

Advanced
Dungeons & Dragons

Ravenloft®

O Terror Esquecido



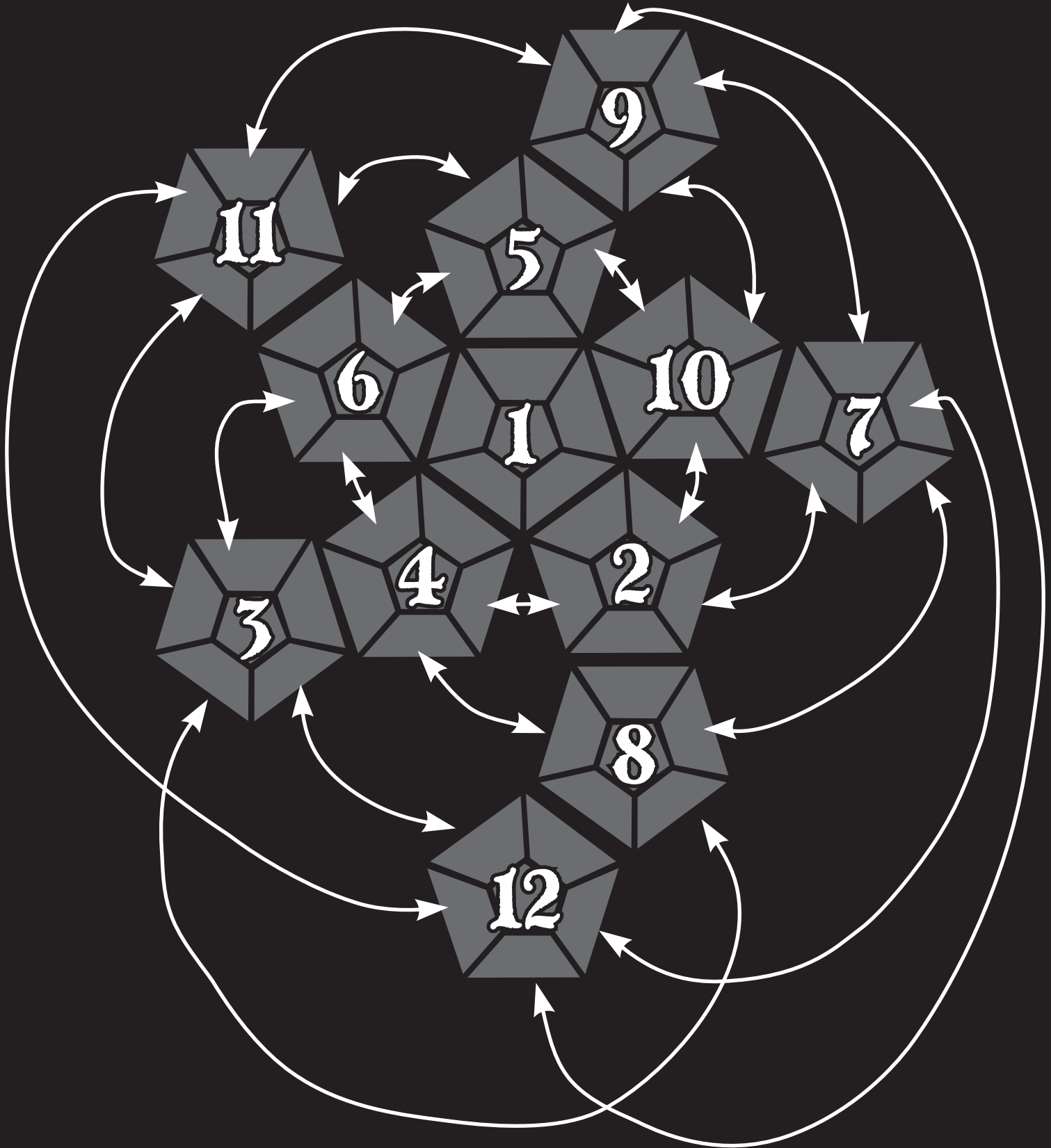
por William W. Connors

Este produto pode
ser utilizado com



Castelo Spulzeer
aventura jogo.

