, defesas e outros tipos de proteção mágica.

Advinhos: Os advinhos são peritos na aquisição de informações e na descoberta de coisas obscuras e





Apêndice Três: Classes de Personagens

Tabela 86:
Exigências para Arcanos Especialistas

Especialista	Escola	Raça	Habilidades Mínimas	Escolas Opostas
Abjurante	Abjuração	H	Sab 15	Alteração & Ilusão
Adivinho	Profecia	H, 1/2E, E, 1/2V*	Sab 16	Conj./Conv.
Conjurador	Conjuração/Convocação	H, 1/2E, 1/2V	Cons 15	Adiv. M. & Invoc.
Evocador	Invocação/Evocação	H	Cons 16	Enc./Feit. & Conj./Conv.
Feiticeiro	Encantamentos/Feitiços	H, 1/2E, E, 1/2V	Car 16	Inv./Evoc. & Necro.
Ilusionista	Ilusão	H, G, 1/2V	Des 16	Necro., Inv./Evoc., Abj.
Necromante	Necromancia	H	Sab 16	Ilusão & Enc./Feit.
Transmutador	Alteração	H, 1/2E	Des 15	Abj. & Necro.

* Veja na seção sobre adivinhadores a limitação especial para Meio-Vistani.

esquecidas. Nenhum segredo está a salvo dos olhos curiosos de um adivinho. Nem mesmo o véu do tempo é capaz de esconder coisas desses indivíduos. Apesar dos personagens masculinos Meio-Vistani não poderem ser adivinhos, os personagens femininos de sangue meio-Vistani têm liberdade para serem adivinhas, independente do valor de sua Sabedoria.

Conjuradores: Os arcanos desse tipo canalizam seus poderes para aprender magias que lhes permitem convocar criaturas e criar materiais do próprio ar. Nos níveis mais altos, eles ganham a habilidade de trazer criaturas de outros planos. Isso é especialmente perigoso em Ravenloft, pois é raro essas criaturas ficarem felizes ao saber que agora são prisioneiros do Semiplano.

Evocador: Um evocador é um perito na escola de Evocação/Invocação. Estes personagens conduzem as forças do universo e as transformam em construtos físicos e mágicos.

Feiticeiro: O feiticeiro se especializa em magias que imbuem objetos de poderes mágicos e direcionam as ações de seres vivos. Eles fazem isso exercendo sua vontade

sobre os níveis mais básicos e estendendo os limites de sua essência.

Ilusionistas: As magias dos ilusionistas costumam se dividir em duas categorias. A primeira são ilusões, que concentram a luz para criar imagens de coisas que não estão ali. A segunda são os fantasmas, que existem apenas na mente do alvo.

Necromantes: Assume-se muitas vezes que os necromantes são o tipo mais comum de mago especialista encontrado em Ravenloft. Na verdade, é justamente o contrário. Devido à natureza de suas magias, que envolvem a morte e os mortos-vivos, aqueles que se especializam nesse tipo de magia são frequentemente tragados pelas próprias trevas e consumidos pelas Brumas.

Transmutadores: Os transmutadores são peritos na escola da Alteração. Eles têm o poder de remodelar a própria estrutura do tempo e do espaço. A grande variedade de magias disponíveis para transmutadores pode transformá-los nos arcanos especialistas mais poderosos do Semiplano.

Magias Extras

Os arcanos especialistas têm a habilidade de memorizar e fazer uma magia extra de cada círculo acessível para eles. Portanto, um arcano com acesso a magias de 1º, 2º e 3º círculo terá três magias bônus disponíveis para ele (uma magia do 1º círculo, uma do 2º e uma do 3º). Essas magias bônus devem ser da escola na qual o arcano é especialista e são memorizadas da mesma maneira que as outras magias.

Aprendendo Magias

Quando um especialista tenta aprender uma magia da escola escolhida, sua chance de sucesso (determinada de acordo com o valor de sua Inteligência) é aumentada em +15%. Por outro lado, quando tenta incluir uma magia de outra escola em seu livro de magias, este personagem sofre uma penalidade igual a -15%.

Aquisição de Magias

Toda vez que um personagem especialista ganha a habilidade de fazer magias de um novo círculo, ele automaticamente soma uma magia de sua escola de especialização a seu livro de magias devido ao círculo recém disponibilizado. Isso reflete a dedicação com a qual o especialista estuda as tradições e a literatura de um campo em particular. A magia pode ser escolhida pelo jogador, selecionada pelo Mestre ou determinada por uma jogada de dados, como o Mestre achar melhor. Nenhum teste é necessário para se aprender essa magia.





Criando Magias Novas

Quando um arcano especialista tenta criar uma magia nova dentro de sua escola de especialização, essa magia é tratada como se fosse um círculo mais baixo do que ela é na realidade. Desse modo, se um personagem tenta criar uma magia de 3º círculo, ela é tratada, para propósitos de sua pesquisa, como se fosse uma magia de 2º círculo.

Itens Mágicos

Os especialistas usam livremente a maioria dos itens mágicos disponíveis para os outros arcanos. No entanto, eles não podem utilizar itens que duplicam os efeitos de magias de campos opostos ao seu.

Ajustes nos Testes de Resistência

O conhecimento de magia de um especialista é útil quando ele precisa se defender contra magias de sua própria área de especialização. Toda vez que um especialista tem de tentar um teste de Resistência causado por uma magia de sua própria escola, ele o faz com um bônus igual a +1. Da mesma forma, suas próprias magias são tão poderosas que os outros personagens fazem seus testes de Resistência contra essas magias submetidos a um redutor igual a -1. Quando um especialista faz uma magia sobre um especialista do mesmo tipo, os modificadores se anulam.

Testes de Poder

A perícia que um especialista tem com magias de sua própria escola permite que ele ludibrie os poderes sombrios, pelo menos uma vez. Quando um arcano especialista faz uma magia que exige um Teste de Poder, ele reduz a chance de falhar pela metade (arredondada para baixo). Desse modo, se ele faz uma magia que normalmente exige um Teste de Poder com uma chance de falha igual a 14%, a chance verdadeira para o personagem é de apenas 7%.

Por outro lado, sua falta de perícia em magias de outras escolas torna-os mais passíveis de chamar a atenção dos mestres de Ravenloft quando fazem o mal. As chances de falha em um Teste de Poder feito por um especialista usando uma magia de fora de sua escola é aumentada em 50% (arredondada para cima). Dessa forma, uma magia que envolveria um Teste de Poder igual a 14% para um mago normal, teria uma chance de falha igual a 21% para um especialista.

Elementalistas

Habilidade Exigida: Inteligência 9+
Pré-Requisitos: Inteligência
Raças Permitidas: Humano

O elementalista é uma estirpe rara de arcano especialista que verga as forças naturais do universo de acordo com sua vontade. Os Vistani reconheceram esse tipo de magia quando criaram seu baralho místico, o tarokka, que tem um naipe para cada um dos quatro elementos.

Habilidades Exigidas

Para se tornar um elementalista, o personagem deve ter Inteligência no mínimo igual a 9. Não existe nenhuma outra exigência de habilidade para essa classe. Se um elementalista tem uma Inteligência maior ou igual a 16, ele ganha um bônus igual a 10% toda vez que receber pontos de experiência.

Tendência

Da mesma forma que a classe dos magos, todas as tendências menos a maligna estão disponíveis para os personagens elementalistas. Para mais informações, veja a seção que detalha a classe dos magos.

Magias

Como os elementalistas são um tipo diferente de especialista, eles não ganham apenas as vantagens e desvantagens normalmente associadas com outros tipos de arcanos especialistas, mas também alguns bônus próprios.

As Escolas Elementais

Terra, ar, fogo e água são as quatro escolas elementais. Da mesma forma que as oito escolas descritas na seção dos arcanos especialistas, cada escola elemental possui uma escola oposta que é proibida para alguns especialistas. Não interessa em qual dessas escolas que um arcano desse tipo se especializa, ele será conhecido como um elementalista.

As descrições resumidas que veremos a seguir servem como uma visão geral das quatro escolas elementais e seus praticantes.

Ar: A magia do elemento Ar lida com todos os tipos de vapores e brumas. Aqueles que a praticam são capazes de tornar o Ar próximo de seus inimigos tóxico ou fazer com que os ventos diminuam a velocidade da queda de um aliado, aterrisando-o com segurança. Os elementalistas do Ar são conhecidos por seu desejo de viajar e suas personalidades bem humoradas. Os arcanos que se especializam nas magias do elemento Ar não podem fazer magias da escola da Terra.

Terra: As magias do elemento Terra permitem ao mago criar barreiras que podem manter os inimigos longe, fazer





Apêndice Três: Classes de Personagens

o próprio chão engolir seus atacantes e destroçar grandes portões de ferro com um único golpe. Muitas das magias do elementalista da Terra são de natureza defensiva, um aspecto refletido em suas disposições normalmente austeras e inflexíveis. A escola do elemento Terra se opõe à do Ar, tornando impossível para os estudantes da primeira usar magias da segunda.

Fogo: Aqueles que dominaram as magias do elemento Fogo são inimigos mortais. Eles são capazes de lançar bolas de fogo ou chuvas de meteoros e criar massas de vapores incendiários. Apesar de não terem a finesse de outros elementalistas, suas magias atendem às necessidades desses magos de pavio curto admiravelmente bem. Devido à inimizade natural entre Fogo e Água, aqueles que se especializam no uso de magias dessa escola devem desistir das magias que lidam com o elemento Água.

Água: A maioria dos elementalistas de Água são determinados e resolutos. Apesar de não serem teimosos, eles normalmente conseguem impor sua vontade. Suas magias afetam não apenas a água, mas também o gelo e outros tipos de líquidos. Para se tornar um mestre do elemento Água, é preciso abandonar a habilidade de lançar magias da escola do elemento Fogo.

Magias Extras

Os elementalistas têm a habilidade de memorizar e fazer uma magia extra de cada círculo a que eles têm acesso. Portanto, um elementalista com acesso a magias de 1º e 2º círculo terá duas magias bônus disponíveis: uma magia do 1º círculo e uma do 2º. Essas magias bônus devem ser da escola elemental na qual o mago é especialista e são memorizadas da mesma maneira que as outras magias.

Aprendendo Magias

Quando um especialista tenta aprender uma magia que se relaciona com a escola escolhida, sua chance de sucesso (determinada pelo valor de sua Inteligência) é aumentada em +25%. Por outro lado, quando esse personagem tenta aprender uma magia que se relaciona com outro elemento, ele tem um bônus de +15%. Quando o elementalista tenta aprender uma magia que não tem laços com nenhuma escola elemental (como, por exemplo, *enfeitiçar pessoas*), ele fica submetido a uma penalidade igual a -25% em sua chance de consegui-lo.

Reforçar Magias

Uma vez ao dia, um elementalista pode optar por lançar qualquer magia da escola na qual ele se especializou como se ele tivesse adquirido 1d4 níveis de experiência. A decisão de fazê-lo deve ser tomada e anunciada no momento que a magia é feita. Esse efeito de reforçar uma magia aumenta o alcance, duração, dano e outros aspectos da magia indicados nas descrições específicas. Ele não permite que o elementalista faça uma magia de um círculo que normalmente não estaria disponível para ele.

Criando Magias Novas

Quando um elementalista tenta criar uma magia nova dentro da escola na qual ele se especializou, essa magia é tratada como se fosse um círculo mais baixo do que ela é realmente. Portanto, se um personagem tenta criar uma magia de 3º círculo, ela é tratada, para propósitos de sua pesquisa, como se fosse do 2º círculo.

Itens mágicos

Todos os elementalistas podem usar livremente a maioria dos itens mágicos disponíveis para os outros arcanos. No entanto, eles não podem utilizar os itens que duplicam os efeitos de magias de campos opostos ao seu.

Ajustes no Teste de Resistência

A habilidade de um elementalista com sua magia especial é útil quando ele tem de se defender de magias baseadas em seu elemento. Toda vez que tenta um teste de Resistência contra uma magia de sua própria escola, o elementalista recebe um bônus igual a +2. Da mesma forma, suas próprias magias são tão poderosas que os outros personagens fazem seus testes de Resistência contra essas magias submetidos a um redutor igual a -2. Quando um elementalista lança uma magia contra um outro elementalista da mesma escola, os bônus se anulam.

Controlando Elementais

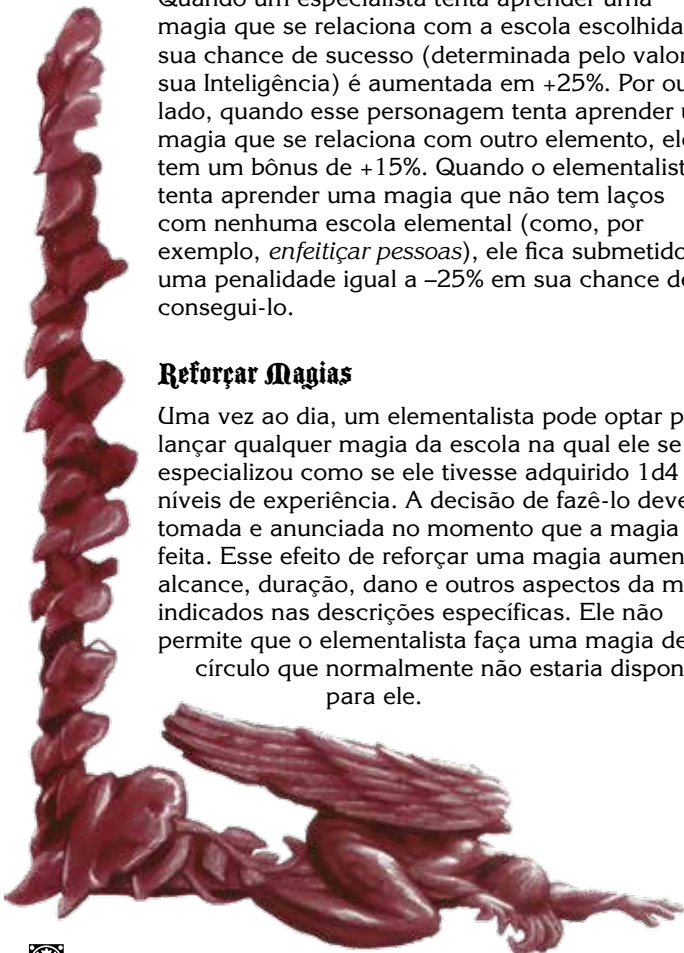
Quando alcançam o 15º nível de experiência, os elementalistas conseguem controlar criaturas elementais do elemento que escolheram sem se concentrar. Portanto, ele pode realizar outras ações enquanto direciona as do elemental. Para mais informações sobre esse assunto, consulte a descrição da magia Conjurar Elemental. Isso não se aplica aos elementais de Ravenloft, que continuam quase impossíveis de serem controlados por qualquer tipo de arcano. Além disso, a chance de um elemental voltar-se contra a pessoa que o convocou ainda é a mesma.

Domando Elementais

Se depois de ter alcançado o 20º nível, o arcano convocar um elemental da mesma substância na qual ele se especializou, a chance da criatura se voltar contra ele é ignorada. Ou seja, um elemental do fogo não tem nenhuma chance de se voltar contra um elementalista do Fogo de 20º nível. Isso não se aplica aos elementais de Ravenloft.

Testes de Poder

A perícia que um elementalista tem com magias de sua própria escola permite que ele escape da atenção dos poderes sombrios ao fazer magias com intenções maléficas. Quando um arcano elementalista faz uma magia que exige um Teste de Poder, sua chance de falha é reduzida pela metade (arredondada para baixo). Ou seja, se ele faz uma





magia que normalmente exige um Teste de Poder com uma chance de falha igual a 14%, a chance verdadeira para o personagem será de apenas 7%.

Por outro lado, sua falta de perícia em magias de outras escolas torna-os mais passíveis de chamarem a atenção dos mestres de Ravenloft ao fazerem o mal. As chances de falha em um Teste de Poder feito por um elementalista usando uma magia de fora de sua escola é aumentada em 50% (arredondada para cima). Ou seja, uma magia que envolveria um Teste de Poder igual a 14% para um mago normal, teria 21% de chance de falhar no caso de um elementalista.



Arcanistas

Habilidade Exigida: Inteligência 15+
Sabedoria 15+
Pré-Requisitos: Inteligência
Raças Permitidas: Meio-Vistani e Humano

Os arcanistas são uma estirpe especial de magos que se especializa em questões do oculto e do proibido. Sob vários aspectos, eles combinam as características de um necromante e de um convocador, pois seus poderes imitam ambas as classes. Mas, ao mesmo tempo, eles são considerados os bardos do macabro, por conhecerem os segredos que os homens têm medo de ouvir. Os arcanistas são encontrados apenas em Ravenloft, apesar daqueles que viajaram para fora do Semiplano do Pavor não terem perdido seus poderes ao deixar as Brumas para trás.

Habilidades Exigidas

Para se tornar um arcanista, o personagem tem de ter uma mente altamente treinada e ser abençoado com a iluminação para saber como usar seu intelecto arguto. Para refletir esse fato, o personagem tem de ter valores de Inteligência e Sabedoria no mínimo iguais a 15. Se um arcanista tiver Inteligência maior ou igual a 16, ele ganha um bônus igual a 10% toda vez que ele receber pontos de experiência.

Tendência

Os arcanistas devem ter sempre tendência leal, embora eles sejam neutros ou malignos com tanta frequência quanto eles são benignos. Os arcanistas conhecidos como brancos são de tendência benigna e costumam direcionar seus estudos para o combate do mal e o malogro das ameaças ocultas. Os arcanistas cinzas, ou neutros, procuram compreender a natureza do Semiplano do Pavor e entender o frágil equilíbrio entre a vida e a morte que existe nele. Os arcanistas negros, ou malignos, desejam o conhecimento e o controle do oculto para poderem adquirir poder pessoal e domínio sobre o sobrenatural. Evidentemente, os personagens arcanistas não podem ser de tendência maligna; apenas os personagens do Mestre podem ter essa tendência.

Magias

Os arcanistas têm a habilidade de fazer magias da mesma forma que outros arcanos (veja a **Tabela 85**). No entanto, o fato deles estudarem intensamente a necromancia e outras artes negras limita as escolas das quais eles podem aprender magias. Nenhum arcanista consegue dominar magia das escolas de Alteração, Invocação/Evocação, Encantamentos/Feitiços ou Ilusão/Fantasma.

Aprendendo Magias

Os arcanistas ganham um bônus igual a +25% quando tentam aprender uma magia das escolas de Necromancia ou Profecia. Eles ficam submetidos a uma penalidade similar quando tentam dominar magias de outras escolas.

Itens Mágicos

Os arcanistas usam a maioria dos itens mágicos que os outros arcanos usam. A maioria dos anéis, varinhas, bastões e itens mágicos genéricos funcionam normalmente com eles. No entanto, eles não podem usar nenhum item que imita uma magia das escolas de Alteração, Invocação/Evocação, Encantamentos/Feitiços ou Ilusão/Fantasma.

Ajustes nos Testes de Resistência

O poder de um arcanista é tão grande que suas magias não são facilmente resistidas. Toda vez que um desses personagens usa uma magia da escola de Necromancia e Adivinhação Maior (Profecia), seu alvo fica submetido a uma penalidade igual a -2 em seus testes de Resistência. Quando tem de se defender das mesmas magias, o





Apêndice Três: Classes de Personagens

arcanista recebe um bônus igual a +2. Se um arcanista lança uma dessas magias contra um outro arcanista, os dois ajustes se cancelam.

Poder da Fé

Os personagens desse tipo sabem muito mais sobre os métodos dos mortos e dos mortos-vivos que os arcanos dos outros reinos. Mesmo os talentos de um necromante típico não se comparam aos de um arcanista de Ravenloft. For isso, os personagens desse tipo podem usar o Poder da Fé para comandar (no caso de personagens malignos) ou afastar (no caso dos benignos) criaturas mortas-vivas como se fossem clérigos. Informações sobre o Poder da Fé podem ser encontradas na seção de personagens sacerdotes (página 263). Os jogadores que estiverem representando arcanistas ordeiros (leais e neutros) devem decidir no momento da criação do personagem se seus personagens irão controlar ou afastar mortos-vivos. Depois que tiver feita, a escolha não poderá ser revertida.

Conhecimento Proibido

Nas questões do oculto e do sobrenatural, o conhecimento de um arcanista é incomparável. Algumas têm ponderado que os bardos sabem um pouco de tudo, enquanto os arcanistas sabem um pouco sobre tudo que é mal-assombrado.