O Domínio de Aqqarath



Tradução: Diogo Nunes

Diagramado por Paulo César.

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

Todo dia eu vejo o e-mail sim. Pode escrever! Eu ainda tô vivo!!!

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

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

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

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã.

NÃO VENDA!

Espalhe o RPG! Compre os originais, dessa forma
incentivando os autores e as editoras!

Versão desta edição:
AD&D 2E - O Terror Esquecido 1.0

Dedico meu trabalho a minha mãe, falecida agora em 2017.
Obrigado por ter me dado a caixa de Dungeons & Dragons da Grow!

O Terror Esquecido

por
William W. Connors

Créditos

Designer: William W. Connors; Conceito de Projeto: William W. Connors, Julia Martin

Editora: Carrie A. Bebris; Diretor de Criação: Thomas M. Reid

Ilustração da Capa: Todd Lockwood; Ilustrações Internas, Coordenador Gráfico: Dawn Murin e Paul Hanchette

Editoração: Tracey L. Isler; Cartografia:

Agradecimentos Especiais: Cindi Rice, Keith Strohm e Doug Stewart

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	3	Falando com os Mortos	32
Jogando Essa Aventura	3	Mármore.....	33
Resumo da Aventura	3	<i>Maleffluent</i>	33
Os Rubis Encantados	4	Saindo da Faceta	34
Dando Início.....	4	O Rubi Encantado	34
Inícios Alternativos.....	4	A Oitava Faceta	35
Explorando Aggarath	5	Entrando na Faceta.....	35
A Primeira Faceta	6	Explorando a Faceta	35
Entrando na Faceta.....	6	Ajudando Mármore	35
Explorando a Faceta	6	Examinando o Altar.....	36
Saindo da Faceta	8	O Rubi Encantado.....	36
Os Conduítes	9	Examinando o Sarcófago.....	36
Pontas Soltas.....	9	Um Final Terrível	36
A Segunda Faceta	10	Saindo da Faceta	36
Entrando na Faceta.....	10	A Nona Faceta	37
Explorando a Faceta	10	Entrando na Faceta.....	37
Jogos de Azar.....	11	Explorando a Faceta	37
O Rubi Encantado	12	Examinando um Livro.....	37
<i>Maleffluent</i>	15	Explorando o Corredor	38
Saindo da Faceta	15	<i>Maleffluent</i>	39
A Terceira Faceta	16	O Rubi Encantado	39
Entrando na Faceta.....	16	Saindo da Faceta	39
Explorando a Faceta	16	A Décima Faceta	40
<i>Maleffluent</i>	16	Entrando na Faceta.....	40
O Duelo	17	Explorando a Faceta	40
O Rubi Encantado	17	Os Habitantes	40
Saindo da Faceta	18	O Rubi Encantado	41
A Quarta Faceta	19	<i>Maleffluent</i>	41
Entrando na Faceta.....	19	Saindo da Faceta	41
Explorando a Faceta	19	A Décima Primeira Faceta	42
O Labirinto	19	Entrando na Faceta.....	42
<i>Maleffluent</i>	20	Explorando a Faceta	42
O Covil do Dragão	21	Conversa	43
O Dragão Ataca.....	23	Combate.....	43
O Rubi Encantado	24	Conversando com Mármore.....	43
Saindo da Faceta	24	Exigindo Vingança.....	44
A Quinta Faceta	25	<i>Maleffluent</i>	44
Entrando na Faceta.....	25	A Chave de Prata	45
Explorando a Faceta	25	O Rubi Encantado	45
Senhoras do Jardim.....	25	Morte de um Lorde de Domínio.....	45
O Rubi Encantado.....	27	Saindo da Faceta	45
<i>Maleffluent</i>	27	A Décima Segunda Faceta	46
Esmerel Ataca	27	Entrando na Faceta.....	46
Saindo da Faceta	28	Explorando a Faceta	46
A Sexta Faceta	29	O Estrado de Prata	46
Entrando na Faceta.....	29	O Rubi Encantado	47
Explorando a Faceta	29	<i>Maleffluent</i>	47
<i>Maleffluent</i>	29	Saindo da Faceta	47
As Janelas.....	29	Epitáfio	48
Os Pilares	30	Apêndice Um: Os Segredos de Aggarath	49
O Altar.....	30	O Domínio de Aggarath.....	50
Transgressões.....	31	A Adaga Aggarath	54
A Ira dos Deuses.....	31	Apêndice Dois: Personagens Principais e	
O Rubi Encantado	31	Monstros	55
Saindo da Faceta	31	Principais Personagens do Mestre	56
A Sétima Faceta	32	Semilorde de Aggarath.....	56
Entrando na Faceta.....	32	<i>Maleffluent</i>	60
Explorando a Faceta	32	Mármore	61
Amigos que Partiram.....	32	Índice de Monstros.....	63