Toda vez que um arcanista é apresentado a uma pessoa, objeto ou local que tenha algum significado na história sobrenatural e macabra de Ravenloft, ele tem 5% de chance por nível de experiência de conhecer algum fato relevante a respeito dele. Essa habilidade é semelhante à do bardo, mas se aplica somente àquelas coisas que tem um significado especial em Ravenloft. Exatamente que itens fazem ou não parte dessa categoria fica a cargo do Mestre decidir, um arcanista não precisa manusear os objetos que está estudando, ficando, portanto, livre de quaisquer maldições que eles possam eventualmente conter.

Testes de Poder

Devido à própria natureza de sua pesquisa, os arcanistas ficam expostos às trevas da terra. Eles estudam coisas que o homem não deveria estudar e viajam por lugares que seria melhor permanecerem inexplorados.

Ao longo de sua vida, o arcanista deve travar uma batalha sem fim para não ser tragado para dentro da teia de magia e perversidade que ele estuda. Por isso, toda vez que um desses personagens sobe de nível, ele tem de fazer um Teste de Poder com uma chance de falha igual a 5% por nível. Ou seja, quando o personagem chega a níveis altos, torna-se impossível evitar algum grau de corrupção.

Teste de Horror

Os arcanistas são muito versados em todas as coisas sinistras e sombrias. Por isso, eles normalmente não ficam abalados com coisas que poderiam assustar ou horrorizar outros aventureiros. Em termos de jogo, eles recebem um bônus igual a +2 em todos os Testes de Medo e de Horror.



Sacerdotes

Os sacerdotes são homens santos e místicos que viajam pelo Semiplano do Pavor propagando os valores de suas próprias religiões. Se forem bons, eles fomentarão a compaixão, a compreensão e a cura. Os malignos difundem o medo, a ignorância e a doença. Eles possuem boas habilidades de combate, que lhes permitem defender a si e a seus seguidores contra os inimigos de sua fé.

Os sacerdotes, clérigos e outros homens de fé são há muito tempo objeto de controvérsia entre os estudiosos do Semiplano do Pavor. Ninguém duvida que esses indivíduos ficam de alguma forma isolados dos deuses dos outros mundos ao viajarem nas Brumas, mas mesmo assim eles mantêm seus poderes miraculosos.

Uma explicação comum para esse fenômeno é que os poderes sombrios, seja lá quem ou o que possam ser, não conseguem evitar que um deus agrade seus seguidores com os benefícios de sua fé. Dado o controle absoluto que os poderes sombrios parecem ter sobre toda Ravenloft, isso parece improvável. Entretanto, a ideia de que uma força é poderosa a ponto de bloquear a vontade de um deus parece igualmente implausível.

A segunda teoria afirma que os próprios poderes sombrios começam a ouvir as preces de um sacerdote, atendendo seus pedidos no lugar da divindade que ele serve. Embora isso pareça contrariar algumas das crenças comuns a respeito dos misteriosos mestres da Brumas, ele não desafia nenhum dos dogmas conhecidos acerca de sua existência. Por isso, essa teoria tem se tornado mais aceita nos últimos anos.

Seja qual for o caso, o resultado final é o mesmo. Os sacerdotes mantêm sua habilidade de fazer magias mesmo dentro dos vapores do Semiplano do Pavor.

Dados de Vida

Membros do grupo dos sacerdotes usam dados de oito faces como Dados de Vida, transformando-os nos personagens que melhor sobrevivem a ferimentos e a injúrias físicas depois dos homens de armas. Os personagens sacerdotes começam o jogo com 8 pontos de vida (o resultado máximo de uma jogada com 1d8) mais todos os ajustes de Constituição. Quando avançam para o 2º nível, e para cada nível subsequente até o 9º, eles jogam um dado de oito lados adicional e aumenta seu número de pontos de vida na quantidade indicada. Mais uma vez, valores altos ou baixos de Constituição podem alterar esse resultado. Depois do 9º nível, eles recebem o bônus padrão de +2 pontos de vida por nível. A partir desse ponto, os ajustes de Constituição não são mais aplicados.

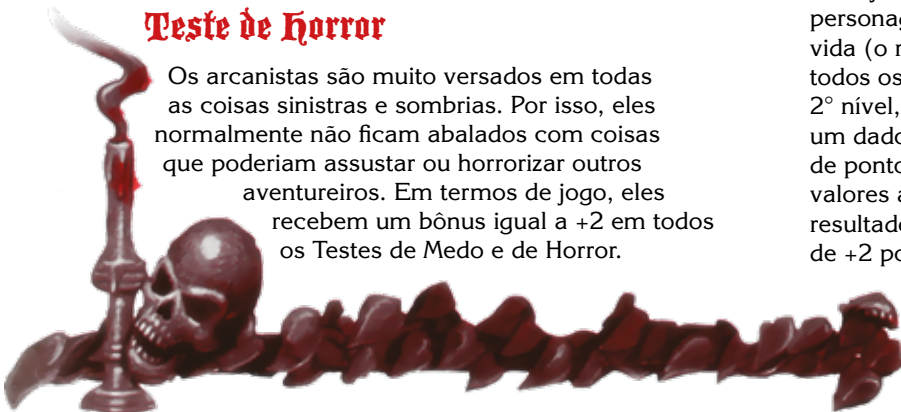




Tabela 87:
Testes de Resistência de Sacerdotes

Nível do Personagem	Paralisação, Veneno ou Morte por Magia	Bastão, Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro-de-Dragão**	Magia***
1-3	10	14	13	16	15
4-6	9	13	12	15	14
7-9	7	11	10	13	12
10-12	6	10	9	12	11
13-15	5	9	8	11	10
16-18	4	8	7	10	9
19+	2	6	5	8	7

* Excluindo os ataques de metamorfose com varinhas.

** Excluindo aqueles que causam petrificação ou metamorfose.

*** Excluindo aqueles que têm outro teste de Resistência especificado, como Morte por Magia, Petrificação, Metamorfose, etc.

Jogadas de Ataque

Como às vezes são chamados a defender sua fé através da força das armas, os sacerdotes possuem certa habilidade no manuseio delas. Por isso, sua TACO começa igual a 20 e melhora dois pontos a cada três níveis de experiência. Exemplo: um sacerdote de 4º nível tem uma TACO igual a 18, um sacerdote do 7º tem TACO igual a 16 e assim por diante.

Teste de Resistência

Todos os membros desse grupo usam a mesma tabela para determinar o resultado de seus testes de Resistência contra os vários tipos de ataques. Os sacerdotes não são especialmente resistentes contra certos tipos de ataque, nem possuem qualquer vulnerabilidade notória. Os sacerdotes têm os testes de Resistência mais equilibrados de todas as classes.

Medo, Horror e Loucura

Os sacerdotes são indivíduos de vontade forte que extraem coragem de sua fé. A força de suas convicções é tão grande que eles se tornam tão resistentes ao medo quanto um veterano calejado. No entanto, quando são confrontados com os horrores do mundo, muitos dos quais beiram a blasfêmia a seus olhos, eles às vezes titubeiam.

Aumento de Nível

Quando eles aventuram, os sacerdotes recebem pontos de experiência para representar o aumento de sua habilidade em defender suas crenças e usar os poderes concedidos por sua divindade. Os sacerdotes seguem a **Tabela 89: Níveis de Experiência de Sacerdotes** para determinar seu nível, com base no número de pontos de experiência que eles adquiriram.

Magias

Os sacerdotes são utilizadores de magia poderosas, embora não se comparem aos arcanos. Eles têm sempre que usar suas magias (e outras habilidades) para promover os interesses de sua igreja.

Os sacerdotes com valores de Sabedoria muito altos recebem magias bônus (como indicado no Apêndice Um:

Valores de Habilidade). Além disso, somente os mais sábios dentre os homens santos podem fazer magias dos círculos mais elevados. A **Tabela 90: Progressão das Magias Divinas** mostra o número de magias disponíveis a um sacerdote de um determinado círculo a cada dia.

Tabela 88:

Testes de Medo, Horror e Loucura para Sacerdotes

Nível do Personagem	Teste de Medo	Teste de Horror	Teste de Loucura
0	14	16	19
1-2	13	15	18
3-4	12	14	17
5-6	11	13	16
7-8	10	12	15
9-10	9	11	14
11-12	7	10	13
13-14	5	9	12
15-16	3	7	11
17-18	2	5	10
19-20	2	3	8

Esferas de Influência

As Magias divinas estão agrupadas em categorias genéricas chamadas esferas de influência. A natureza da fé de um determinado sacerdote estabelece quais magias ele tem acesso e quão grande é esse acesso.

Existem vinte e quatro esferas, das quais apenas uma (a esfera Todas) está acessível a qualquer personagem sacerdote. A esfera Elemental é subdividida em quatro esferas menores, resultando num total de vinte e oito se elas forem contadas como esferas independentes. O sacerdote que não tem acesso a uma esfera não pode fazer nenhuma das magias que pertencem a essa categoria. Esta magia entra em conflito com as ações e objetivos dessa igreja e deve ser completamente evitada.

Se um sacerdote tem acesso menor a uma esfera, ele está limitado às magias de 1º a 3º círculo. As Magias de círculos mais altos estão além do alcance do personagem. Todo sacerdote tem acesso menor à esfera Todas, que contém magias básicas para todos os tipos de clérigos. Se um sacerdote tem acesso maior a uma determinada esfera, ele pode fazer toda e qualquer magia que pertença a ela. Isso assume evidentemente, que seu nível permite que ele o faça (um sacerdote de 1º nível não pode fazer uma magia de 5º círculo simplesmente porque ele tem acesso maior à esfera





Apêndice Três: Classes de Personagens

à qual ela pertence). Veja o Capítulo 3 do *Livro do Jogador* para maiores informações sobre a criação de sacerdotes de mitologias específicas.

Tabela 89:
Níveis de Experiência de Sacerdotes

Nível	Clérigo	Ancorita	Dados de Vida
1	0	0	1d8*
2	1,500	2,000	2d8
3	3,000	4,000	3d8
4	6,000	7,500	4d8
5	13,000	12,500	5d8
6	27,500	20,000	6d8
7	55,000	35,000	7d8
8	110,000	60,000	8d8
9	225,000	90,000	9d8
10	450,000	125,000	9d8+2
11	675,000	200,000	9d8+4
12	900,000	300,000	9d8+6
13	1,125,000	750,000	9d8+8
14	1,350,000	1,500,000	9d8+10
15	1,575,000	3,000,000	9d8+12
16	1,800,000	3,500,000	9d8+14
17	2,025,000	4,000,000	9d8+16
18	2,250,000	4,500,000	9d8+18
19	2,475,000	5,000,000	9d8+20
20	2,700,000	5,500,000	9d8+22

* Os Personagens dos jogadores começam com 8 pontos de vida mais os ajustes de vidas devidos ao valor da Constituição.

Entre as esferas de magias divinas incluem-se as seguintes:

Adivinhação: As magias de adivinhação obtêm (e às vezes escondem) informações a respeito de pessoas, lugares e objetos. Oráculos e profetas têm pleno acesso a essas magias.

Animal: Essa esfera dá ao sacerdote poder sobre as feras da floresta e outros animais do mundo. Ela é fundamental para as fés que realçam a importância da natureza e do meio ambiente em geral.

Astral: As magias desse esfera refletem tanto os aspectos astral e etéreo que existem dentro de cada pessoa. Os sacerdotes que lidam com a natureza transcendental do espírito geralmente têm acesso a essas magias.

Caos: Essa esfera permite que o sacerdote infrinja as leis segundo as quais o universo funciona. Essas magias são imprevisíveis e raramente são usadas por qualquer pessoa cuja tendência não seja caótica.

Clima: Essas magias permitem aos sacerdotes conjurar tempestades, sopram brisas refrescantes ou direcionar um relâmpago contra seus inimigos. Essa esfera é comum entre os sacerdotes da natureza, tempestade e semelhantes.

Combate: Essa esfera é para aqueles sacerdotes dos quais se espera que lutem as batalhas de sua fé. Como homens de armas e cruzados, eles costumam depender tanto de suas armas quanto de suas magias.

Convocação: Da mesma forma que as magias da esfera Necromântica, as magias desse grupo podem ser perigosas quando usadas no Semiplano do Pavor. Apesar das mais fracas, como *convocar animais*, não carregarem muito perigo, as mais poderosas o fazem. Um sacerdote que usa uma magia *conjurar elemental* deve ter em mente o

fato que, embora a criatura venha como se esperava, ela não conseguirá deixar Ravenloft. A maioria dos seres não fica muito contente com esse destino e tenta se vingar da pessoa que os trouxe para a terra das Brumas.

Criação: Os sacerdotes que têm acesso a essa esfera são capazes de conjurar objetos do nada. Na maioria dos casos, estes objetos são de natureza alimentícia (como comida e bebida), mas é possível conjurar objetos mais perigosos, como ficou provado com a magia *barreira de lâminas*.

Cura: Essas magias são usadas para curar doenças e assistir os feridos. As pessoas normais associam a maioria das magias dessa esfera com os membros do grupo dos sacerdotes.

Defesas: Essas magias dão ao sacerdote controle sobre as propriedades físicas de várias regiões. Eles costumam permitir que o sacerdote exclua algum tipo de ser de uma determinada área ou, pelo contrário, confine alguém a ela.

Elemental: Essa esfera permite que seus utilizadores controlem os elementos brutos da natureza: terra, ar, fogo e água. Os sacerdotes que têm acesso a essas forças poderosas são criaturas para serem levadas em conta. Elemental do Ar é uma esfera menor que inclui apenas as magias que lidam com o elemento ar. E muitas vezes o campo de ação de sacerdotes cujos deuses controlam o clima ou algum aspecto dele. As magias agrupadas sob a esfera tangencial do elemento Terra produzem uma grande variedade de efeitos, todos baseados nas ações do solo, rochas e minerais. O elemento Fogo é a terceira das esferas elementais: essas magias são perigosas e poderosas. Elas refletem tanto o calor nutritivo do coração quanto o calor mortal do inferno. O elemento Água, a última das quatro esferas elementais, lida com magias de água em todas suas formas. Os sacerdotes que têm acesso a essas magias podem criar fontes salvadoras de vida ou respirar livremente enquanto nadam no fundo do oceano.

Tabela 90:
Progressão de Magias Divinas

Nível do Sacerdote	Círculo da Magia						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

* As Magias desse círculo só podem ser usadas por sacerdotes com Sabedoria maior ou igual a 17.

** As Magias desse círculo só podem ser usadas por sacerdotes com Sabedoria maior ou igual a 18.





Feitiços: Essa permite que o sacerdote altere ou até mesmo controle os pensamentos, as ações ou as emoções de outra pessoa. Os personagens bons e neutros devem ser sempre cuidadosos ao usar magias dessa esfera, pois o livre arbítrio é sempre um dogma importante dessas fés.

Guarda: Essa esfera é uma coleção de magias defensivas criadas com o objetivo de oferecer uma certa proteção ao sacerdote e seus seguidores. Um efeito comum dessas magias é chamar uma criatura guardiã real para defender o sacerdote. Essas magias são comuns entre os sacerdotes de diversos deuses.

Guerra: Essa esfera contém magias criadas para elevar o moral das tropas e facilitar as ações de um exército. Ela não contém magias de natureza combativa, como a maioria das pessoas poderia pensar.

Lei: Essa esfera permite que o sacerdote reforce a natureza ordenada do universo. Ele traz estabilidade durante os momentos de confusão e anarquia. Essas magias são anátemas para os indivíduos de tendências caótica e neutra.

Necromântica: Essas magias dão ao sacerdote poder sobre os mortos e os mortos-vivos. Elas são particularmente perigosas em Ravenloft e os personagens devem usá-las (se o fizerem) com pouca frequência.

Números: Essa é uma esfera incomum que está intimamente ligada à esfera da Lei. Os sacerdotes que têm acesso a essa esfera podem afetar as leis da probabilidade e do acaso, fazendo o impossível acontecer e o infalível falhar. É preciso ter Inteligência maior ou igual a 13 para poder usar essas magias.

Pensamento: Os sacerdotes que colocam muita importância no aprendizado e na ciência consideram essas magias especialmente úteis. Elas coincidem em parte com as habilidades do psionista (descrito mais adiante nesse apêndice) e dá ao sacerdote a habilidade de dominar mentes mais fracas. Somente sacerdotes com Inteligência maior ou igual a 13 podem usar essas magias.

Proteção: Da mesma forma que as magias da esfera Guarda, essas são principalmente defensivas. Elas permitem que um personagem resista a ambientes extremamente letais e evite ataques que possam feri-lo ou matá-lo. A maioria dos sacerdotes homens de armas dependem dessas magias para se defenderem em combate.

Solar: Essa é uma esfera poderosa, especialmente para os que combatem as fileiras dos mortos-vivos. As magias de círculos mais baixos dessa esfera fornecem iluminação e orientação, enquanto as mais poderosas (*raio de sol*) são capazes de eliminar até mesmo o mais poderoso dos mortos-vivos.

Tempo: Essas magias permitem que o personagem distorça o fluxo do tempo e, em casos raros, remodele eventos passados. O potencial que essas magias têm para acidentes desastrosos é alto, tanto que os sacerdotes que têm acesso a essa esfera devem ser muito cuidadosos.

Todas: Como já foi mencionado anteriormente, o acesso menor a essa esfera é garantido a todos os personagens. Todo sacerdote, independente de suas crenças, têm de fazer uma dessas magias uma vez ou outra.

Vegetal: Essa esfera complementa a Animal dando ao sacerdote poder sobre a natureza. Aqueles que têm acesso a essa esfera possuem a habilidade de convocar a flora do mundo para servi-lo e defendê-lo nos momentos de necessidade.

Viajantes: Essa esfera reúne um grupo de magias capazes de aumentar a velocidade dos fatigados e mitigar o fardo de qualquer peregrino. Elas são comuns entre os sacerdotes cujos deuses são patronos dos mensageiros, exploradores e outros semelhantes.

Itens mágicos

Os personagens sacerdotes têm acesso a todos os tipos de itens mágicos. Além de poções, pergaminhos de proteção, armaduras mágicas ou qualquer arma mágica que normalmente usam, eles podem usar também pergaminhos clericais e itens criados especificamente para sacerdotes.

Poder da Fé

Tanto os clérigos quanto os anacoretas podem usar o Poder da Fé em Ravenloft, mas seguindo padrão diferente. Por isso existe uma tabela de Poder da Fé em cada seção. No entanto, existe um outro efeito capaz de alterar o Poder da Fé do sacerdote. Ele é chamado de efeito do “Sorvedouro do Mal”.

O Efeito do “Sorvedouro do Mal”

Se o mal que cerca o morto-vivo se intensifica, a habilidade do sacerdote de afastá-lo com o Poder da Fé diminui. As terras de Ravenloft são permeadas de Sorvedouros do Mal. Esses lugares são tão malignos que os sacerdotes ficam submetidos a penalidades, que variam entre -1 e -4, ao usar o Poder da Fé. Além disso, a presença de um mestre maligno em uma área relativamente calma reduz a eficiência do sacerdote. Na maioria dos domínios, quando o lorde está a menos de cem metros de distância de seus lacaios mortos-vivos nas tentativas de usar o Poder da Fé, os sacerdotes ficam submetidos a uma penalidade igual a -2. Pobres dos sacerdotes que testam seus poderes quando o lorde e a terra estão contra eles, pois os modificadores são cumulativos!

Capital Inicial

Um personagem sacerdote começa o jogo com o estipêndio de 3d6x10 peças de ouro. Esse dinheiro foi alocado para ele por sua igreja e pode ser usado livremente para comprar o equipamento inicial do personagem. Ele não pode ser emprestado a outro personagem ou ser usado com qualquer outro propósito, pois ele não pertence realmente ao sacerdote. Depois de comprar seu equipamento inicial, o personagem tem que devolver o dinheiro para a igreja, ficando com apenas 1d4 peças de ouro.

Clérigo

Habilidade Exigidas:	Sabedoria 9+
Pré-Requisitos:	Sabedoria
Raças Permitidas:	Todas, menos Meio-Vistani

Os clérigos são os homens santos que viajam pela terra com a missão de promover seus valores (normalmente os de seu deus). Eles defendem sua igreja contra inimigos e auxiliam aqueles que compartilham sua religião e seus valores. Um sacerdote que não se enquadra em nenhuma outra categoria é considerado um clérigo.

Habilidades Exigidas

Para se tornar um clérigo, o personagem tem de ter um valor de Sabedoria maior ou igual a 9. No entanto, as magias feitas por um personagem com um valor de sabedoria menor que 13 têm uma chance de falhar, por isso recomenda-se que os personagens tenham valores mais altos. Se o clérigo tem Sabedoria maior ou igual a 16, ele ganha um bônus igual a 10% sobre os pontos de experiência que ele vier a receber.