Esta aventura é projetada para jogar em conjunto com o *Castelo Spulzeer*, uma aventura para o cenário de campanha de FORGOTTEN REALMS. Ela pode, no entanto, também ser jogada como uma aventura autônoma, para que os Mestres possam executá-la sem jogar o cenário dos Reinos.

Jogando Essa Aventura

O *Terror Esquecido* é uma aventura com um crossover único dos cenários de campanha de RAVENLOFT e FORGOTTEN REALMS, projetada para um grupo de quatro a seis personagens dos jogadores do 10º ao 12º nível. O grupo deve conter pelo menos um personagem capaz de empregar magia e um personagem hábil no uso da magia divina. Esses personagens podem ser anacoretas e arcanistas ou lançadores de magia de outros mundos.

Resumo da Aventura

No início desta aventura, os personagens estão todos aprisionados dentro de uma pedra preciosa inserida no cabo de uma adaga mágica. Exatamente como eles surgiram neste lugar depende do Mestre optar por conduzir esta aventura como a sequência da aventura *Castelo Spulzeer* de FORGOTTEN REALMS.

Os eventos que aconteceram no *Castelo Spulzeer* estão resumidos no Apêndice Dois deste livro na descrição do personagem Chardath Spulzeer. (Esses eventos trouxeram ele e os personagens dos jogadores para Ravenloft simultaneamente.) Para aqueles Mestres usando *O Terror Esquecido* como uma aventura autônoma, um início alternativo sugerido aparece abaixo.

Aggarath, a adaga mágica em que os personagens dos jogadores estão presos, funciona de forma muito parecida com um *espelho do aprisionamento*. Aqueles que morrem por esta lâmina encontram seus espíritos presos dentro da sua pedra do punho de rubi — um domínio flutuante em Ravenloft. No entanto, o domínio de *Aggarath* é hostil. À medida que seus ocupantes se movem dentro do domínio, a prisão cristalina drena sua energia vital. E se os personagens dos jogadores não escaparem rapidamente, eles perderão a capacidade de fazê-lo.

Como se essa situação não fosse ruim o suficiente, as Brumas abraçaram o louco Chardath Spulzeer e o tornaram o lorde deste domínio. Todas as Facetas da psique despedaçada daquele louco estão refletidas nas faces da gema.





Introdução

O universo de pedra preciosa sobre o qual Chardath governa não tem realidade física. Em termos de jogo, pode ser considerado um espaço não dimensional semelhante ao que se encontra dentro de uma *bolsa do espaço infinito*. Na medida em que os heróis estão preocupados, no entanto, eles experimentam o lugar como uma série de “Facetas” ou níveis. Cada uma dessas regiões é um universo distinto que reflete vários aspectos da mente de Chardath. Como esta é uma mente insana, algumas das Facetas são na maior parte torturantes.

Os heróis começam a aventura na Primeira Faceta. Conforme eles viajam pelas Facetas da loucura de Chardath, eles reúnem o conhecimento e o poder de que precisam para escapar da pedra (veja “Os Rubis Encantados”, abaixo). Os aventureiros devem ser rápidos, no entanto, para escapar antes de serem reduzidos ao nível 0 e consumidos pelo universo de gema.