Apêndice Três: Classes de Personagens



Como os clérigos lidam regularmente com pessoas, um Carisma alto também é bastante valioso. Evidentemente, os benefícios de bons valores de Constituição e Destreza não devem ser desprezados, pois muitos clérigos desempenham também um papel secundário de defensores armados da sua fé.

Tenência

Os personagens clérigos podem escolher qualquer tendência exceto a maligna, embora seja comum eles refletirem os valores de seu patrono. Em geral, clérigos bons são protetores e curandeiros; os clérigos neutros são místicos e ascetas que valorizam toda as coisas do mundo. Os clérigos leais buscam trazer a ordem e costumam trabalhar como funcionários do governo. Os clérigos caóticos colocam as necessidades do indivíduo acima das necessidades da sociedade e propagam a crença de que cada um deve homenagear os deuses a sua própria maneira.

Armas e Armaduras

Os clérigos têm mais liberdade nessa área que qualquer outra classe de personagem, com exceção do grupo dos homens de armas. Um clérigo pode usar a armadura que

quiser, até mesmo a armadura completa de um cavaleiro montado. Da mesma forma, eles podem usar livremente um escudo para se defender de ataques.

Os clérigos são proibidos de usar armas cortantes, embora a variedade de armas aberta a eles ainda seja bastante extensa. Em termos de jogo, isso significa que o clérigo pode usar apenas armas que causam dano por Esmagamento, mas não pode usar as Perfurantes nem as Cortantes.

Magias e Itens mágicos

Embora dependam muito de suas armas e armaduras, os clérigos seriam pouco mais do que homens de armas menores se não tivessem suas habilidades mágicas. Um clérigo é capaz de lançar diversas magias (como foi mencionado nas informações gerais sobre sacerdotes) baseadas em seu nível e no valor de sua Sabedoria.

Os clérigos criados em Ravenloft têm acesso maior à maioria das esferas, embora tenham apenas acesso menor às magias das esferas elementais e nenhum acesso às esferas Animal, Caos, Clima, Lei e Vegetal. Além disso, os clérigos só têm acesso as esferas Números e Pensamento se tiverem Inteligência maior ou igual a 13.

Poder da Fé

Os clérigos de tendências boas também podem usar seu poder da fé para afastar (ou até mesmo destruir) criaturas mortas-vivas. Os clérigos neutros podem tanto afastar como controlar mortos-vivos de modo que eles sigam suas ordens. A **Tabela 91: Poder da Fé (Clérigo)** mostra a chance de sucesso que um clérigo tem de afastar os mortos-vivos em Ravenloft.

Seguidores e Propriedades

Os clérigos de Ravenloft não atraem seguidores ou ganham o direito de estabelecer uma fortaleza religiosa como fazem seus iguais em outros mundos. Isso não quer dizer que um determinado personagem não pode optar por fazê-lo, apenas que não há vantagem nenhuma nisso. Na maioria dos domínios, evidentemente, um clérigo que deseja construir um templo de qualquer tipo tem de ser cuidadoso para não incomodar o lorde da região e nem se tornar um servo dessa maléfica criatura.

Tabela 91:
Poder da Fé (Clérigos)
Nível do Clérigo

Tipo do Morto-Vivo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10–11	12–13	14+
Esqueleto ou 1 DV	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Zumbi	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*
Carniça! ou 2 DV	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*
Sombra ou 3–4 DV	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*
Vulto ou 5 DV	—	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*
Carneçal	—	—	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*
Aparição ou 6 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	1	1
Múmia ou 7 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	1
Espectro ou 8 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Vampiro ou 9 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Fantasma ou 10 DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Lich ou 11 + DV	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13
Especial	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16

* Se não puder fugir usando sua taxa de movimentação máxima ou sair da vista do clérigo, o morto-vivo será destruído.





Anacoreta

Habilidades Exigidas: Sabedoria 12+
Carisma 15+
Pré-Requisitos: Sabedoria
Raças Permitidas: Humano

Essa classe incomum de sacerdotes existe apenas no Semiplano do Pavor. Suas habilidades místicas vêm de uma fonte desconhecida, talvez os próprios poderes sombrios. No entanto, qualquer que seja sua fonte, esses personagens perdem todas suas habilidades mágicas ao saírem de Ravenloft.

Os anacoretas servem à Igreja de Ezra. Essa organização incomum é uma igreja multidenominativa que, assim como os anacoretas, existe apenas em Ravenloft. Apesar de todos os ramos da igreja verem Ezra mais ou menos do mesmo jeito (como uma defensora, curandeira e protetora de seus seguidores), suas crenças e práticas específicas são muito diferentes. A igreja de Ezra é descrita com mais detalhes no Capítulo Cinco: Sociedades Secretas.

Habilidades Exigidas

Para se tornar um anacoreta o personagem tem de ter Sabedoria maior ou igual a 12. Isso reflete a compreensão que ele tem dos expedientes dos homens e os muitos mistérios do Semiplano do Pavor. Se um anacoreta tiver Sabedoria maior ou igual a 16, ele recebe um bônus igual a 10% toda vez que ganhar pontos de experiência.

Além disso, espera-se que um anacoreta promova as ações e os interesses da igreja. Essa tarefa costuma exigir que eles lidem com pessoas de todos os tipos. Para serem bem sucedidos nessas ações, todos os personagens anacoretas devem ter um valor de Carisma pelo menos igual a 15.

Tendência

A principal tendência da Igreja de Ezra é ordeira (leal, neutra). Entretanto, à medida que se viaja pelos domínios de Ravenloft, fica claro que os templos divergem muito de um para o outro. Um anacoreta tem a mesma tendência que o templo no qual ele estudou para o sacerdócio.

Um personagem anacoreta pode desviar um passo do ordeiro (leal e neutro) em suas tendências (embora não possam escolher as malignas). Portanto, eles podem ser ordeiros, neutros ou justos. As tendências mais comuns na igreja são as que têm uma inclinação leal, sendo o neutro (nos dois aspectos) encontrado com muito menos frequência.

Armas e Armaduras

Apesar dos sacerdotes em geral poderem usar virtualmente qualquer tipo de armadura, os anacoretas podem usar armaduras de metal. Formas mais leves de armaduras não condizem com a imagem aceita de Ezra e os anacoretas como protetores e defensores do povo. Aqueles que não usam armaduras estão mostrando sua fé na proteção de Ezra, enquanto os que se vestem com o aço estão dando um exemplo para os outros.

Quando se trata de armas, no entanto, existe menos unanimidade na igreja. Os anacoretas Justos e Ordeiros, por exemplo, têm de se manter fiéis às mesmas restrições normais dos clérigos (ou seja, nenhuma arma cortante). Os de tendência neutra acreditam que é aceitável um sacerdote de Ezra usar armas cortantes, mas exigem o uso de um escudo, de modo que somente as armas empunhadas com uma só mão sejam aceitáveis.

Tabela 92:

Esferas Anacoretas

Ordeiros	Neutros	Justos
Todas (M)	Todas (M)	Todas (M)
Feitiços (M)	Feitiços (M)	Feitiços (M)
Adivinhação (M)	Adivinhação (M)	Adivinhação (M)
Guarda (m)	Guarda (M)	Guarda (m)
Cura (M)	Cura (M)	Cura (M)
Proteção (m)	Proteção (m)	Proteção (m)
Defesa (m)	Defesa (m)	Defesa (m)
Lei (M)	Lei (m)	Lei (M)
Clima (m)	Caos (m)	Solar (m)

(M) Indica acesso maior a essa esfera

(m) Indica acesso menor a essa esfera

Magias e Itens Mágicos

Os anacoretas usam magias e itens mágicos exatamente como os outros sacerdotes. As esferas de magia às quais um sacerdote de Ezra tem acesso são determinadas por sua tendência (veja a Tabela 92).

Deveres do Anacoreta

Como um seguidor de Ezra, o anacoreta fica encarregado da proteção dos fracos, a assistência aos doentes e a melhoria geral da condição humana. A maneira exata pela qual cada uma das quatro tendências desempenham esse papel varia, mas os ensinamentos básicos da igreja permanecem os mesmos.

Anacoretas de qualquer tendência reprovam os mal tratos e o sofrimento desnecessário do inocente. Eles ajudam os feridos e demonstram um certo grau de misericórdia para com seus inimigos. Seus poderes de cura são usados sem visar compensações ou a necessidade de retribuição. Por último, um anacoreta evita o combate sempre que possível, embora eles não sejam exatamente pacifistas, e reconheçam a necessidade da guerra de tempos em tempos.

Santuário da Igreja

Qualquer anacoreta tem a habilidade de buscar abrigo e refúgio seguro em qualquer templo dedicado ao culto de Ezra. A interpretação exata de “refúgio seguro” varia de acordo com as similaridades existentes entre a tendência do anacoreta e a do templo que o está abrigando. Entretanto, o anacoreta é no mínimo vestido e alimentado, seus ferimentos são cuidados e sua presença no templo é mantida em segredo. Níveis maiores de cooperação podem permitir até que o anacoreta receba equipamentos ou informações especiais que o ajudem em sua tarefa.

Poder da Fé

Um anacoreta de qualquer tendência tem a habilidade de afastar mortos-vivos com o Poder da Fé da mesma forma que os clérigos. No entanto, nenhum seguidor de Ezra tem a habilidade de comandar mortos-vivos.

Caminhar nas Brumas

Depois de chegar ao 9º nível, os anacoretas são capazes de viajar de um domínio para qualquer outro domínio que





Apêndice Três: Classes de Personagens

seja fisicamente ligado a ele (em outras palavras, partes de um mesmo Aglomerado ou outra parte do Núcleo) simplesmente entrando em um bolsão de Brumas. O personagem emerge no seu destino saindo de uma nuvem de vapor semelhante. Essa habilidade pode ser usada uma vez por mês.

Depois de alcançar o 13º nível, o anacoreta ganha a habilidade de levar outro personagem com ele em sua viagem pelas Brumas. Cada nível adicional permite que o sacerdote leve outro personagem com ele, o que significa que no 20º nível um grupo de nove personagens (o anacoreta mais oito companheiros) pode viajar através das Brumas.

No 15º nível, o anacoreta pode usar sua habilidade de Caminhar pelas Brumas para viajar de um domínio para outro qualquer. Dessa forma, ele pode deixar o Núcleo e viajar para um Aglomerado, uma Ilha ou um domínio Bolsão. No entanto, ele não pode levar nenhum companheiro com ele.

A habilidade de Caminhar nas Brumas do anacoreta não permite que ele entre ou saia de um domínio que está com as fronteiras fechadas. Se eles tentarem deixar um domínio fechado, o lorde desse domínio ficará ciente imediatamente que alguém tentou escapar dele. Além disso, ele saberá o local exato onde foi feita a afronta a sua autoridade.

Escudo de Ezra

Depois de alcançar o 6º nível, os anacoretas podem criar o Escudo de Ezra três vezes ao dia. Essa barreira exige uma única rodada para ser conjurada e permanece em seu lugar um número de rodadas igual à metade do nível de experiência do anacoreta (arredondado para baixo). Enquanto estiver sob a proteção de Ezra, o personagem anacoreta é envolvido por uma fraca luminosidade. Uma magia *dissipar magias* ou outra semelhante faz com que o Escudo de Ezra se desfaça se o anacoreta não for bem sucedido em um teste de Resistência contra Magia.

Se o anacoreta é de tendência Ordeira (Leal, Neutra), o Escudo de Ezra o deixará imune a ataques com armas que não tenham, pelo menos, um encantamento igual a +1. Criaturas não-mágicas com 4+1 Dados de Vida ou mais continuam sendo capazes de ferir o personagem, mas aqueles que têm menos DV não conseguem fazê-lo.

Se o anacoreta for de tendência Neutra, o Escudo de Ezra dará a ele imunidade parcial, ou até mesmo total, contra qualquer ataque mágico que cause dano físico. Nos casos onde a magia não permite um teste de Resistência, o anacoreta recebe automaticamente a habilidade de fazer um teste de Resistência para prevenir metade do dano causado pela magia. Se a magia normalmente permite um teste de Resistência, então o anacoreta ganha automaticamente o benefício relacionado e pode fazer o teste para ver se o resto do dano é anulado. Essa proteção não se estende a qualquer outra que esteja a seu redor, o que significa que uma Bola-de-Fogo lançada contra ele ainda irá atingir as outras pessoas que estão dentro da área de efeito.

Se o anacoreta for de tendência Justa (Leal, Bom), o Escudo de Ezra torna-o imune a ataques com armas metálicas de uma certa categoria. Entre os exemplos de categoria incluem-se espadas (cimitarras, espadas bastardas, longas, de lâmina larga etc.), machados (machadinha, machado de batalha) e armas de haste (glaive, alabarda, bardiche, voulge, guisarme, glaive-guisarme, guisarme-voulge). Decisões específicas com respeito a quais armas são relacionadas são deixada a critério do Mestre. Os Mestres devem lembrar que uma flecha com uma cabeça de metal deve, com certeza, ser considerada uma arma metálica (na categoria de armas de arremesso, por exemplo) para esse propósito. Até mesmo as armas mágicas feitas de metal são bloqueadas por essa aura.

Ladinos



nenhum grupo de personagens é tão diversificado quanto o dos ladinos. O grupo dos ladinos inclui desde o intrépido batedor até o bandido desprezível; do espião altamente treinado ao ágil arrombador. Devido a essa variedade, os ladinos podem usar uma variedade enorme de armas, armaduras e aparatos mágicos.

Dados de Vida

Os ladinos não são guerreiros excepcionais e costumam ter menos pontos de vida que a maioria das outras classes. Eles usam dados de seis lados como Dados de Vida. Um

Tabela 93:
Poder da Fé (Anacoreta)

Nível do Clérigo

Tipo do Morto-Vivo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10–11	12–13	14+
Esqueleto ou 1 DV	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Zumbi	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*
Carniça! ou 2 DV	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*
Sombra ou 3–4 DV	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*
Vulto ou 5 DV	—	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*
Carneçal	—	—	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*
Aparição ou 6 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	1	1
Múmia ou 7 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	1
Espectro ou 8 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Vampiro ou 9 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Fantasma ou 10 DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Lich ou 11 + DV	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13
Especial	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16

* Se não puder fugir usando sua taxa de movimentação máxima ou sair da vista do clérigo, o morto-vivo será destruído.





personagem ladino recém-criado tem 6 pontos de vida, +/- os ajustes devidos ao valor da Constituição. Quando avançam para o 2º nível, e a cada nível subsequente até o 10º, os personagens ladinos recebem 1d6 pontos de vida adicionais (mais os ajustes devidos à Constituição). Quando alcançam o 11º nível, eles recebem mais dois pontos de vida. A partir desse ponto, os ajustes de Constituição não se aplicam mais.

Jogadas de Ataque

A jogada de ataque de um ladino reflete sua habilidade de atacar. Embora todos os grupos comecem com a TACO igual a 20, esse número nos ladinos melhora um ponto a cada dois níveis de experiência. Quando um ladino chega ao 3º nível, sua TACO se torna 19. No 5º nível, passa a ser 18 e assim por diante.

Teste de Resistência

Todos os tipos de ladinos usam a mesma tabela para determinar o valor dos testes de Resistência para os vários tipos de ataque. Os ladinos são melhores evitando ataques dos quais podem ser esquivar e costumam sofrer mais quando os ataques exigem resistência física.

Medo, Horror e Loucura

É raro os ladinos serem as pessoas mais corajosas. Eles não são covardes, mas sua coragem baseia-se em sua habilidade de prever o que está por vir e se preparar. Quando acontece alguma coisa que não está de acordo com seus planos detalhados, eles podem ficar sem saber o que fazer. Entretanto, sua familiaridade com o lado negro da vida torna-os menos passíveis ao pânico quando expostos ao bizarro.

Aumento de Nível

Como todos os personagens, os ladinos acumulam conhecimento enquanto exploram o mundo. Em termos de jogo, isso se reflete através do acúmulo de pontos de experiência. A Tabela 96 mostra o nível de um personagem ladino com um dado número de pontos de experiência.

Capital Inicial

Os personagens ladinos começam com 2d6x10 peças de ouro. Exatamente como ele adquiriu esse ouro é uma

questão que é melhor ficar sem resposta. O personagem tem liberdade para gastar uma parte ou todo o dinheiro em equipamento no início do jogo, o que sobrar pode ser guardado para as despesas durante as aventuras.

Tabela 95:

Testes de Medo, Horror e Loucura para Ladinos

Nível do Personagem	Teste de Medo	Teste de Horror	Teste de Loucura
0	16	16	19
1-2	15	15	18
3-4	14	14	17
5-6	13	13	16
7-8	12	12	15
9-10	11	11	14
11-12	9	10	13
13-14	7	9	12
15-16	5	7	11
17-18	3	5	10
19-20	2	3	8

Tabela 96:

Nível de Experiência dos Ladinos

Nível	Experiência em Pontos	Dados de Vida
1	0	1d6*
2	1,250	2d6
3	2,500	3d6
4	5,000	4d6
5	10,000	5d6
6	20,000	6d6
7	40,000	7d6
8	70,000	8d6
9	110,000	9d6
10	160,000	10d6
11	220,000	10d6+2
12	440,000	10d6+4
13	660,000	10d6+6
14	880,000	10d6+8
15	1,100,000	10d6+10
16	1,320,000	10d6+12
17	1,540,000	10d6+14
18	1,760,000	10d6+16
19	1,980,000	10d6+18
20	2,200,000	10d6+20

* Os personagens de jogador começam com 6 pontos de vida mais os ajustes devidos ao valor da Constituição.

Tabela 94:

Testes de Resistência dos Ladinos

Nível do Personagem	Paralisação, Veneno ou Morte por Magia	Bastão, Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro-de-Dragão**	Magia***
1-4	13	14	12	16	15
5-8	12	12	11	15	13
9-12	11	10	10	14	11
13-16	10	8	9	13	9
17-20	9	6	8	12	7
21+	8	4	7	11	5

* Excluindo os ataques de metamorfose com varinhas.

** Excluindo aqueles que causam petrificação ou transformação.

*** Excluindo aqueles que tem outro tipo de teste de Resistência especificado, como Morte por Magia, Petrificação, Transformação etc.





Apêndice Três: Classes de Personagens

Ladrões

Habilidade Exigida: Destreza 9+
 Pré-Requisitos: Destreza
 Raças Permitidas: Todas

Quando se pensa em ladinos, os primeiros a serem lembrados são os ladrões. Esses desqualificados são bem variados, mas todos eles têm um lado sombrio e sinistro em sua personalidade. Isso não quer dizer que não existam ladrões de tendências boas rio mundo, mas eles com certeza são a exceção e não a regra.

Habilidades Exigidas

Muitos aspectos da vida de um ladrão dependem de sua agilidade e coordenação. Para abrir uma fechadura ou desativar uma armadilha, o ladrão deve ter mãos firmes. Ao se esconder nas sombras ou mover-se silenciosamente, ele deve ser tão ágil quanto um gato. Para refletir esse fato, todos os ladrões devem ter um valor de Destreza no mínimo igual a 9. Se tiver Destreza maior ou igual a 16, o ladrão ganha um bônus de 10% sobre os pontos de experiência que ele vier a receber.

Como a natureza de seu trabalho tem um lado intelectual, esses personagens normalmente têm valores altos de Inteligência. Quando se está decifrando um mapa do tesouro codificado ou pensando mais rápido que os agentes da lei, o benefício de um raciocínio rápido não pode ser menosprezado.

Tendência

A maioria desses personagens não é confiável. Por isso, nenhum ladrão pode ser de tendência Justa (Leal, Bom). Os ladrões com tendências leais de qualquer tipo são — de longe — uma minoria, embora sejam encontrados de tempos em tempos. Como regra, eles têm alguma ligação com as guildas de ladrões. Os ladrões neutros e caóticos têm uma tendência a serem solitários que desejam melhorar seu estilo de vida às custas dos outros. Eles são leais a poucas pessoas e, por outro lado, pouca gente confia neles — até mesmo os amigos mais próximos às vezes têm suas diferenças com as motivações deles.

Armas e Armaduras

Em geral os ladinos são mais habilidosos em evitar combate do que em participar dele. Por isso, sua escolha de armas e defesas é um pouco limitada.

Em geral, um ladino só usa armaduras não-metálicas. A única exceção é a cota de malha élfica, que raramente está disponível no Semiplano do Pavor. Entretanto quando usam qualquer armadura que não seja de couro, os talentos ladinos do ladrão (descrita mais adiante) são penalizados. Os ladinos não treinam o uso de escudos e, portanto, não podem utilizá-los em combate.

Os ladinos utilizam uma grande variedade de armas, embora prefiram as que podem ser usadas com discrição e escondidas com facilidade. Entre as armas que normalmente estão disponíveis para ladrões encontram-se a clava, a adaga, o dardo, a besta de mão, a faca, o laço, o arco curto, a funda, a espada larga, a espada longa, a espada curta e o cajado. O Mestre pode permitir que um ladino use outras armas, dependendo do tipo de campanha que ele está conduzindo.

Magias e Itens Mágicos

Os ladrões têm acesso a uma grande diversidade de itens mágicos, embora eles mesmos não possam fazer magias. Além das formas mágicas das armas e armaduras disponíveis para eles, os ladrões podem usar muitos anéis, poções e itens mágicos genéricos. Aos níveis mais altos, eles ganham a habilidade de fazer magias contidas em pergaminhos mágicos (veja o parágrafo “Usando Pergaminhos”, página 271).

Talentos de Ladrão

Um personagem ladrão tem oito talentos especiais a sua disposição que o ajudam a sobreviver. Embora todos os ladrões tenham uma certa habilidade em sete desses talentos, a natureza de cada personagem indica onde ele é melhor. Um arrombador, por exemplo, pode ser mais talentoso em Escalar Muros e Abrir Fechaduras. Um de seus colegas que ganha a vida como punquista pode ser muito versado em Furtar Bolsos e Esconder-se nas Sombras. A **Tabela 97: Valores Básicos para Talentos de Ladrões** indica a chance básica de sucesso que qualquer personagem ladrão tem quando começa sua carreira aventureira.

Tabela 97:

Valores Básicos para Talentos de Ladrões

Talento	Valor Básico
Furtar Bolsos	15%
Abrir Fechaduras	10%
Achar/Desarmar Armadilhas	5%
Mover-se em Silêncio	10%
Esconder-se nas Sombras	5%
Ouvir Ruídos	15%
Escalar Muros	60%
Decifrar Linguagens	0%

Dependendo da raça do personagem, é preciso fazer alguns ajustes nesses talentos (veja a **Tabela 98**).

Tabela 98:

Ajustes Raciais nos Talentos dos Ladrões

Talento	Anão	Meio-Elfo	Gnomo	Elfo	Halfling
Furtar Bolsos	—	+5%	—	+10%	+5%
Abrir Fechaduras	+10%	-5%	+5%	—	+5%
Achar/Desarmar Armadilhas	+15%	—	+10%	—	+5%
Mover-se em Silêncio	—	+5%	+5%	—	+10%
Esconder-se nas Sombras	—	+10%	+5%	—	+15%
Ouvir Ruídos	—	+5%	+10%	—	+5%
Escalar Muros	-10%	—	-15%	—	-15%
Decifrar Linguagens	-5%	—	—	—	-5%

Além desses ajustes, o valor da Destreza do personagem também pode modificar essa chance básica de sucesso (veja a **Tabela 99**).

Um modificador final é aplicado a alguns dos talentos dos ladrões se ele estiver usando qualquer armadura além de um corselete de couro (veja a **Tabela 100**).





Tabela 99:

Ajustes de Destreza em Talentos de Ladrões

Destreza	Furtar Bolsos	Abrir Fechaduras	Achar/Des. Armadilhas	Mover-se em Silêncio	Esconder-se nas Sombras
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	—	-5%	-10%	—
12	—	—	—	-5%	—
13-15	—	—	—	—	—
16	—	+5%	—	—	—
17	+5%	+10%	—	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

Tabela 100:

Ajustes de Armadura em Talentos de Ladrões

Talento	Sem Armadura	Cota Élfica	Couro Batido Acolchoada
Furtar Bolsos	+5%	-20%	-30%
Abrir Fechaduras	—	-5%	-10%
Achar/Des. Armadilhas	—	-5%	-10%
Mover-se em Silêncio	+10%	-10%	-20%
Esconder-se nas Sombras	+5%	-10%	-20%
Ouvir Ruídos	—	-5%	-10%
Escalar Muros	+10%	-20%	-30%
Decifrar Linguagens	—	—	—

Personagens Iniciantes

Depois que foi determinada a chance básica de sucesso para cada um desses talentos de um ladrão de la nível, é dada ao jogador a oportunidade de personalizar seu ladrão. Com isso, se o jogadores quiser que seu personagem seja especialmente bom em uma certa área, ele poderá fazê-lo.

Todo jogador que controla um personagem ladrão começa com sessenta pontos que podem ser somados aos vários talentos. Não é permitido somar mais de trinta pontos em um talento específico e nenhum deles pode ser aumentado para um valor maior que 95%. Dessa forma, sempre existe uma chance de 5% de qualquer ladrão falhar ao usar um desses talentos especiais.

Personagens Experientes

Toda vez que um personagem aumenta seu nível, o jogador recebe trinta pontos adicionais que podem ser usados para melhorar seus talentos. Não é permitido somar mais de quinze pontos em um único talento, e nenhum deles pode ser aumentado além de 95%, incluindo os ajustes raciais e devidos à Destreza.

Se quiser, o Mestre poderá exigir que o personagem use esses pontos para melhorar somente os talentos que foram usados nas aventuras mais recentes. No entanto, essa é uma regra estritamente opcional.

Definições dos Talentos

Os jogadores têm muita liberdade com relação à maneira como os personagens podem usar seus talentos de ladrões. A habilidade de Furtar Bolsos, por exemplo, não inclui apenas a perícia de furtar a carteira ou a bolsa de moedas de um bolso, mas também outros feitos que podem ser considerados “prestidigitação”. Para ajudar jogadores e Mestres a julgar equitativamente o uso desses talentos

durante o jogo, veremos a seguir a descrição de todos eles.

Quando for jogar os dados para fazer testes da maioria desses talentos, seria melhor o Mestre fazê-lo escondido dos jogadores. Isso permite a adição de mais um elemento de suspense no jogo. Exemplo: quando o Mestre diz que o personagem ladrão não encontrou nenhuma armadilha, o jogador deve decidir se isso quer dizer que não existe nenhuma armadilha, ou se existem armadilhas mas o seu personagem não as encontrou.

Furtar Bolsos: Como já foi mencionado anteriormente, esse talento cobre a maioria dos feitos que exigem dedos rápidos e um pouco de desorientação. Ele pode ser usado para escamotear objetos pequenos, cortar a bolsa que está pendurada no cinto de alguém ou colocar uma evidência incriminadora em um trouxa.

Uma falha não resulta automaticamente na descoberta da tentativa pela pretensa vítima ou outras testemunhas. Depois que uma tentativa de furtar bolsos foi feita, tenha sido bem sucedida ou não, a vítima tem uma chance de perceber o que aconteceu percentual igual a três vezes seu nível. Ou seja, uma vítima de 15a nível tem 45% de chance de notar que alguém tentou roubá-la. Um personagem de nível 0 só percebe uma tentativa falha “00”. Lembre-se que é possível uma tentativa ser bem sucedida e ser percebida pela vítima ao mesmo tempo.

Uma falha normalmente não o personagem de fazer outras. Logo, um ladrão pode tentar furtar os bolsos de um alvo rico em um mercado lotado diversas vezes até conseguir ou ser pego.

Abrir Fechaduras: Essa habilidade cobre todos os tipos de fechaduras que precisam de chaves, combinações ou quebra-cabeças. Se achar que a fechadura exige um conjunto de gazuas para ser aberta (como é o caso da maioria dos cadeados), o Mestre pode impor uma penalidade nas tentativas feitas sem esses elementos. Como regra, essas penalidades variam entre -5% e -60% dependendo do tipo de ferramentas utilizado. A qualidade da fechadura também influi na chance de sucesso do ladrão. A Tabela 101 indica os modificadores para fechaduras de várias qualidades. Assume-se que a maioria das fechaduras seja de boa qualidade.





Apêndice Três: Classes de Personagens

Tabela 101:
Ajustes para Qualidade de Fechadura

Qualidade	Ajuste
Péssima	+30%
Ruim	+ 15%
Boa	0%
Excelente	-20%
Superior	-40%
Magistral	-60%

Qualquer tentativa de abrir uma fechadura, seja ela bem sucedida ou não, leva 1d10 rodadas. Se o ladrão falhar, a fechadura terá se mostrado muito difícil para ele. O ladrão não poderá tentar abrir essa fechadura em particular enquanto não aumentar de nível.

Achar/Desarmar Armadilhas: Esse talento permite que um ladrão descubra e desarme pequenas armadilhas e alarmes mecânicos, isso inclui obstáculos potencialmente mortais como hastes envenenadas, lâminas impulscionadas por molas, arremessadores de dardos, jatos de gás, poços e sinos de alarme. Essa habilidade não cobre armadilhas grandes como pisos falsos, paredes esmagadoras e outros perigos de grandes dimensões.

Procurar uma armadilha leva 1d10 rodadas e exige que o ladrão examine o objeto ou a área em questão. Se o ladrão for bem sucedido nessa empreitada, o Mestre o informará que ele encontrou uma armadilha e explicará sua estrutura geral (por exemplo, “existe um pequeno arame esticado no túnel adiante!”) mas não sua função exata. Se o personagem falhar, ou não existir nenhuma armadilha, o mestre dirá que ele não encontrou nada de estranho. Dessa forma, fica a critério do jogador decidir se existe ou não uma armadilha que escapou a sua percepção.

Desarmar uma armadilha já encontrada também leva 1d10 rodadas. Se o ladrão passar no teste, a armadilha é desarmada com segurança. Se o ladrão falhar em sua tentativa, mas o resultado não estiver entre 96 e 100, a armadilha ainda estará intacta e além da capacidade do ladrão de desarmá-la. O ladrão só poderá tentar desarmar esta armadilha novamente depois que subir de nível de experiência. Se o resultado estiver entre 96 e 100, o ladrão terá fracassado vergonhosamente além de ativar a armadilha. É possível usar esse talento com armadilhas mágicas ou invisíveis. No entanto, nesses casos, a chance de sucesso do ladrão é diminuída à metade.

Mover-se em Silêncio: Um ladrão pode tentar mover-se em silêncio a qualquer hora, embora tenha de passar em um teste em cada rodada que ele quiser andar em silêncio. Lembre-se que o ladrão sempre acredita estar se movendo silenciosamente, mesmo que ele não tenha passado no teste. Quando está se movendo em silêncio, a Taxa de Movimentação do ladrão é reduzida para 1/3 do normal, que ele teria se ele estivesse simplesmente andando.

Esconder-se nas Sombras: Os ladrões são peritos na arte de desaparecer nos cantos escuros e depois atacar suas vítimas de surpresa. Essa habilidade se aplica a qualquer tentativa que o ladrão fizer de se esconder em cantos escuros, no meio de arbustos ou em outros lugares. Ela só pode ser usada quando o ladrão não está sendo observado diretamente por outras pessoas. Quando está escondido, o ladrão só pode fazer movimentos lentos e suaves. Depois que está escondido, o ladrão pode permanecer assim por um período de tempo ilimitado desde que ele não se mexa e não aconteça nada que indique sua posição.

Os animais e outras criaturas com sentidos excepcionais como olfato podem detectar um ladrão escondido independente do resultado que ele conseguiu, apesar da infravisão não trazer nenhuma vantagem na tentativa de encontrar um personagem assim escondido. As magias (como Detectar Invisibilidade) e vários poderes psiônicos também revelam um personagem ladrão escondido.

Ouvir Ruídos: Os ladrões, pelo menos aqueles que vivem bastante, treinaram-se para notar mudanças sutis no mundo ao seu redor. Essa habilidade reflete seu talento em ouvir sons fracos que os outros nem escutam.

Esse talento pode ser utilizado quando ele for necessário ao ladrão mas exige que ele realize algumas ações preliminares. O ladrão e seus companheiros devem ficar imóveis e em silêncio. Ele deve remover todo tipo de elmo, chapéu ou capuz. Depois que essas condições foram satisfeitas, o ladrão deve ouvir atentamente durante uma rodada. Em muitos casos, o ladrão será capaz de identificar a natureza genérica dos sons que ele detectou (se houver algum). Exemplo: um ladrão perto de um rio subterrâneo poderia reconhecer o barulho de água corrente. Se houver uma porta ou algum outro tipo de barreira entre o ladrão e o som que ele ouve, a identificação fica mais difícil.

Escalar Muros: Essa habilidade se aplica a qualquer tentativa feita pelo ladrão de escalar despenhadeiros íngremes, muros verticais ou outras superfícies que estariam além da capacidade dos homens normais. As chances de sucesso de um ladrão são ajustadas para refletir a natureza da superfície a ser escalada de acordo com a **Tabela 102: Modificadores de Escalada para Ladrões**. Note que os ajustes da tabela devem ser adicionados àqueles devidos à raça e à armadura do personagem.

Tabela 102:
Modificadores de Escalada para Ladrões

Situação	Modificador
Suportes para as mãos em abundância	+40%
Usando uma corda presa	+55%
Superfície inclinada para dentro	+25%
Carga Moderada	-5%
Carga Pesada	-10%
Excesso de Carga	-15%
Peso Máximo Admitido	-20%
Superfície levemente escorregadia (molhada ou se esfacelando)	-25%
Superfície escorregadia (gelada, lodo)	-40%
Escalador ferido com menos da metade dos PV	-10%

É preciso fazer um teste toda vez que o personagem tenta escalar uma altura maior que três metros, tmla falha indica que é impossível para o ladrão tentar a escalada sem se mover para outro lugar (normalmente a mais de 800 metros de distância) ou conseguir ajuda ou equipamentos adicionais. Muros excepcionalmente altos (acima de trinta metros), exigem testes adicionais.

Decifrar Línguas: Devido a suas viagens e visitas, os ladrões normalmente “aprendem” pedaços e partes de diversas línguas. Isso lhes dá a habilidade de compreender o significado geral de documentos escritos em línguas nas quais eles não têm fluência.

Se o Mestre concordar que a língua é semelhante a alguma outra com a qual o ladrão está familiarizado, será necessário apenas um teste. Ser bem sucedido neste teste não implica na habilidade de ler outros documentos nessa mesma língua, uma nova jogada de dados deve





ser feita para cada documento. Além disso, o sucesso dá ao personagem uma compreensão geral do material mas deixa vários aspectos, na melhor das hipóteses, obscuros. Exemplo: se um personagem tem 30% de chance de ler o documento e é bem sucedido no teste, ele entende mais ou menos 30% do que está escrito. Se falhar ao ler um documento, o ladrão terá de esperar até alcançar outro nível de experiência antes de tentar ler o mesmo documento novamente.

Ataque pelas Costas

Além dos talentos de ladrão já descritos, todos os ladrões têm a habilidade de usar um ataque especial conhecido como Ataque pelas Costas. Um Ataque pelas Costas bem sucedido aumenta o dano causado pelo personagem.

Para que um ataque seja considerado um Ataque pelas Costas, é necessário satisfazer diversas condições. Primeiro, o alvo não pode estar ciente da presença do ladrão ou falhou em seu teste de Surpresa. Segundo, o ataque deve vir de trás da vítima. Terceiro, a vítima deve ter uma forma humanoide. Por ultimo, o ladrão deve ser capaz de alcançar o meio das costas do alvo. Portanto, se estiver atacando um gigante, o ladrão terá provavelmente de estar em cima de alguma coisa ou cair em cima da criatura.

Se todas essas condições foram satisfeitas, o ladrão faz uma jogada de ataque normal. Por causa de sua habilidade, ele ganha um bônus igual a +4 na jogada de ataque (ao invés do bônus normal igual a +2 para um ataque por trás) e o escudo e o bônus devido à Destreza do alvo são ignorados. Se o ladrão acertar esse golpe, o dano normal que o ataque causa é multiplicado de acordo com a **Tabela 103**. O multiplicador é aplicado à quantidade de dano antes dos modificadores de Força ou da arma serem adicionados.

Tabela 103:
Multiplicador de Dano
para o Ataque pelas Costas

Nível do Ladrão	Multiplicador do Dano
1–4	x2
5–8	x3
9–12	x4
13+	x5

Gíria dos Ladrões

Da mesma forma que os ladrões de outros mundos, os de Ravenloft podem se comunicar entre si usando uma espécie de língua franca conhecida como gíria dos ladrões. Embora não seja uma língua verdadeira, essa coleção de gírias e coloquialismos serve para identificar um ladrão para seus companheiros e reconhecer imediatamente estranhos. No entanto, a gíria dos ladrões tem suas limitações. Ela só pode ser usada para discutir assuntos relacionados com a profissão de ladrão.

Para que dois ladrões possam conversar através dessa gíria, eles têm de ter uma língua em comum. Na maioria dos casos, isso faz com que seja impossível um ladrão originário do Semiplano do Pavor se comunicar com um ladrão de Toril ou de Athas.

Usando Pergaminhos

Quando chega ao 10º nível, o ladrão ganha a habilidade de usar magias inscritas em pergaminhos mágicos como se fosse um mago ou um sacerdote. Como a compreensão que o ladrão tem da escrita mágica está longe de ser perfeita, ele tem uma chance básica igual a 25% de ler o pergaminho

de forma errada. Se isso acontece, a magia será disparada ao contrário. Isso significa que, uma magia de ataque pode atingir o ladrão enquanto uma benéfica pode ajudar seus inimigos. Os efeitos exatos dessa falha ficam a cargo do Mestre.

Seguidores e Propriedades

Diferente dos ladrões de outras terras, os que vivem no Semiplano do Pavor não reúnem automaticamente uma coleção de seguidores ou constroem um forte quando alcançam os níveis mais altos. Da mesma forma que os membros das outras classes, eles reconhecem que atrair essas pessoas também pode chamar a atenção do lorde do domínio, algo que mesmo o mais ousado dos ladrões reluta em fazer. Entretanto, isso não impede que eles preparem um refúgio para se esconderem quando as coisas ficam ruins para eles.

Ciganos

Habilidades Exigidas: Constituição 13+
Inteligência 13+
Sabedoria 13+
Carisma 15+

Pré-Requisitos: Destreza e Carisma
Raças Permitidas: Meio-Elfo, Meio-Vistani e Humana

Quando a maioria das pessoas pensa em ciganos em Ravenloft, elas lembram dos misteriosos Vistani. Embora seja verdade que esses andarilhos das Brumas são frequentemente chamados pela denominação comum de “ciganos”, eles não são as únicas pessoas desse tipo no Semiplano do Pavor. Os personagens ciganos não são Vistani, embora alguns desses nômades tenham um pouco do sangue dos viajantes das Brumas.

Habilidades Exigidas

Para ser um cigano, o personagem deve ter os valores da Constituição, Inteligência e Sabedoria pelo menos iguais a





Apêndice Três: Classes de Personagens

13. Além disso, seu Carisma deve ser de, no mínimo, 15. Se tiver a Destreza e o Carisma maiores ou iguais a 16, o cigano ganha um bônus igual a 10% sobre os pontos de experiência que vier a receber.

As primeiras exigências refletem o fato dos ciganos já terem viajado muito. Ele deve ser suficientemente forte para resistir aos rigores das viagens e deve ter reunido uma grande quantidade de conhecimento e bom senso em suas jornadas.

A última exigência aponta a aura de mistério e assombro que cerca essas pessoas. Infelizmente, ao mesmo tempo que isso os destaca das pessoas comuns de Ravenloft, também os marca como estranhos - e os cidadãos do Semiplano do Pavor raramente confiam em estranhos.

Tendência

Os ciganos são pessoas misteriosas que vivem de acordo com um rígido código de honra e leis pessoais. Entretanto, como seus valores geralmente diferem dos valores das comunidades que eles visitam, muitas pessoas consideram os ciganos um povo selvagem e sem leis. Na verdade, no entanto, todos esses personagens têm de ser ou leais ou neutros. Não importa quanto os aldeões de Ravenloft gostam de pensar o contrário, não existem ciganos caóticos. Além disso, nenhum personagem cigano pode ser de tendência maligna.

Evidentemente, isso não significa que todos os ciganos são bons e virtuosos. Na verdade, os ciganos não-Vistani estão divididos equilibradamente entre bons, neutros e malignos. Portanto, embora eles tenham seus próprios padrões de honra, os valores morais são muito diferentes de uma tribo para outra.

Armas e Armaduras

Os ciganos têm uma seleção de armas e armaduras um pouco limitada se comparada com os outros ladinos. Sem dúvida esse fato é parcialmente responsável por sua predisposição a evitar confrontos diretos e a preferência pela furtividade e os subterfúgios. Os ciganos não podem usar nenhum tipo de armadura metálica. Mesmo a delicada e flexível cota de malha forjada por ferreiros elfos é proibida para eles. Além disso, eles nunca usam nenhuma forma de escudo. Os ciganos podem usar armas de combate corpo-a-corpo empunhadas com apenas uma mão, embora estejam livres para usar arcos, bestas e outras armas de projéteis que necessitam das duas mãos.