Ao longo do caminho, o grupo é auxiliado por uma presença mística que oferece conselhos em troca de uma promessa de ajuda: os heróis devem tirá-la de *Aggarath* quando eles saírem. Na verdade, este conselheiro é a voz telepática de *Maleffluent*, a arma inteligente maligna que Chardath Spulzeer carrega com ele. Nos Reinos Esquecidos, ele quase dominou Chardath. Aqui, porém, ele é incapaz de dobrar a vontade do semilorde. Para um espírito poderoso como *Maleffluent*, este estado de coisas é inaceitável. Ele fará tudo o que puder para ver seu mestre destruído e ele mesmo liberado de *Aggarath*.

Claro, *Maleffluent* tem toda a intenção de dominar os heróis se eles forem tolos o suficiente para trazê-lo para o mundo exterior. Ainda assim, eles podem não ter escolha a não ser fazer uma barganha com o diabo com este potencial aliado.

Os Rubis Encantados

A maior parte desta aventura detalha os esforços dos personagens para explorar o domínio de pedra preciosa de *Aggarath*. Enquanto fazem isso, eles reúnem as ferramentas e pistas que devem permitir que escapem antes que a terra parasita absorva completamente suas essências vitais.

Espalhados por todo o domínio de *Aggarath* estão vários rubis. Parecem mais ou menos com gemas normais, cada uma com cerca de 2,5 centímetros de tamanho. Eles brilham suavemente com poder mágico; a magia *detectar magia* irá confirmar sua natureza. No entanto, não há dois rubis com a mesma forma, tornando possível distingui-los facilmente.

Apenas recolhendo pelo menos três desses

rubis os heróis serão capazes de escapar do universo de pedra preciosa ao final da aventura. Os meios para recuperar as pedras em particular são apresentados na descrição de cada Faceta. A seção “A Décima Segunda Faceta” detalha como usar os rubis para escapar de *Aggarath*. Além dos rubis, os heróis também precisam de uma chave que Chardath possui.

Assim que os heróis escaparem de *Aggarath*, seus corpos são reconstituídos magicamente. Quaisquer níveis que eles possam ter perdido durante a aventura são restaurados.

Dando Início

Antes de começar a jogar, os Mestres são aconselhados a ler os apêndices deste produto, que relacionam informações importantes de plano de fundo sobre o domínio de *Aggarath*, do movimento entre Facetas, do semilorde Chardath Spulzeer, do machado maligno *Maleffluent* e outros personagens e conceitos chave.

Inícios Alternativos

Se esta aventura não estiver sendo jogada em seguimento ao *Castelo Spulzeer*, o Mestre precisa fazer alguns pequenos ajustes. O mais importante trata de encontrar um meio de prender os personagens no universo de gema de *Aggarath*.