Magias e Itens Mágicos

Os ciganos de Ravenloft têm acesso a uma seleção razoável de itens mágicos e são capazes de fazer algumas magias. Eles podem usar todos os itens mágicos permitidos aos membros da classe ladrão. Além disso, eles têm acesso livre a todos os itens mágicos que simulam magias de Adivinhação, como uma Bola de Cristal, mesmo quando são feitos para personagens de outras classes.

Os ciganos de níveis mais altos não ganham a habilidade de ler pergaminhos de magos ou sacerdotes como os ladrões. No entanto,

os que tem a Adivinhação como objetivo, como um pergaminho com a magia Detectar Magia, sempre podem ser usados por eles.

À medida que seu nível aumenta, os personagens ciganos passam a poder usar um número limitado de magias arcanas. Eles não mantêm livros de magia como os arcanos normais fazem, embora realizem um processo semelhante para aprender suas magias. Além disso, eles não precisam selecionar suas magias com antecedência, mas qualquer magia que eles venham a querer usar têm um tempo de preparo igual a três turnos (trinta minutos). Somente as magias das escolas Adivinhação Menor (Augúrio) e Adivinhação Maior (Profecia) estão disponíveis para os ciganos. A Tabela 104: Progressão de Magias dos Ciganos indica o número de magia que um cigano pode fazer por dia.

Tabela 104:
Progressão de Magias de Ciganos

Nível do Cigano	Círculo da Magia Arcana			
	1	2	3	4
1-3	1	—	—	—
4-6	2	—	—	—
7-9	2	1	—	—
10-12	3	2	—	—
13-15	3	2	1	—
16-18	3	2	2	—
19+	3	3	2	1

Clãs de Ciganos

Todos os personagens ciganos são membros de tribos ciganas. No entanto, por uma razão ou outra, ele deixou sua tribo para explorar o mundo e se aventurar por um tempo. Isso é comum entre os jovens das tribos ciganas de Ravenloft.

Durante suas viagens, um jovem cigano pode vir a encontrar outras tribos além da sua. Dependendo da tendência e dos valores da outra tribo, isso pode ou não ser um problema. É impossível para um cigano esconder sua tendência de outra tribo sem utilizar a magia.

Se o aventureiro encontrar uma tribo cuja tendência é exatamente igual a sua, ele será recebido como um amigo. Ele receberá todo conforto e ajuda que estiver dentro das possibilidades da tribo. Se a tendência da tribo diferir levemente da do personagem (ordeiro para justo, por exemplo), o aventureiro será recebido de braços abertos e tratado como um convidado. Ele não recebe nenhuma consideração especial, mas terá comida, um lugar para dormir e coisas do gênero. Se o aventureiro e a tribo não tiverem nenhuma semelhança em termos de tendência, ele será repellido. Dependendo de sua resposta a esse tratamento, pode surgir violência. Nada proíbe uma tribo de entrar em guerra com outra.

Luta com Facas

A arma tradicional dos ciganos é a faca ou a adaga. Na verdade, nenhuma outra classe (com a possível exceção do guerreiro) é tão habilidosa no uso dessa arma como o cigano. Por essa razão, um cigano pode se especializar no uso da faca como se fosse um guerreiro. Essa especialização exige o custo normal em pontos de perícia e se aplica tanto ao combate corpo-a-corpo como ao arremesso de facas.

No entanto, essa especialização é uma forma limitada da habilidade do guerreiro. Embora o personagem receba os bônus normais iguais a +1 no ataque e +2 no dano, ele não ganha nenhum ataque extra com a faca.





Conhecimento de Cigano

Essa habilidade é parecida com a do bardo e do arcanista, que sabem um pouco de tudo. Por causa da vida errante dos ciganos, estejam eles ou não em companhia de seu clã, esses personagens acumulam muito conhecimento sobre as várias terras de Ravenloft.

Quando um cigano recebe um objeto de presente, conhece uma pessoa, explora um lugar ou de alguma outra forma se confronta com alguma coisa sobre a qual ele poderia ter algum conhecimento, o Mestre deve jogar um dado percentual. A chance que um determinado personagem souber algo a respeito de um certo tópico é de 5% por nível. Assim, um cigano de 12º nível tem 60% de chance de saber um pouco a respeito de um certo lorde de domínio ou objeto mágico.

A extensão do conhecimento do personagem deve ser determinada pelo Mestre, mas em geral ela deve ser pequena. Exemplo: quando um cigano encontra pela primeira vez uma planta estranha, o Mestre pode escolher dar uma chance ao personagem de reconhecê-la. Se for bem sucedido na jogada, o cigano pode dizer algo como “essas são rosas de sangue; eu manteria distância delas”.

Percepção Sinistra

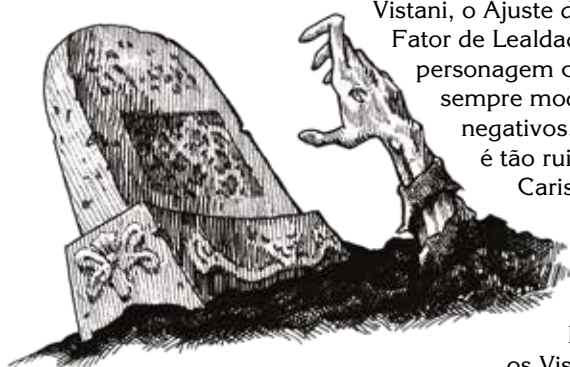
Como os ciganos não são vistos com bons olhos pela maior parte do povo de Ravenloft, eles têm uma acentuada desvantagem ao ganhar sua confiança. Toda vez que um cigano precisar fazer um teste de Reação em um Encontro (veja o *Livro do Mestre*), seu resultado muda automaticamente um passo na direção de Violento. Dessa forma, um cigano nunca terá um resultado igual a “Amigável” quando estiver lidando com não-ciganos. Note que isso só se aplica quando se trata de não-ciganos. As regras apresentadas anteriormente nessa seção podem ser usadas para avaliar encontros entre membros das várias tribos ciganas.

Os Vistani

As tribos ciganas não-Vistani estão em uma espécie de inferno cultural. Eles não só são temidos e olhados com desconfiança pelos humanos “normais”, como os Vistani também os acham repugnantes. Aos olhos dos assim chamados “verdadeiros ciganos” de Ravenloft, essas pessoas são no máximo consideradas imitações baratas e costumam ser o alvo de insultos e ridicularizações. Na pior das hipóteses, os ciganos não-Vistani são fraudes em quem não se deve confiar e que desejam roubar os segredos dos andarilhos das Brumas.

Em termos de jogo, essa reação negativa se reflete nos atributos baseados no Carisma. Ao lidar com um

Vistani, o Ajuste de reação e Fator de Lealdade de um personagem cigano serão sempre modificadores negativos. Portanto, é tão ruim ter um Carisma alto como um baixo quando estiver lidando com os Vistani.



Psionicistas

Habilidade Exigida:

Constituição 11

Inteligência 12

Sabedoria 15

Pré-Requisitos:

Constituição e Sabedoria

Raças Permitidas:

Todas

Os Psionicistas são uma classe-de personagem opcional descrita no *The Complete Psionics Handbook* e no *Player's Option: Skills & Powers*. A versão do primeiro livro é a usada como modelo para essas regras, embora os jogadores e mestres que usam a segunda versão em suas campanhas não terão nenhuma dificuldade em adaptar as regras que veremos a seguir.

Para ter personagens psionicistas em seu jogo, o Mestre deve usar as regras apresentadas no *The Complete Psionics Handbook* ou no *Player's Option: Skills & Powers*. Essas regras não serão reproduzidas nesse livro. Vale a pena lembrar que as regras apresentadas no segundo livro são quase idênticas às da edição revisada do *Dark Sun Campaign Setting*. Por isso, podemos usar esse livro para a introdução de personagens psionicistas em sua campanha em Ravenloft.

No entanto, isso não significa que os poderes da mente funcionam normalmente em Ravenloft. Da mesma forma que a magia dos clérigos e dos magos é alterada de acordo com os caprichos dos poderes sombrios, também as regras que governam o psiquismo são alteradas. Todas as variações dos poderes psíquicos comuns são apresentadas no Capítulo Dez: Labirintos da Mente.

Habilidades Exigidas

Para ser um psionista, o personagem tem de satisfazer diversas exigências. Como seu corpo tem de estar em boas condições antes dele começar o rigoroso treinamento dessa classe, sua Constituição não pode ser menor que 11. Além disso, a determinação e o vigor mental necessários para dominar até mesmo as disciplinas psíquicas mais básicas exigem que o personagem tenha um valor no mínimo igual a 12 na Inteligência e uma Sabedoria nunca inferior a 15.

Constituição e Sabedoria são os pré-requisitos para os membros dessa classe. Um personagem com valores excepcionalmente altos (16 ou mais) nessas duas áreas é tão sadio de corpo e alma que ele ganha um bônus igual a +10% sobre todos os pontos de experiência que ele vier a receber.

Tendência

Os personagens psionicistas podem ser de qualquer tendência que não seja caótica nem maligna. Devido à necessidade de pensamentos estruturados e disciplina mental, somente personagens que são neutros ou leais conseguem atingir os níveis de controle mental necessários para se usar os poderes psíquicos.

Armas e Armaduras

Os psionicistas desprezam o uso de armas, preferindo em todos os casos os poderes da mente ao invés dos do corpo. Por isso, as únicas armas disponíveis para os psionicistas são arcos curtos, bestas de mão, bestas leves, adagas, punhais, facas, clavas, machadinhas, maças de cavalaria, alviões de cavalaria, cimitarras, lanças, espadas curtas e martelos de batalha. Nos domínios em que estão disponíveis, os psionicistas podem também usar armas de fogo.





Apêndice Três: Classes de Personagens

Uma boa regra para avaliar quais armas não convencionais podem ser usadas por psionicistas, é assumir que ele podem utilizar qualquer arma pequena ou média que pese três quilos ou menos.

Os psionicistas também não tem treinamento no uso de armaduras e escudos. Para refletir esse fato, eles não podem usar nenhuma armadura metálica e só podem usar escudos pequenos. Se um psionicista optar por usar um elmo de metal (como parte de um disfarce, por exemplo), ele não poderá usar seus poderes devido aos efeitos bloqueadores que o metal exerce sobre as energias do cérebro. Evidentemente, se o elmo possui poderes psiônicos (ou habilidades mágicas que imitam poderes psiônicos), as habilidades do personagem funcionarão normalmente.

Magias e Itens Mágicos

Como os psionicistas não são arcanos e nem sacerdotes, eles não têm nenhum acesso às magias usada por esses mestres do mundo sobrenatural e espiritual. Entretanto, isso não significa que eles não usem itens mágicos. Os Psionicistas podem utilizar versões mágicas de armas que normalmente estão disponíveis a eles assim como itens mágicos que não estejam restritos a uma classe específica, como o Anel de Regeneração ou a Poção de Cura. Além disso, o psionicista pode usar itens mágicos que o Mestre achar que duplicam os efeitos dos poderes das disciplinas que ele possui. Exemplo: um psionicista mestre em Clarisciência pode usar uma Bola de Cristal.

Dados de Vida

Os psionicistas começam o jogo com 6 pontos de vida. Quando mudam de nível, um dado de seis lados é usado para se determinar o número de pontos de vida que ele ganha. O resultado desse dado pode ser modificado devido a valores altos ou baixos de Constituição. Esse processo continua até o personagem alcançar o 10º nível. A partir daí, o personagem ganha 2 pontos para cada nível e não recebe mais bônus devido à Constituição.

Jogadas de Ataque

Embora os outros grupos comecem com a TACO igual a 20, a TACO de um psionicista acompanha o valor do grupo dos ladinos, no sentido que ela melhora um ponto a cada dois níveis de experiência. Ou seja, quando um psionicista alcança o 3º nível, sua TACO torna-se 19. No 5º nível, ela torna-se igual a 18 e assim por diante.

Testes de Resistência

Todos os personagens psionicistas usam a **Tabela 105** para avaliar seus testes de Resistência contra ataques especiais. Como regra, os personagens desse tipo são mais resistentes contra ataques que exigem força de vontade e determinação, mas costumam ser mais vulneráveis aos que precisam de alguma habilidade de combate para serem evitados.

Medo, Horror e Loucura

O personagem psionicista é um mestre da mente. Ele devota a maior parte de seu tempo a aperfeiçoar as disciplinas mentais que são responsáveis por suas incomparáveis habilidades mentais. Por isso, esses personagens são muito resistentes aos efeitos do Teste de Loucura. Por outro lado, os terrores e horrores do mundo costumam ser esmagadores para eles. Isso não quer dizer que os psionicistas sejam covardes, e sim que eles às vezes não estão preparados para os horrores físicos que frequentemente espreitam nas Brumas.

Tabela 106:

Testes de Medo, Horror e Loucura para Psiônicos

Nível do Personagem	Teste de Medo	Teste de Horror	Teste de Loucura
1-2	15	17	16
3-4	14	16	15
5-6	13	15	14
7-8	12	14	13
9-10	11	13	12
11-12	10	12	11
13-14	7	11	10
15-16	5	9	9
17-18	3	7	8
19-20	3	5	6

Loucura

Ravenloft é uma terra de horrores muito além da compreensão da maioria das pessoas. Até mesmo os heróis e os aventureiros que viajam por esses reinos enevoados estão sujeitos a visões, sons e experiências que ameaçam destruir sua sanidade. Entretanto, os personagens psionicistas têm uma resistência especial a esse tipo de assalto.

Oscilando no Limite: Quando um personagem psionicista falha em um Teste de Loucura, sua mente cria automaticamente uma série de bloqueios mentais

Tabela 105:

Resistência de Psionicistas

Nível do Personagem	Veneno ou Morte por Magia	Paralisação, Bastão, Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro-de-Dragão* *	Magia***
1-4	13	15	10	16	15
5-8	12	13	9	15	14
9-12	11	11	8	13	12
13-16	10	9	7	12	11
17-20	9	7	6	11	9
21 +	8	5	5	9	7

* Excluindo os ataques de metamorfose com varinhas

** Excluindo aqueles que causam petrificação ou transformação

*** Excluindo aqueles que têm outro teste de Resistência especificado, como Morte por Magia, Petrificação, Transformação etc.





defensivos. Eles protegem o personagem dos efeitos normais de uma falha no Teste de Loucura, mas anulam todos seus poderes psíquicos durante vinte e quatro horas.

Tabela 107:
Níveis de Experiência de Psionicistas

Nível	Experiência em Pontos	Dados de Vida
1	0	1d6*
2	2,200	2d6
3	4,400	3d6
4	8,800	4d6
5	16,500	5d6
6	30,000	6d6
7	55,000	7d6
8	100,000	8d6
9	200,000	9d6
10	400,000	9d6+2
11	600,000	9d6+4
12	800,000	9d6+6
13	1,000,000	9d6+8
14	1,200,000	9d6+10
15	1,500,000	9d6+12
16	1,800,000	9d6+14
17	2,100,000	9d6+16
18	2,400,000	9d6+18
19	2,700,000	9d6+20
20	3,000,000	9d6+22

* Os Personagens de jogador começam com 6 pontos de vida mais os ajustes de Constituição.

Durante esse período, o psionicista fica oscilando à beira da loucura. Sua mente está tentando febrilmente lutar contra o que causou o Teste de Loucura. Em geral estes personagens ficam nervosos e abalados, embora não haja nenhum efeito de jogo (além da perda dos poderes psíquicos) associado a esse trauma.

No final desse período, a mente do personagem está completamente restaurada e seus poderes retornam. O número de PPPs (veja "Pontos de Poderes Psíquicos" na página 277) que ele tem é o mesmo que ele tinha quando ele falhou no Teste de Loucura. Além desse pesadelo de um dia, o personagem não sofre nenhum efeitos negativo pela falha no Teste de Loucura.

Se o personagem falhar em um segundo Teste de Loucura enquanto sua mente está nesse estado, essas barreira protetoras desmoronam. Essa catástrofe sujeita o personagem aos resultados normais de uma falha no Teste de Loucura. Em essência, essa habilidade permite que o psionicista não seja afetado pelos efeitos de uma falha em um Teste de Loucura num período de vinte e quatro horas. Uma segunda falha, no entanto, é tão debilitante para o psionicista quanto seria para um personagem de qualquer outra classe; pior, pois ele ainda não pode usar suas habilidades psíquicas.

Afastando-se do Limite: Além de ter as melhores chances de sobreviver ileso a um Teste de Loucura, os psionicistas também são os menos afetados por uma falha neste teste. Em todos os casos, o tempo necessário para tratar um psionicista que foi enlouquecido é diminuído à metade. Dessa forma, qualquer programa de tratamento que normalmente permitiria ao personagem um teste semanal para melhoria, dá ao psionicista um teste depois de quatro dias e outro depois do término da semana.

Avanço de Níveis

À medida que o psionicista acumula pontos de experiência, ele vai aumentando de nível. A Tabela 107 indica o número de pontos necessários para se chegar a cada nível. Além disso, os números de Dados de Vida acumulados pelo personagem também estão indicados.

Seguidores e Propriedades

Na maioria das campanhas, um psionicista de alto nível atrai um grande número de seguidores que desejam estudar seus métodos e aprender seus ensinamentos. Isso simplesmente não acontece em Ravenloft. Depois do psionicista atingir o 9º nível, o Mestre pode introduzir um PdM aprendiz ou estudante, mas isso deve ser feito apenas com objetivos de interpretação.

Da mesma forma que eles normalmente atraem seguidores, os psionicistas de nível alto também constroem santuários especiais quando atingem o 9a nível. No entanto, em Ravenloft eles o fazem por sua própria conta e risco. Como normalmente acontece, qualquer pessoa que ouse estabelecer uma fortaleza assim, nada mais faz do que anunciar sua presença e chamar a atenção do lorde do domínio.

Capital Inicial

Um personagem psionicista começa o jogo com 3d4x10 peças de ouro. Esses fundos podem ser usados para adquirir equipamentos, guardados para serem gastos mais tarde ou utilizados como o jogador achar melhor.

Adquirindo Disciplinas e Poderes

À medida que ganham mais níveis, os personagens psionicistas vão acumulando gradualmente novos poderes. Isso representa o treinamento de suas mentes e o aumento natural na habilidade que advém da experiência. A Tabela 108 indica o número de disciplinas disponíveis para um psionicista de um certo nível, assim como o número total





Apêndice Três: Classes de Personagens

de Ciências e Devoções que ele pode ter. Por último, ela mostra o número de Modos de Defesa Psiônica à disposição do personagem através do uso de sua perícia Contato (veja as explicações das perícias psiônicas no *The Complete Psionics Handbook*).

Tabela 108:
Disciplinas, Poderes e Modos Psiônicos

Nível de XP	Número de Disciplinas	Número de Ciências	Número de Devoções	Modos de Defesa
1	1	1	3	1
2	2	1	5	1
3	2	2	7	2
4	2	2	9	2
5	2	3	10	3
6	3	3	11	3
7	3	4	12	4
8	3	4	13	4
9	3	5	14	5
10	4	5	15	5
11	4	6	16	5
12	4	6	17	5
13	4	7	18	5
14	5	7	19	5
15	5	8	20	5
16	5	8	21	5
17	5	9	22	5
18	6	9	23	5
19	6	10	24	5
20	6	10	25	5

Disciplinas Psiônicas

Todos os poderes psiônicos no AD&D estão divididos em grupos genéricos chamados Disciplinas. Cada uma dessas disciplinas é subdividida em Devoções (poderes menores) e Ciências (ou poderes maiores).

Quando um personagem é criado, o jogador deve escolher a única disciplina na qual seu personagem é especializado. Ela será conhecida como sua Disciplina Principal, e indica em que direção os poderes mentais do personagem irão progredir durante sua carreira. Ela indica também de que forma seus companheiros o veem. Exemplo: um personagem cuja disciplina principal é Telepatia será sempre considerado um telepata, não interessa quantos poderes psicoteleporte ele venha a adquirir mais tarde em sua carreira.

O jogador que está criando um novo psionicista pode escolher livremente a disciplina com a qual seu personagem começa o jogo. Em Ravenloft, assim como no AD&D, existem seis disciplinas, que estão descritas resumidamente a seguir.

Clarisciência: As pessoas que dominaram essa disciplina percebem coisas que aqueles que estão a seu redor não conseguem. Algumas das ciências e devoções nessa categoria permitem ao personagem ver coisas que estão escondidas dele, ler eventos passados associados a um objeto ou até mesmo descobrir eventos que ainda não aconteceram.

Psicocinese: Personagens psicocinéticos têm a habilidade de manipular o mundo a seu redor através de sua força de vontade. Os Mestres dessa disciplina podem aumentar ou diminuir a temperatura de um objeto, deslocar grandes pesos com sua mente e até mesmo voar.

Psicometabolismo: Os personagens que desenvolveram os poderes do psicometabolismo são capazes de exercer um grande controle sobre as funções de seu próprio corpo e do corpo dos outros. Uma pessoa que recebeu esse

treinamento pode cicatrizar feridas, curar doenças, drenar energia vital, acelerar o envelhecimento e induzir o sono.

Psicoteleporte: Um personagem que têm a disciplina psicoteleporte é capaz de transportar imediatamente a si mesmo ou a outras pessoas a grandes distâncias. De fato, ao distorcer o tecido do tempo e do espaço esses personagens são capazes de visitar universos alternativos, andar pelos planos de existência ou até mesmo viajar no tempo.

Telepatia: Quando pensa em um psionicista (o que ele não costuma ter motivos para fazer), o cidadão comum pensa naquelas pessoas que dominam a disciplina da Telepatia. Esses personagens conseguem ler os pensamentos dos outros, resgatar memórias de eventos passados ou até mesmo fazer as pessoas duvidarem de seus sentidos.

Metapsiquismo: Metapsiquismo são poderes que aumentam ou se combinam com outras habilidades psiônicas. Como isso limita um pouco seu uso, muitas pessoas a consideram inferior as outras disciplinas. Na verdade, um personagem pode fazer coisas maravilhosas com metapsiquismo.

Ciências Psiônicas

As habilidades mais potentes dentro de uma certa disciplina são chamadas de Ciências. Quando um psionicista começa o jogo, ele domina apenas uma ciência da disciplina que escolheu.

Ao criar um personagem novo o jogador pode escolher livremente sua primeira ciência. À medida que vai atingindo níveis mais altos, no momento em que a **Tabela 108** indicar que o personagem dominou uma nova disciplina, ele poderá escolher novamente. Evidentemente, o Mestre pode vetar qualquer escolha ou exigir a seleção de uma ciência específica se as necessidades da campanha assim exigirem.

Devoções Psiônicas

Além das poderosas ciências de cada disciplina, um psionicista treinado usa os poderes de sua mente em várias habilidades menores. Elas são chamadas de devoções e até mesmo os psionistas de níveis mais baixos dominam várias delas.

Modos de Defesa

Uma das primeiras coisas que um psionicista aprende em seu treinamento é como se defender de ataques mentais de outros psionicistas e criaturas psiônicas. Um personagem recém-criado domina apenas um tipo de defesa. Ele pode ser escolhido pelo jogador (ou determinado pelo Mestre) dentre os seguintes poderes: Fortaleza Intelectual, Barreira Mental, limpar a mente, Escudo do Pensamento e Torre da Vontade Férrea.

Restrições

Os poderes da mente, por maiores que possam ser, não são absolutos nem desprovidos de limitações. Os jogadores devem obedecer certas restrições ao escolher as disciplinas, devoções e ciências disponíveis para seu personagem.

Selecionando Novos Poderes

Toda vez que aumenta de nível o personagem sempre ganha a habilidade de usar novas devoções psiônicas. Ele pode também adquirir novas ciências e, ocasionalmente, dominar uma nova disciplina.





Quando isso acontece, todas as habilidades novas são escolhidas de uma vez. Normalmente, essa escolha é feita exclusivamente pelo jogador, embora o Mestre possa vetar escolhas que não se ajustem à campanha. Desde que obedeça as limitações que veremos a seguir, o jogador pode selecionar ciências e devoções de qualquer disciplina, mesmo de uma que ele tenha acabado de adquirir.

Número Mínimo de Devoções: Em uma dada disciplina, o personagem tem de ter sempre uma quantidade de devoções que é no mínimo o dobro do número de ciências que ele possui. Exemplo: um psionicista que domina a disciplina Telepatia não pode adquirir uma terceira ciência nesse campo enquanto ele não tiver aprendido pelo menos seis devoções.

Para os personagens iniciantes, que têm apenas uma disciplina, isso não é problema. No entanto, quando o personagem sobe de nível, o jogador e o Mestre devem checar todas as novas escolhas para ter certeza de que essa limitação não seja violada.

Disciplinas Principais: Ao selecionar novas ciências e devoções, o jogador deve sempre estar certo de não estar igualando ou excedendo o número de ciências e devoções que seu personagem dominou em sua disciplina principal. Novamente, para os personagens iniciantes, isso não é problema. Apenas os psionicistas de nível mais alto correm o risco de violar essa regra. Exemplo: considere um psionicista que tem duas ciências e cinco devoções em sua disciplina principal. Esse personagem não pode ter mais que uma ciência e quatro devoções em qualquer outra disciplina.

Pontos de Poderes Psiônicos

Em Ravenloft, como em todos os mundos de AD&D, os personagens psionicistas abastecem suas habilidades especiais usando pontos de poderes psiônicos (ou PPPs). Entretanto, as flutuações das Brumas e toda essência penetrante da terra tem um efeito amortecedor sobre psiquismo em geral. Assim, apesar dos PPPs serem adquiridos inicialmente no mesmo nível que isso acontece nos outros reinos, eles são recuperados muito mais lentamente depois de usados.

Quantidade Inicial de PPPs

O número de pontos de poderes psiônicos com que um personagem começa o jogo é determinado usando-se o seguinte procedimento:

Número Básicos PPPs: Um psionicista começa o jogo com um número básico de PPPs igual a 20 mais 2 pontos para cada ponto de Sabedoria acima de 15. Logo, uma pessoa com Sabedoria 17 tem 24 PPPs básicos.

PPPs Adicionais: Para cada ponto acima de 15 na Inteligência e na Constituição do personagem, outro ponto é somado ao seu número básico de PPPs. Portanto, se um personagem tem Sabedoria, Inteligência e Constituição iguais a 17, ele começa o jogo com (24+2+2) 28 pontos de poderes psiônicos.

Adquirindo PPPs

À medida que aumenta de nível, o psionicista pode usar seus poderes com mais liberdade. Esse fato é refletido por um aumento no número de PPPs disponíveis para ele.

Toda vez que aumenta de nível, o psionicista recebe pelo menos 10 pontos de poderes psiônicos adicionais. A esse número é somado 1 ponto para cada ponto de Sabedoria que ele possui acima de 15. Dessa maneira, um personagem com Sabedoria 17 recebe um bônus de +2 pontos, perfazendo total de 12 pontos.

Recuperando PPPs

A velocidade exata com que os PPPs gastos são recuperados depende da localização do personagem. Por alguma razão, o efeito amortecedor de Ravenloft é maior no Núcleo e mais suave nos domínios Bolsões.

Exatamente por quê isso acontece, ninguém sabe ao certo, mas muita gente acha que existe uma essência viva na terra que interfere com o uso de poderes mentais. Se isso for verdade, o argumento de alguns de que a terra é um ser vivo, seria uma teoria plausível. Esses mistérios continuam inexplicados até os dias de hoje e a humanidade deve simplesmente viver com os efeitos do desconhecido.

Domínios Fechados

Os atos do lorde do domínio podem ter um efeito daninho sobre a velocidade esperada de recuperação de PPPs. Em um domínio que tem suas fronteiras fechadas, a velocidade da recuperação de PPPs é diminuída à metade para qualquer psionicista que tenha ficado preso no domínio. Portanto, um telepata pego em Borca quando Gabrielle Aderre criou seu anel de terror recuperaria apenas um ponto a cada duas horas.

Viajando pelas Brumas

Todo psionicista que viaja pelas névoas que circundam Ravenloft descobre que ele não consegue recuperar os PPPs gastos. Especula-se que isso não é exatamente verdade. Ao invés disso, alguns estudiosos dizem, a velocidade de recuperação diminui a ponto de parecer que parou. Embora esse tipo de distinção possa satisfazer os estudiosos de psiquismo que estão seguros em seus lares, aqueles que estão presos nas Brumas e ficando sem PPPs não se sentem nem um pouco mais confortáveis por saberem disso.

Força de Vontade

A mente poderosa de um psionicista torna-o particularmente resistente a certas formas de ataque. Toda vez que um desses personagens for alvo de uma magia da escola Encantamento/Feitiços, ele recebe um bônus igual a +2 em seu teste de Resistência. Esse ajuste é adicionado a qualquer outro ajuste devido a um alto valor da Sabedoria ou qualquer outro motivo.

Tabela 109:
Recuperando PPP em Ravenloft

Localização Atual do Personagem	Esforço Árduo	Pontos Recuperados por Hora		
		Caminhando/ Cavalgando	Sentado/ Lendo	Dormindo/ Meditando
Qualquer domínio do Núcleo	Nenhum	1 a cada 4 horas	1 a cada 2 horas	1 por hora
Qualquer Aglomerado	Nenhum	1 a cada 2 horas	1 por hora	2 por hora
Qualquer Ilha do Terror	Nenhum	1 por hora	2 por hora	4 por hora
Qualquer domínio Bolsão	Nenhum	2 por hora	4 por hora	8 por hora





Apêndice Três: Classes de Personagens

Personagens Multiclasse e de Classe Dupla



odas as regras para personagens multiclasse e de classe dupla se aplicam em campanhas ambientadas no Semiplano do Pavor. Veremos a seguir um resumo dessas regras e as condições adicionais que se aplicam a elas em Ravenloft.

Personagens Multiclasse

A **Tabela 110: Combinações Multiclasse Permitidas** mostra as raças semi-humanas comuns em uma campanha de Ravenloft e as combinações de classes permitidas. Deve-se notar que os personagens meio-Vistani são considerados tão próximos do humano que devem usar as regras para personagens de classe dupla, apresentadas mais adiante nesse capítulo.

Tabela 110:
Combinações Multiclasse Permitidas

Anão	Halfling
Guerreiro/Ladrão	Guerreiro/Ladrão
Guerreiro/Clérigo	
Elfo	Meio-Elfo
Guerreiro/Mago	Guerreiro/Clérigo
Guerreiro/Ladrão	Guerreiro/Ladrão
Mago/Ladrão	Guerreiro/Cigano
	Guerreiro/Mago
	Clérigo/Ranger
Gnomo	Clérigo/Mago
Guerreiro/Clérigo	Ladrão/Mago
Guerreiro/Ilusionista	Ladrão/Cigano
Guerreiro/Ladrão	Guerreiro/Mago/Clérigo
Clérigo/Ilusionista	Clérigo/Ladrão
Ilusionista/Ladrão	
Guerreiro/Mago/ Ladrão	

Considerações Gerais

Veremos a seguir um resumo das regras apresentadas no *Livro do Jogador* para a utilização de personagens multiclasse. Elas se aplicam tanto em campanhas ambientadas em Ravenloft como em qualquer outro mundo de AD&D e são apresentadas aqui para facilitar referências.

- Os Pontos de experiência recebidos por um personagem multiclasse devem ser divididos igualmente entre todas suas classes.
- Com exceção dos que estão indicados na **Tabela 110**, os personagens multiclasse não podem ser magos especialistas ou sacerdotes de uma mitologia específica. Raras exceções podem ser abertas pelo Mestre.
- Os Personagens multiclasse sempre usam as jogadas de ataque e os testes de Resistência mais favoráveis dentre os que lhe são permitidos por suas várias classes. O mesmo é válido para os números dos Testes de Medo, Horror e Loucura.
- O número de pontos de vida do personagem é igual à média, dos resultados das jogadas de Dados de Vida de todas as classes. Quando o personagem é criado, o jogador faz a jogada de pontos de vida para cada classe, soma o resultado de todas elas e divide o total pelo número de dados jogados (arredondado para cima). Os Ajustes de Constituição são aplicados depois que a média foi obtida. Toda vez que o personagem subir um nível em alguma das classes, o jogador faz a jogada

de Dados de Vida apropriada e divide o resultado pelo número de classes que o personagem tem (arredondado para baixo, mas um Dado de Vida nunca pode gerar menos que um ponto de vida). Os bônus de Constituição do personagem estão divididos entre suas classes. Quando o personagem evolui em uma classe, ele recebe metade (ou um terço) de seu bônus. Depois que o personagem avançar na outra (ou outras) classe (s), o restante do bônus de continuação (ou apenas outro terço) é aplicado.

Armas e Armaduras

As armas e armaduras disponíveis para um personagem dependem de sua escolha de classes.

- Homens de Armas:** Um homem de arma multiclasse pode usar todas suas habilidades a menos que elas sejam proibidas de alguma forma. Esses personagens são os padrões com os quais os outros são comparados.
- Sacerdotes:** Um sacerdote é sujeito a todas as restrições dessa classe e, portanto, não podem usar armas cortantes.
- Arcanos:** Um personagem arcano pode combinar livremente suas habilidades de fazer magias com a escolha de armas das outras classes. No entanto, sua escolha de armaduras continua tendo restrições. Um elfo pode fazer magias usando uma cota de malha élfica, mas todas as outras raças devem ater-se às restrições de armaduras existentes para personagens arcanos.
- Ladrões:** Embora um ladrão multiclasse seja livre para usar a arma que ele quiser, sua escolha de armadura pode afetar seus talentos de ladrão. Um ladrão com uma armadura que normalmente não é permitida para essa classe não pode usar nenhum de seus talentos, com exceção de Abrir Fechaduras e Detectar Ruídos. Para usar essas habilidades, ele tem de tirar as manoplas ou o elmo.

Personagens de Classe Dupla

Somente os humanos e os meio-Vistani podem ser personagens de classe dupla. As exigências normais estão indicadas a seguir.

- O personagem tem de ter valores maiores ou iguais a 15 nos pré-requisitos de sua classe original e maiores ou iguais a 17 nos pré-requisitos de sua segunda classe.
- O personagem tem de alcançar pelo menos o 2º nível na sua classe original antes de passar para uma nova profissão.
- Se uma classe é abandonada, o personagem não pode retornar a ela mais tarde.
- O personagem mantém todos os seus pontos de vida e Dados de Vida quando se converte a uma classe nova, mas tem de abandonar todos os outros benefícios de sua classe antiga até alcançar um nível mais alto na sua segunda classe do que ele tinha na primeira. Se decidir usar qualquer uma de suas velhas habilidades (incluindo valores de jogada de ataque, testes de Resistência, armas e armaduras que agora são proibidas e qualquer outra habilidade da classe antiga que não está incluída na classe nova), ele não ganha nenhum ponto de experiência por esse encontro e recebe apenas metade dos pontos de experiência pela aventura inteira.
- O personagem de classe dupla deve obedecer às restrições de armas e armaduras da classe à qual ele passou a pertencer. Assim, se um guerreiro/mago quiser fazer uma magia, ele não pode estar usando uma armadura pesada.





Combinações Permitidas

Na maioria dos jogos de AD&D, um personagem pode combinar quaisquer duas classes ao se tornar um personagem de classe dupla. Entretanto, no Semiplano do Pavor, existe uma notável exceção na classe dos vingadores. Os vingadores são determinados e resolutos. Eles não têm nenhum interesse que não seja se vingar do mal que lhes foi feito. Por esse motivo, um personagem vingador não pode se tornar de classe dupla. Além disso, nenhum personagem pode escolher vingador como sua segunda classe. Assim, o personagem que não foi criado como um vingador nunca se tornará um e aquele que é criado como um vingador, o será para sempre.

Personagens Importador

O Semiplano do Pavor é um reino isolado. Ele é cercado de todos os lados pelos vapores que os homens chamam de Brumas. Uma pessoa pode entrar nessas nuvens, mas não existe nenhuma garantia de que ele vai sair onde deseja. Além das Brumas, existem apenas outras duas regiões que, aparentemente, podem ser alcançadas a partir de Ravenloft. Elas são a Borda Etérea e as orlas do Semiplano da Sombra. Assim como as Brumas, esses também não são lugares para se visitar levemente.

Embora escapar do Semiplano do Pavor seja difícil ou até mesmo impossível, entrar na Terra das Brumas é bem mais fácil. Por isso, é comum exploradores de outras terras acabarem chegando aos sombrios domínios de Ravenloft. Com isso em mente, as informações a seguir devem ser usadas para ajustar personagens que vem de outros mundos de AD&D para Ravenloft.

Paladinos

Paladinos são guerreiros que lutam pela lei e a ordem, a verdade e a justiça. Sua natureza é quase antagônica à influência corruptora da terra e da ameaça que espreita em Ravenloft. Isso cria uma espécie de oposição na mente desses combatentes heroicos. Em que lugar eles poderiam servir mais à causa do bem do que em uma terra que parece ser completamente maligna? Mas, pelo mesmo motivo, não é quase um suicídio para um indivíduo desses permanecer em um lugar tão corrompido? Afinal de contas, quanto bem um paladino morto pode fazer? Cada jogador deve decidir o que seu personagem pensa a respeito.

Detectar Maldade: Um paladino normal é capaz de detectar o mal a uma distância de até vinte metros. Evidentemente, essa habilidade não funciona em Ravenloft. Quando esse poder é usado no Semiplano do Pavor, o alvo deve fazer um teste de Resistência contra Magia. Se ele passar, o poder do paladino terá falhado completamente. Mesmo que o alvo falhe, o paladino só sentirá se a criatura é “caótica” ou “não caótica”. O paladino fica ciente de que há algo de errado com sua habilidade no momento em que a usa.

Doenças: Devido a sua natureza, os paladinos são imunes a doenças. Embora isso continue sendo verdade em Ravenloft, é importante notar que eles são vulneráveis a doenças mágicas, como licantria e os diversos tipos de vírus descritos nos volumes do RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM. De forma similar, as doenças causadas por magias são completamente efetivas contra paladinos. No entanto, o bônus do paladino igual a +2 em todos os testes de Resistência ainda é válido.

As mesmas restrições se aplicam à habilidade do paladino de curar doenças. Apenas as aflições de origem natural podem ser curadas pelas habilidades sagradas do paladino.

Proteção ao Mal: A aura natural de proteção que cerca o paladino é menos efetiva no Semiplano do Pavor. Seu único efeito é impor uma penalidade igual a -1 nas jogadas de ataque de todas as criaturas malignas em sua área de efeito.

Além disso, essa aura é visível para seres de tendência maligna. Embora a maioria dessas criaturas sinta apenas que algo a respeito do paladino as desagrade, aquelas que possuem valores de Inteligência ou Sabedoria maiores ou iguais a 14, saberão exatamente a natureza da aura e de sua fonte.

Lordes de Domínio: Quando um paladino entra em um domínio, o senhor daquele reino fica imediatamente ciente do fato. Ele saberá a localização aproximada do paladino o tempo todo, sendo capaz de concluir coisas como “existe um paladino naquela vila” ou “um paladino está na estrada entre o castelo e o templo”.

Embora a habilidade do lorde do domínio de sentir a presença do paladino seja suficientemente perturbadora, as coisas só ficam piores se o herói sacar uma espada sagrada. No momento em que uma arma destas está prestes a ser usada, o lorde do domínio pode dizer exatamente (dentro de um raio cem metros) onde o paladino está. Essa regra se aplica a todos os tipos de armas, não apenas às espadas.

Testes de Resistência e Poder da Fé: As outras habilidades dos paladinos, principalmente seus bônus nos testes de Resistência e a habilidade de afastar mortos-vivos com o Poder da Fé, continuam efetivos em Ravenloft. Evidentemente, eles estão sujeitos às mesmas reduções em sua habilidade de afastar mortos-vivos que os outros personagens que têm esse poder.

Druídas

Os Druídas são sacerdotes da natureza que se dedicam ao culto à vida e ao mundo físico. Eles são os protetores das florestas, guardiões do reino animal e defensores do equilíbrio.

Por ser um mundo não-natural, o Semiplano não é o lar de muitas dessas pessoas. Isso não quer dizer que estes sacerdotes não possam ser encontrados entre as Brumas. No entanto, aqueles que estão presos em Ravenloft, são quase exclusivamente nativos de outros mundos.

Quando um druida chega a Ravenloft, ele descobre que vários de seus poderes naturais foram levemente distorcidos pelas leis aberrantes desse lugar sombrio. Somente os poderes que foram alterados serão descritos a seguir. Se quiser uma lista completa dos poderes de um druida veja o *Livro do Jogador*.





Apêndice Três: Classes de Personagens

Uso de Magias: Enquanto estiver em Ravenloft, a habilidade do druida de lançar magias continua a mesma. Os efeitos dessas magias, evidentemente, são distorcidos de acordo com as regras normais de magias apresentadas em outra parte desse livro.

Testes de Resistência: Os Druidas normalmente recebem um bônus igual a +2 em qualquer teste de Resistência feito contra ataques com base em eletricidade e fogo. Esse bônus funciona normalmente a menos que o ataque seja feito pelo lorde de um domínio. Estas criaturas são tão poderosas e tão especial é seu lugar em Ravenloft que as defesas normais do druida falham em sua presença.

Identificação de Plantas e Animais: Esse poder funciona normalmente, desde que o druida esteja em um domínio que foi retirado de seu mundo natal. Se o personagem estiver em um reino semelhante a seu próprio, essa habilidade funciona com apenas 80% de confiabilidade. Um druida do cenário de FORGOTTEN REALMS que esteja explorando Tovag (que é do cenário de GREYHAWK) está em um mundo semelhante. Se o personagem estiver em um reino diferente, essa habilidade funciona apenas 50% das vezes. Um personagem do cenário de Forgotten Realms que se encontre preso em Kalidnay (que é do cenário de DARK SUN) estaria explorando um reino diferente. Um druida de qualquer reino normal que esteja explorando uma região estranha e distorcida como a Terra dos Pesadelos ou Bluts spur também estariam em um reino diferente. A determinação exata do status de um reino com relação a essa habilidade fica, como sempre, a cargo do Mestre.

Passos sem Pegadas: A habilidade dos druidas de atravessar áreas cobertas de vegetação, arbustos e vegetação rasteira funciona normalmente em Ravenloft com uma exceção. Ela não pode ser usada para cruzar as fronteiras de um domínio fechado.

O Grande Druida: Nenhuma igreja druida foi estabelecida em Ravenloft, dessa forma não existe nenhuma hierarquia. Por isso, Ravenloft não tem nenhum Grande Druida. Apesar de um druida poder avançar até o 15º nível (ou além), tornando-se teoricamente o Grande Druida, ninguém em Ravenloft reconhece esse posto. Esse personagem pode reclamar seu título, mas não receberá seguidores ou habilidade mágicas adicionais por um título ilegítimo.

Hierofantes de 16º nível: Um druida que chega ao 16º nível ganha as habilidades normais associadas com esse posto. Com exceção de uma, todas funcionam como está descrito no *Livro do Jogador*. A resistência do druida a venenos não afeta as toxinas associadas a um lorde de domínio ou à própria Terra de Ravenloft. Dessa forma, a comida e a bebida de Borca continua sendo letais para o druida se o lorde daquele domínio optar por selar suas fronteiras.

Hierofantes de níveis mais altos: A partir do 17º nível, um druida normalmente ganha a habilidade de entrar e sobreviver nos vários planos elementais. A mesma coisa é verdade para aqueles que viajam em Ravenloft. Infelizmente, os poderes sombrios não permitem que essas habilidades funcionem no Semiplano do Pavor. Se o druida, de alguma forma, deixar a Terra das Brumas, os poderes se manifestarão instantaneamente.

Portanto, se um druida for arremessado para fora das Brumas, em direção ao Plano Elemental do Fogo (um evento improvável, com certeza), ele não será ferido pela experiência. Assim que ele sai de Ravenloft, sua imunidade aos perigos desse reino em chamas tornam-se novamente efetivas.

Bardos

Os bardos são narradores de histórias, cantores e mestres do entretenimento. Em outros reinos, existem muitas variedades deles. Esses personagens alegres, felizes e

interessantes não aparecem normalmente no Semiplano do Pavor. A coisa mais próxima do bardo são os ciganos que trazem as notícias de outros lugares ou contam histórias para distrair seus patronos. A despeito de todas suas semelhanças, os ciganos levam uma vida dura e geralmente são mais soturnos e melancólicos. Suas histórias e suas canções costumam ser trágicas, às vezes proféticas, em geral mais solenes que as dos bardos.

Somente no domínio de Kartakass é que se pode encontrar bardos de verdade (descritos no *Livro do Jogador*). Nessa terra, toda a cultura cresceu em torno do canto e da música. Mesmo assim, nem tudo é como parece ser nesse domínio verdejante. Embora a maioria da população tenha as perícias Cantar e Instrumento Musical, os únicos bardos verdadeiros nesse reino são os Meistersingers. Todos esses são também lobos metamorfos, cuja escolha como personagens de jogadores não é permitida.

Mesmo assim, bardos de outras terras chegam ocasionalmente ao Semiplano do Pavor. Quando isso acontece, as seguintes mudanças devem ser feitas em suas habilidades especiais.

Uso de Magias: Embora a capacidade de fazer magias de um bardo não seja alterada por sua passagem pelas Brumas, deve-se ter em mente que a própria magia funciona de maneira diferente no Semiplano do Pavor. Os bardos estão sujeitos a fazer Testes de Poder por lançarem magias malignas e outros ajustes similares.

Talentos de Bardo: Os bardos compartilham vários talentos de ladrão, incluindo decifrar o significado de um documento escrito em um língua que eles não sabem ler e nem escrever. Em Ravenloft, esse talento se aplica apenas a trabalhos que se originaram na terra natal do bardo ou que estejam escritos em uma língua usada nela.

Dessa forma, um bardo do cenário de campanha de Greyhawk pode usar essa habilidade para decifrar coisas que foram trazidas de Oerth para Ravenloft. Da mesma maneira, ele pode tentar entender coisas na língua de Necrópolis, que já foi parte desse mundo.

Canção de Bardo: A habilidade que o bardo tem de modificar a reação de uma multidão com uma canção alegre ou uma história divertida normalmente não é modificada pelos poderes da terra. Mas, devido à natureza geralmente xenófoba do povo em Ravenloft, o teste de Resistência feita pela audiência recebe um bônus igual a +2.

Voz de Bardo: As canções e narrativas inspiradoras de um bardo são tão efetivas em Ravenloft quanto em qualquer outro lugar. Além da habilidade normal do personagem de melhorar as jogadas de ataque, testes de Resistência e o moral, ele pode usar uma canção inspiradora para dar aos aliados um bônus igual a +2 em qualquer Teste de Medo que eles tenham de fazer.

Conhecimento de Bardo: A habilidade do bardo de “conhecer um pouco de tudo” é muito reduzida em Ravenloft. Como o Semiplano do Pavor é um lugar diferente de qualquer outro que um bardo possa ter explorado antes, essa habilidade está sujeita às mesmas restrições que se aplicam à habilidade de decifrar línguas. Ou seja, a pessoa, lugar ou coisa a ser considerada tem de ter se originado ou ter algum laço com a terra natal do personagem.

Os jogadores podem tentar usar esse poder para determinar se seu personagem está ou não em Ravenloft. O Mestre deve permitir ao bardo a chance normal de deduzir que está no Semiplano do Pavor, pois as histórias a respeito de sua existência já chegaram ao Plano Material Primário. Evidentemente, a informação que o bardo tem a respeito da Terra das Brumas é provavelmente confusa e desencontrada, tornando essa descoberta de pouco valor.





Os Personagens no cenário de Ravenloft são classificados usando as mesmas categorias de tendência que governam todas as campanhas de AD&D. Quando cria um personagem, o jogador tem de decidir qual será exatamente sua tendência. Como regra, nenhum personagem de Ravenloft pode escolher uma tendência maligna ou uma que não seja leal ou benigna em algum aspecto. As únicas exceções são os personagens ancoretas e seus semelhantes que têm tendência Neutra (nos dois aspectos).

As Nove Tendências

Teremos a seguir, uma breve descrição das nove tendências encontradas nos jogos de AD&D. Quando cria seu personagem, o jogador tem de escolher uma delas. Não se recomenda que certas tendências sejam usadas por personagens de jogadores.

Honrada (Caótica e Benigna)

Personagens dessa tendência estão determinados a ver o bem prevalecer sobre o mal a qualquer custo. Em sua busca do bem maior, eles ignoram livremente leis que acham injustas ou excessivamente restritivas. Muitos vigilantes e combatentes da liberdade pertencem a essa categoria. Os personagens honrados não veem sentido em valentões, tiranos e outros tipos que esmagam os direitos do indivíduo.

Justa (Leal e Benigna)

Como todos os personagens leais, aqueles que têm tendência boa preferem uma sociedade estruturada, onde o bem da maioria é colocado sobre todas as coisas. Eles reconhecem que a justiça e a virtude são conservadas apenas pelas leis e por aqueles que obrigam seu cumprimento. Um personagem Justo sempre tenta trabalhar dentro da lei quando procura causar mudanças. Um oficial da guarda honesto ou um rei benevolente são bons exemplos de personagens Justos.

Bondosa (Neutra e Benigna)

Personagens bondosos são íntegros e nobres, mas geralmente são reservados e procuram evitar se envolver nos assuntos dos outros. Eles percebem que o equilíbrio entre leis e a liberdade é importante, mas é preciso tomar providências para que o bem maior advinha de qualquer compromisso. Robin Hood é um ótimo exemplo de personagem Bondoso.

Ordeira (Leal e Neutra)

Personagens dessa tendência possuem raciocínio rígido e estruturado. Eles acreditam que a importância do equilíbrio entre lei e ordem é maior que a do bem e do mal. No seu ponto de vista a sociedade progride enquanto as pessoas obedecem as regras e se atingem um equilíbrio entre o bem e o mal. A maioria dos burocratas insensíveis faz parte dessa categoria.

Neutra (Neutra e Neutra)

Os personagens dessa tendência acreditam que todas as coisas devem estar em perfeito equilíbrio. Deve haver bem e mal, ordem e caos. Aqueles que cultuam a natureza, como os druidas, ou que procuram alcançar um estado de iluminação universal pertencem a essa categoria.

Inconstante (Caótica e Neutra)

A maioria das pessoas considera aqueles que pertencem a essa categoria como excêntricos perigosos. Eles não veem nem bem nem mal no universo e não têm nenhum desejo de promover os interesses da lei e da ordem. Os personagens com essa tendência estão sujeitos a mudanças rápidas de humor e em geral são difíceis de se lidar. Recomenda-se que o mestre não permita que jogadores tenham personagens caóticos e neutros.

Egoísta (Neutra e Maligna)

Esses personagens buscam o ganho pessoal acima de tudo. Eles trabalham com os outros quando isso é necessário mas não veem nenhum valor em compromissos ou amizades duradouras. Sua lealdade é comandada tipicamente pelo poder ou pela riqueza e pode ser comprada pelo valor mais alto. Recomenda-se que o mestre não permita que os jogadores tenham personagens Egoístas.

Vil (Leal e Maligna)

Normalmente os personagens Vis veem que a sociedade precisa de leis para existir. Eles valorizam a ordem e a previsibilidade. Como personagens leais, eles mantêm sua palavra e pode-se esperar que eles cumpram todos os compromissos que assumem ao pé da letra, não necessariamente em sua essência. Eles também tentam usar as leis em seu benefício de todos os modos possíveis. Os soldados de elite de um ditador opressivo estão nessa categoria. Recomenda-se que o mestre não permita que os jogadores tenham personagens leais e malignos.

Cruel (Caótica e maligna)

Uma pessoa caótica e maligna não se importa com nada além do poder bruto, riqueza pessoal e autossatisfação. Uma pessoa Cruel quebra promessas, trai os amigos e faz qualquer coisa que pareça ser o melhor para ele no momento. Grupos de indivíduos Cruéis mantêm-se unidos pela Força do Carisma ou pelo poder de seu líder. Não se recomenda que essa tendência seja permitida para personagens de jogadores.

Mudando de Tendência

Todas as regras para mudanças involuntárias e voluntárias de tendência se aplicam nas campanhas de Ravenloft. Quando um personagem está fazendo uma mudança voluntária em sua tendência, são possíveis dois tipos de situação. Se a mudança é para o bem do jogo, então o Mestre deve tentar acomodá-la. Se a mudança não é para a melhoria do jogo, então o custo em pontos de experiência para o próximo nível será dobrado para esse personagem.

Quando um personagem sofre uma mudança involuntária de tendência, a penalidade em pontos de experiência dobrados não deve ser aplicada. Em vez disso, o personagem tem de fazer imediatamente um Teste de Loucura. Falhar nesse teste implica nos resultados normais descritos no Capítulo Seis. Além do Teste de Loucura, o personagem não ganha nenhum ponto de experiência enquanto não recuperar sua antiga tendência. Se o jogador decidir manter a tendência alterada do personagem, então a mudança será considerada voluntária desse momento em diante.





Apêndice Cinco: Perícias dos Personagens

Nesse ponto, os talentos naturais do personagem já foram definidos e nós temos uma ótima imagem da raça e da profissão que foram escolhidas. Com a seleção de suas perícias, o personagem estará completo e pronto para ser usado em uma campanha de Ravenloft.

Perícias com Armas

Na maior parte das vezes, um herói de Ravenloft seleciona e usa suas perícias com arma exatamente da mesma maneira que qualquer personagem de AD&D. Devido à natureza incomum do Semiplano do Pavor, algumas modificações devem ser feitas.

Pontos de Perícias

O número de pontos de perícia com que um personagem começa está baseado em sua classe, assim como a velocidade com que ele adquire novos pontos de perícia. O personagem que tentar usar uma arma para a qual ele não tem a perícia adequada fica submetido a uma penalidade em sua jogada de ataque. Penalidades menores são atribuídas quando um personagem tenta usar uma arma que é semelhante a uma outra que ele sabe usar. Exemplo, se um guerreiro sabe usar uma espada longa e tem à sua disposição apenas uma espada larga ou uma espada bastarda, ele ficará submetido a uma penalidade igual a -1 ao invés de -2. A decisão com relação quais armas são semelhantes são deixadas a cargo do Mestre.

A **Tabela 111: Pontos de Perícia com Armas** mostra o número de pontos de perícia, a velocidade da aquisição de novos pontos e as penalidades para cada uma das várias classes de personagens.

Tabela 111:
Pontos de Perícia com Armas

Classe do Personagem	Pontos Iniciais	Níveis Adicionais	Armas Semelhantes	Penalidade
Homem de Armas	4	3	-1	-2
Arcano	1	6	-3	-5
Sacerdote	2	4	-2	-3
Ladino	2	4	-2	-3
Psionicista	2	5	-2	-4

Ataques múltiplos

Os Homens de Armas, incluindo rangers e vingadores, compartilham essa habilidade com seus colegas em outras campanhas de AD&D. Para mais informações, veja a seção “Homens de Armas” no Apêndice Três: Classes de Personagens.

Especialização em Armas

Essa habilidade é normalmente reservada para aqueles que pertencem à classe Guerreiro. No entanto, a obsessão que move os membros da classe Vingador em Ravenloft permite que eles também se especializem no uso de armas.

Para obter a especialização, o personagem tem que devotar dois pontos; um para saber usar a arma, o segundo para se especializar nela. Todos os arcos (e bestas) exigem três pontos para especialização (um para a perícia, dois



para a especialização).

Depois que se especializou com uma arma de combate corpo-a-corpo, o personagem ganha um bônus igual a +1 em suas jogadas de ataque com essa arma e um bônus igual a +2 nas jogadas de dano. Qualquer bônus de Força ou mágico que o personagem tem, deve ser somado a esse bônus. Os personagens que se especializam em arcos e bestas passam a ter direito à categoria de distância Tiro Certo. Para os arcos, a distância de tiro certo vai de 2 a 10 metros. Para as bestas ela vai de 2 a 20 metros. Na faixa de tiro certo, o personagem recebe um bônus de +2 em suas jogadas de ataque, embora nenhum bônus de dano seja conferido (além dos bônus de Força e mágicos). Se tiver uma flecha preparada ou a besta já carregada, o personagem pode disparar no início da rodada, antes do teste de Iniciativa.

Personagens que se especializem ganham ataques extras mais cedo do que os personagens que não se especializam. Esses ataques extras são mostrados na **Tabela 112:**

Ataques de Especialista por Rodada.

Tabela 112:
Ataques de Especialista por Rodada Outras

Nível do Guerreiro	Outras Armas Corpo-a-Corpo	Besta Leve	Besta Pesada	Adaga de Arremesso	Dardo de Arremesso	Armas de Arremesso (sem arco)
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

Armas Naturais

O personagem típico de AD&D causa 1d2 pontos de dano com um ataque desarmado. À medida que exploram o Semiplano do Pavor, no entanto, os personagens são, muitas vezes amaldiçoados com algumas pequenas transformações que podem lhes dar presas, garras ou outras armas naturais.

Um personagem com armas naturais sempre tem a perícia correspondente, por isso nenhum de seus preciosos pontos de perícia precisa ser gasto para isso. No entanto, os personagens que têm direito a usar as regras de especialização podem optar por alocar pontos adicionais (o primeiro é gratuito) para o uso dessas armas, recebendo as vantagens normais associadas com esse treinamento.





Níveis Culturais

Nem todas as armas relacionadas nas regras de AD&D estão disponíveis em toda Ravenloft. Um personagem deve começar apenas com perícias nas armas que estavam disponíveis para ele quando estava crescendo. Ou seja, somente aquelas que podem ser encontradas em seu domínio de origem.

Normalmente, isso não representaria muito problema. Afinal de contas, uma espada é uma espada. Pouco importa se ela é feita de bronze, ferro ou aço. Armas de fogo, por um outro lado, são outro assunto. Elas são encontradas em alguns domínios esparsos em Ravenloft.

Informações sobre quais armas estão disponíveis nos vários níveis culturais podem ser encontrados no Capítulo Um.

Perícias Comuns

No sistema de jogo do AD&D, perícias comuns são simplesmente competências e talentos que um personagem adquiriu ao longo de toda sua vida. O número exato de perícias comuns com que um personagem de Ravenloft é criado e a velocidade com que novas perícias podem ser adquiridas, são mostradas na **Tabela 113: Pontos de Perícia Comum**.

Tabela 113:
Pontos de Perícia Comum

Classe do Personagem	Pontos Iniciais	Nº de Níveis Adicionais
Homem de Armas	3	3
Arcano	4	3
Sacerdote	4	3
Ladino	3	4
Psionicista	3	3

Utilizando os Pontos de Perícia

Os jogadores usam seus pontos para adquirir perícias exatamente da mesma maneira que fariam em uma campanha normal de AD&D. Entretanto existem algumas poucas diferenças, na maneira que as perícias estão agrupadas. Todas as perícias estão agrupadas em quatro categorias. Se uma perícia não está relacionada no grupo Comum, Racial ou da Classe de um personagem, ele poderá adquirir a perícia pagando um ponto adicional por ela.

Perícias Comuns

Esse grupo de perícias é aberto a todos os personagens. As habilidades que pertencem a essa categoria são encontradas por todo Semiplano.

Perícias raras

Embora muitas dessas perícias sejam comuns em outros lugares, elas são raras em Ravenloft. Por isso, nenhum personagem tem acesso fácil a esse grupo. Dessa forma, um ponto de perícia adicional deve ser usado além dos que estão indicados na tabela original que existe no *Livro Do Jogador*.

Grupos Raciais

Muitas das perícias que não foram incluídas no grupo comum foram reunidas de acordo com as raças que são mais frequentemente associadas a elas. Personagens anões, por exemplo, podem adquirir perícias como Mineração.

Grupos de Classes

Além dos grupos raciais, todos os personagens têm acesso livre às perícias comumente associadas com sua classe. Os personagens multiclasse ou de classe dupla têm acesso a todos os grupos abertos a qualquer uma de suas classes.

Considerações Especiais

O povo de Ravenloft não viaja com tanta frequência quanto o povo de, digamos, Toril. Por esse motivo, muitas perícias sofrem uma redução em sua chance de sucesso quando usadas fora do domínio de origem do personagem.





Apêndice Cinco: Perícias dos Personagens

Tabela 114:
Perícias Comuns

Comuns	Pt	Hab	Mod	Grupo dos Elfos	Pt	Hab	Mod	Grupo dos Ladinos	Pt	Hab	Mod
Agricultura ²	1	Int	0	Astrologia ³	2	Int	0	Acrobacia	1	Des	0
Artesanato em Couro	1	Int	0	Conhecimento				Andar na			
Cantar	1	Car	0	dos Animais	1	Int	0	Corda Bamba	1	Des	0
Carpintaria	1	For	0	Fabricação de				Avaliação	1	Int	0
Cavalgar Criatura				Arcos e Flechas	1	Des	-1	Disfarce	1	Car	-1
Terrestre	1	Sab	+3	Fazer Armaduras	2	Int	-2	Falsificação	1	Des	-1
Cerâmica	1	Des	-2	Herbalismo	2	Int	-2	História Local ³	1	Car	0
Costura/Alfaiataria	1	Des	-1	História Antiga ²	1	Int	-1	Instrumento Musical	1	Des	-1
Cozinhar ⁴	1	Int	0	Idiomas Antigos	1	Int	0	Jogo	1	Car	0
Dança ²	1	Des	0	Religião	1	Sab	0	Lapidação	2	Des	-2
Etiqueta ³	1	Car	0					Leitura de Lábios	2	Int	-2
Forjaria	1	For	0	Grupo dos Gnomos	Pt	Hab	Mod	Lutar no Escuro	2	NN	NN
Heráldica ³	1	Int	0	Engenharia	2	Int	-3	Malabarismo	1	Des	-1
Idiomas Modernos	1	Int	0	História Antiga ²	1	Int	-1	Preparar Armadilhas	1	Des	-1
Instrumento Musical	1	Des	-1	Idiomas Antigos	1	Int	0	Saltar	1	For	0
Lidar com Animais ²	1	Sab	-1	Lapidação	2	Des	-2	Ventriloquismo	1	Int	-2
Marinhagem	1	Des	+1	Religião	1	Sab	0				
Mineração	2	Sab	-3					Grupo dos			
Natação	1	For	0	Grupo dos Meios-Elfos	Pt	Hab	Mod	Homens-de-Armas	Pt	Hab	Mod
Navegação ³	1	Int	-2	Conhecimentos	1	Int	0	Caça	1	Sab	-1
Pesca	1	Sab	-1	dos Animais ²				Conhecimento			
Preparar Bebidas	1	Int	0	História Local ³	1	Car	0	dos Animais ²	1	Int	0
Preparar Fogueiras	1	Sab	-1	Religião	1	Sab	0	Correr	1	Con	-6
Sapataria	1	Des	0					Fabricação de			
Senso de Direção ³	1	Sab	+1	Grupo dos Meio-Vistani	Pt	Hab	Mod	Arcos e Flechas	1	Des	-1
Senso do Clima ³	1	Sab	-1	Astrologia ³	2	Int	0	Fazer Armaduras	2	Int	-2
Talento Artístico	1	Sab	0	Conhecimento				Forjar Armas	3	Int	-3
Tecelagem	1	Int	-1	dos Animais ²	1	Int	0	Lutar no Escuro	2	NN	NN
Trabalhar Pedra	1	For	-2	História Antiga ²	1	Int	-1	Montanhismo	1	NN	NN
Treinar Animais	1	Sab	0	Jogo	1	Car	0	Preparar Armadilhas	1	Des	-1
Uso de Cordas	1	Des	0					Rastrear ³	2	Sab	0
				Grupo dos Halflings	Pt	Hab	Mod	Sobrevivência ³	2	Int	0
Raras	Pt	Hab	Mod	Astrologia ³	2	Int	0	Vigor	2	Con	0
Cavalgar Criatura				Conhecimento							
Alada	3	Sab	-2	dos Animais ²	1	Int	0	Grupo dos Arcanos	Pt	Hab	Mod
Conduzir Carruagem	2	Des	+2	Cura	2	Sab	-2	Astrologia ³	2	Int	0
Disfarce	2	Car	-1	Jogo	1	Car	0	Conhecimento Místico	1	Int	-2
Falsificação	2	Des	-1	Malabarismo	1	Des	-1	Engenharia	2	Int	-3
Leitura de Lábios	3	Int	-2					Herbalismo	2	Int	-2
Ventriloquismo	2	Int	-2	Grupo dos Humanos	Pt	Hab	Mod	História Antiga ²	1	Int	-1
				Caça	1	Sab	-1	História Local ³	1	Car	0
Grupo dos Anões	Pt	Hab	Mod	História Local ³	1	Car	0	Idiomas Antigos	1	Int	0
Avaliação	1	Int	0	Rastrear ³	2	Sab	0	Lapidação	2	Des	-2
Engenharia	2	Int	-3	Religião	1	Sab	0	Ler/Escriver	1	Int	+1
Fazer Armaduras	2	Int	-2								
Forjar Armas	3	Int	-3	Grupo dos Sacerdotes	Pt	Hab	Mod	Grupo dos Psionistas	Pt	Hab	Mod
História Antiga ²	1	Int	-1	Astrologia ³	2	Int	0	Contato ⁵	1	Sab	0
Idiomas Antigos	1	Int	0	Conhecimento Divino ¹	1	Sab	0	Utilizar Energia			
Lapidação	2	Des	-2	Cura	2	Sab	-2	Subconsciente ⁵	2	Sab	-1
Religião	1	Sab	0	Herbalismo	2	Int	-2	Foco Meditativo ⁵	1	Sab	+1
				História Antiga ²	1	Int	-1	Hipnose ⁵	1	Car	-2
				História Local ³	1	Car	0	Lapidação ⁵	2	Des	-2
				Idiomas Antigos	1	Int	0	Ler/Escriver	1	Int	+1
				Instrumento Musical	1	Des	-1	Rejuvenescência ⁵	1	Sab	-1
				Ler/Escriver	1	Int	+1	Religião	1	Sab	0
				Religião	1	Sab	0				

Pt = Pontos, Hab = Habiliade, Mod = Modificador

¹ Conhecimento Divino é idêntico a Conhecimento Místico, com a diferença que se refere a magia divina ao invés de arcana. Para compreender ambos tipos de magia, um personagem deve possuir as duas perícias.

² Só pode ser aplicada a técnica/histórias/animais do domínio nativo.

³ Quando usada fora do domínio nativo, aplica-se uma penalidade igual a -2.

⁴ Quando usado para preparar receitas de seu domínio nativo, o personagem recebe um bônus igual a +2.

⁵ Essas perícias são explicadas no *The Complete Psionics Handbook*.





A

Adão 16, 28–31, 73
 Aderre Malocchio . . . 17, 25, 52, 54–55
 adivinhação 9, 206, 255, 256,
 259, 262, 272
 Alain Monette 78
 Alfred Timothy 48–49
 alter ego 153–155
 Althea 21
 alucinações 150, 152
 amnésia 150, 152, 156
 anacoreta 132, 134, 244
 245, 262, 265–266
 âncora espiritual 192
 Anhktepót 103–104
 Anton Misroi 96–98
 Aparentar morto-vivo . . 177, 192, 194
 ApBlanc, Tristen 16, 65–66
 arcanista 244, 245, 259–260
 arcano 228, 242, 244,
 253–259, 271–272,
 278, 282–284
 ato profano 160, 165
 atos de violência 158–160
 atração fatídica de Strahd 188
 aura de desconforto 176
 aventuras, Ravenloft 221–224
 aversão 146–148
 Azalin 15–18,
 25, 33–37,
 61, 137–138

B

Bane 67, 70
 Barão von Aubrecker 28
 Barbazul 73
 bardo 63–65, 280
 Baróvia 14–15, 19,
 24–25, 44,
 58–62, 64, 76,
 87, 132, 133
 Beryl Silvertress 34–35
 Blaustein 73
 Bluetspur 12, 16–17, 84–85
 Borca 17, 24–25,
 55–58, 123
 Borda Etérea 9, 175,
 201, 209, 279
 Boritsi, Ivana 17, 55–58
 Brumas de Ravenloft 8

C

campanha, Ravenloft 220–224
 Canjar 242

Casa do Lamento 19, 56, 121,
 123, 125
 catatonia 150–151
 Cavitius 111–117
 cena, Ravenloft 220–224
 cérebro-deus, illithid 12, 85
 Charcos, os 33–34
 Chiang, Tsien 89
 choque mental 146–147, 151
 chuva de terror 191
 cigano 245, 271–273, 278
 Circo 135, 137
 Círculo, o 133–134
 clarisciência 197, 274, 276
 clérigo 39, 51, 145,
 155, 177, 184,
 245, 262–264, 265, 278
 colapso 142–144, 146,
 148, 150, 155
 combinação maléfica de Strahd . . 192
 convocação 168, 175, 180–181,
 183–187, 191, 206,
 208, 210, 256, 262
 convocar brumas 193
 Corvara 242
 Costa Pontilhada 33–34
 cronologia, Ravenloft 16
 Cumes Ardentes 17–18, 110–117

D

Daclauid Heinfroth 19, 73
 Darkon 15–18, 20,
 24–25, 33–34,
 36–37, 45, 61, 137
 Davion 121–123, 126
 Davion, o Louco 122–123
 Dementlieu 17, 24–25, 31–32
 Demise 73
 depressão 150–151
 Desertos de Âmbar 17, 19, 21,
 102–110, 133
 desmaiar 142–143
 d'Honaire, Dominic 32–33
 Diamabel 105–107
 Dilisnya, Ivan 25, 55, 57–58
 Domínia 19, 73, 156
 Dominic d'Honaire 32–33
 domínio 12–13,
 19–22, 23–130
 Domínio 19
 domínios Bolsão 12, 121–130
 domínios de Aglomerado 12, 19,
 102–121
 domínios do Núcleo 13, 19, 23–81
 D'Polarno, Stezen 73
 Drakov, Vlad 17, 25, 35–37
 Dr. Dominiani 19, 73, 150,
 152, 156
 druidas 242, 279–280

E

Easan 80–82
 elementalista 180, 244, 245,
 255, 257, 259
 elfo 230, 232–234,
 245, 278
 embaraçosa, maldição 217
 Equaar 241–242
 era cavaleiresca 20, 22, 34,
 37, 46, 52, 55,
 69, 95, 125–126
 era medieval 20–22, 35, 39,
 44, 48, 50, 59,
 63, 67, 69, 73,
 75, 79, 93, 105,
 112, 115, 121, 126
 esconder 142–143
 especialização em armas 248, 252,
 282
 esquizofrenia 150, 152
 Ezra 31, 34, 41, 55,
 134–135, 265–266

F

Falkóvnia 15, 17, 24–25, 35–37
 fascinação 146–148
 fiasco 142–144
 ficar pasmo 142–144
 Floresta das Sombras 33–35
 Forlorn 15, 16, 24, 65–66
 fortalecer morto-vivo 188
 Frantisek Markov 75–76
 Fraternidade das Sombras 138
 frustrante, maldição 217
 fugir 142–143
 furor 146, 147

G

Gabrielle Aderre 17, 25, 52–55
 Galf Kloggin 34–35
 geografia, Ravenloft 18–19
 Ghastria 73
 G'Henna 17, 25, 85–88
 giomorgo 54, 240–241
 giorgio 53, 198
 Glennis McFadden 34–35
 gnomo 230, 234–236,
 245, 268, 278
 Godefroy, Wilfred 44
 Grande Conjunção 15, 17, 19, 55,
 57–59,
 61, 67–68, 70, 76, 78,
 84–85, 102, 117, 137, 232
 Gregorian Illhousen 69, 79, 127





Índice Remissivo

Gregor Zolnik 99
Greta Sombria 18, 24, 37,
38, 39, 55, 75
gritar 142, 142–144
Guardiões da Pluma Negra . . . 132–133
guerreiro. 244–245,
248, 278, 282
Guiseppe 94–95
Gundar 17
Gundarak 16–17, 19,
25, 52, 59, 73
Gundar, Duque 25, 52, 59–61

H

halfling 230, 238–239,
245, 268, 278
Har'Akir 16–17, 102–104
Harkon Lukas 16–17, 24, 63–65
Hazlan 17, 24, 67–68
Hazlik 67–69
Heinfroth, Daclaud 19, 73
Hiregaard, Tristen 170–171
história, Ravenloft. 14–17
Homem de Armas 226–227, 244,
246–250,
252, 263–264,
278, 282–284
humano 243, 245

I

l'Cath 17, 84, 88–89
idade da pedra 20, 75,
107, 119, 126
idade do bronze 20–21, 102, 107
idade do ferro. 20–21, 65
Igreja de Ezra 31, 34, 41,
55, 134–135, 265
Il Aluk. 18, 25, 33–34, 138
Ilha da Agonia 21, 28–29, 73
Ilha de Graben 78
Ilha dos Corvos. 78
Ilhas do Terror 12, 83–100
Illhousen, Gregorian 69, 79, 127
illithid, vampiro. 84
Ilusão 151–152
imitar mortal 190–191
interdição de vivos 177
Invidia 16–17, 24–25, 52–55
itens mágicos alterados 205–210
Ivan Dilisnya. 25, 55, 57–58

J

Jacqueline Renier 17, 46–48
Jezra Wagner 60
Juste, Lemot Sedia. 127, 130

K

Kalid-Ma. 90–92
Kalidnay. 16, 90–92
Kamii 241–242
Kargatane. 137–138
Kartakass. 16, 24, 63–65
Kas. 17, 110,
112–113,
115–117
Keening 16, 37–38
Kloggin, Galf 34–35
Knammen 78, 80

L

ladino 245, 266–272, 282
ladrao. 236,
241–242, 245,
268–272, 278, 280
Lamórdia 16, 17, 25, 28–29
Lemot Sedium Juste. 127–130
Liffe 78
L'ile de la Tempete 78
lorde. 12, 19, 83–100
lorde negro. 12–13,
19, 24–42,
161–163, 166
Lukas, Harkon 16–17, 63–65

M

magia
necromancia 197
magia 168, 180
adivinhação. 9, 206,
255, 256, 260,
262, 265, 272
conjuração 180, 256
convocação. 168, 175, 180–181,
183–187, 191, 206,
208, 210, 256, 262
escolas 180, 255–256
esferas. 168–169, 262
itens mágicos, alterados . . . 205–210
magias arcanas alteradas . . . 180–187
magias arcanas novas. 188–194
magias divinas alteradas . . . 169–175
magias divinas, novas. 176–178
necromancia 9, 161,
176, 177, 180,
187, 188, 190,
192, 194, 197,
206, 256, 260
magias arcanas, alteradas . . . 180–187
magias arcanas, novas. 188–194
magias divinas, alteradas . . . 169–175

magias divinas, novas 176–178
mago 244, 245, 255–257
maldição antiga 178, 212
maldição divina 177–178, 212
maldição permanente
de Allisandro, a 194, 212
maldições. 159, 160, 212–218
maldição, embaraçosa 217
maldição, inoportuna 217
maldição, letal. 217
maldição, perigosa 217
maldições inoportunas 217
maldições letais 217
Maligno 93–95
Malistroi 17, 87
Malocchio Aderre . . . 17, 25, 52, 54–55
Malus Sceleris 92–93
Mão Verde, a. 133
Mar das Mágoas 16, 19,
24, 73–76, 78, 137
Markov, Frantisek. 75–76
Markovia 17, 25, 75–76
Mar Noturno. 17, 24,
78–80, 82, 121, 126
McFadden, Glennis. 34–35
meio-elfo 245, 268, 278
meio-Vistani. 230,
240–242, 245, 278
Meistersinger 63
Memorial de Strahd 15
Meredoth 79–80
metapsionismo 203, 276
Misroi, Anton 97–99
Mistwalker, Trillen. 34
Monettem, Alain 78
Moosha. 108
Mordenheim, Victor 30
Mordent 16, 41–44

N

Naiat 241–242
Nathan Timothy 48
necromancia 9, 161,
176, 177, 180, 187,
188, 190, 192, 194,
197, 206, 256, 260
Necrópolis 14, 17, 24–25,
33–35, 137–138
nômades Abber 126–127
Nosos. 17, 92–93
Nova Vaasa 17, 24, 69–71

O

olhos do morto-vivo 176, 190
Ordem Profana do Túmulo, a . . . 138
overlorde 12, 19, 102–121





P

paladino 279
 paranoia 150–152
 Paridon 17, 117–119
 perícias 282–284
 com armas 282
 comuns 283–284
 perigosa, maldição 217
 personalidades múltiplas ... 150, 153
 pesadelos 146–147
 pesadelo sem fim 150, 191, 194
 Petrovna, Yagno 85–87
 Pharazia 16, 17, 104–105
 Pieter Van Riese 73–74
 Plano Etéreo 8–9, 172,
 174–175, 203, 209–210
 Plano Material Primário 8, 11, 14,
 113, 121, 127,
 175, 187, 196, 280
 poderes psiônicos, alterados. . 196–204
 poderes sombrios 11–12,
 158–162, 212–218
 pontos de poderes psiônicos. 201,
 202, 204, 277
 PPPs 201, 202, 204, 277
 primórdios da era medieval 20,
 22, 39, 73, 105
 psicocinese 196, 199, 276
 psicometabolismo 200, 276
 psionicista 196–204, 245,
 273–277, 282, 283

R

Rainha do Ninho 117, 119–121
 ranger 245, 247, 249–251, 278
 redenção 13, 162–164, 216–217
 Renier, Jaqueline 17, 46–47
 repulsão 145–148
 Richemulot 17, 24, 46–48
 Rudolph van Richten 41
 S
 sacerdote 244, 245,
 260–266, 278, 282
 Scaena 127–130
 Sceleris, Malus 92–93
 Sebuia 16–17, 102, 107–110
 semilorde 12, 19, 121–130
 Semiplano do Pavor 175, 187,
 201, 204, 279
 Senmet 103
 Serras do Infortúnio 34

Shadowborn 17, 19,
 102, 133, 134
 Silvertress, Beryl 34–35
 Sithicus 17, 24–25,
 49–52, 132
 Skraag, Damon 34–35
 sociedade secreta 131–138
 sorvedouro do mal .. 44, 49, 170, 263
 Soth 17, 25, 50–51
 Souragne 16, 95–98
 Stezen D'Polarno 73
 Strahd von Zarovich 11, 15, 16,
 25, 44, 58–62,
 76, 84, 132–133,
 185, 188, 192–194
 sussurro de cadáver 176, 188

T

Tatiana 13–16, 58, 62
 telepatia 91, 149, 196,
 202, 208, 276–277
 tendência 281
 Tepest 17, 24–25, 37–40
 Terra dos Pesadelos 17, 79,
 121, 126–127
 Terras das Brumas 33–34
 Terras Tropicais 17, 102
 terrível união de Strahd 194
 testes de
 horror 145–148, 236,
 237, 239, 248,
 253, 260, 267, 274
 loucura 149–156,
 234, 239, 241,
 253, 267, 274
 medo 140–144, 232,
 237, 239, 248,
 253, 267, 274
 poder 9, 158–166, 217–218
 Thakok-An 90–92
 Timor 16–17, 117–121
 Timothy, Alfred 48–49
 titubear 142–144
 Tiyet 107–110
 Todstein 79
 Tovag 110–117
 tralaks 241
 Três Bruxas 39–40
 Trillen Miswalker 34
 Tristen ApBlanc 16, 65–66
 Tristen Hiregaard 70–71
 Tristessa 37–38
 Tsien Chiang 88–89
 Tymothy, Nathan 48

U

Urik von Kharkov 45

V

Valachan 16, 24, 44–46
 Vale das Lágrimas 34–35
 valores de habilidades 226–229
 vampiro, illithid 84
 van Richten, Rudolph 41
 van Riese, Pieter 73–80
 Vatraska 241–242
 Vechor 16, 78, 80–82
 Vecna 17, 110–117
 Verbrek 17, 24, 48–49
 Victor Mordenheim 28–30
 vingança 133, 245, 252, 282
 Vistani 9, 14–15,
 17, 24–25, 41,
 48–50, 52–55,
 59–63, 75, 115,
 132, 135, 194, 198,
 203, 212, 214–215,
 218, 234, 240–241,
 243, 257, 271, 273
 Vlad Drakov 17, 25, 35–37
 von Aubrecker, Barão 28
 von Kharkov, Urik 45
 von Zarovich, Strahd. ... v. Strahd von
 Zarovich
 Vormoff, Yako 34–35
 Vorostokov 17, 98–100

W

Wagner, Jezra 60
 Weathermay, George 41, 44, 70
 Wilfred Godefroy 44
 Wyan 39

Y

Yagno Petrovna 85–87
 Yako Vormoff 34–35

Z

Zarovan 55, 60–61, 241–242
 Zherisia 16–17, 117–121
 Zolnik, Gregor 99
 zona da impostura 176



**A noite se aproxima. As Brumas começam a erguer.
Submeta-se às Trevas.**

Entre no mundo macabro e sombrio de Ravenloft.

Mas cuidado...

**Depois que começar a caminhar entre as névoas e as sombras,
Você nunca mais conseguirá voltar.**

Domínios do Medo é o livro básico de regras para a segunda edição do premiado cenário de Ravenloft, o primeiro RPG a misturar fantasia e horror.

Nas páginas desse livro, jogadores e mestres descobrirão os segredos mais sombrios da Terra das Brumas, incluindo alguns conceitos totalmente inéditos:

- Informações detalhadas para você preparar desde aventuras curtas do mais puro pesadelo até longas campanhas de horror.
- Regras completas para a criação de personagens originários do Semiplano do Pavor.
- Quatro novas classes de personagem, criadas especificamente para serem usadas nas campanhas de Ravenloft: o vingador, o anacoreta, o cigano e o arcanista.
- Uma nova raça de personagens de jogadores — o meio vistani.
- Descrições revisadas e expandidas do Semiplano e dos lordes que governam seus domínios macabros.
- Testes de Medo, Horror e Loucura reestruturados de modo a aumentar o clima de terror.
- Novas regras para Testes de Poder, mais os treze degraus que levam o personagem da graça divina à corrupção total.

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Rd.
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



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