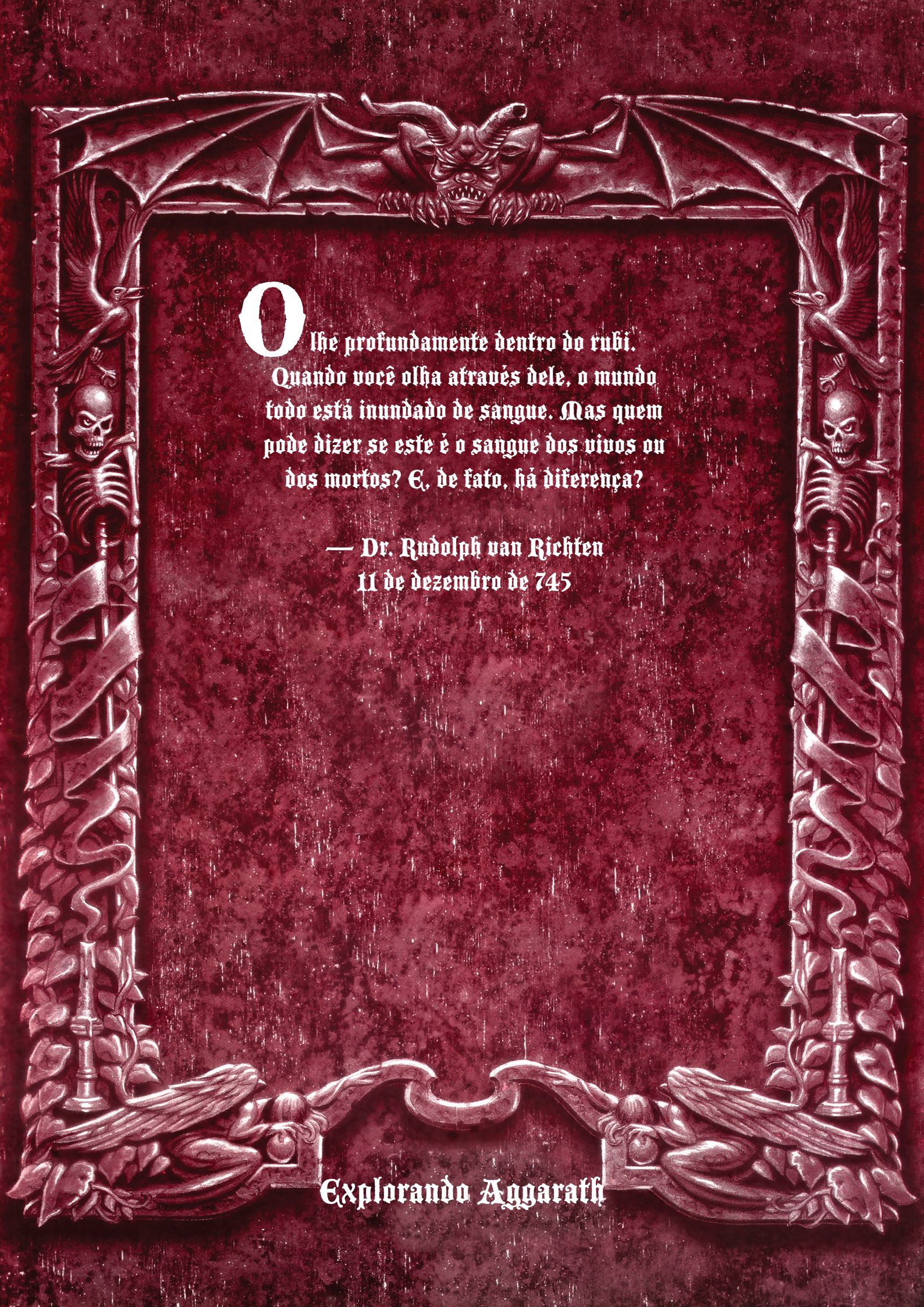
A maneira mais fácil de fazer isso é os heróis a serem assassinados por alguém que empunha o arma *Aggarath* (descrito no Apêndice Um do este livro). O Mestre pode começar a aventura tendo os personagens contratados para investigar uma série de assassinatos brutais. Em todo caso, o corpo da vítima nada mais é do que uma casca murcha. Este é um efeito colateral da habilidade de dreno vital da adaga.

Enquanto os personagens investigam os eventos, a trilha leva-os ao que parece à primeira vista o covil escondido de um louco perigoso. Na verdade, no entanto, os heróis encontraram um mortal culto de fanáticos perigosos. Os cultistas têm realizado esses assassinatos como parte de um terrível ritual que, eles acreditam, libertará os poderosos espíritos presos na faca. Claramente, eles entendem apenas uma fração da verdade sobre a arma que eles possuem.

Os heróis são pegos de surpresa e tornam-se as próximas vítimas da mortal *Aggarath*. Esses eventos levam diretamente à chegada do grupo na Primeira Faceta.

Nota: Esta introdução requer ajustes em algumas regras e suposições em outras partes da aventura. No entanto, eles são mínimos e podem ser facilmente resolvidos ou mesmo ignorados durante o jogo.





Olhe profundamente dentro do rubi.
Quando você olha através dele, o mundo
todo está inundado de sangue. Mas quem
pode dizer se este é o sangue dos vivos ou
dos mortos? E, de fato, há diferença?

— Dr. Rudolph van Richten
11 de dezembro de 745

Explorando Aggarath



A Primeira Faceta

A Primeira Faceta

*O prazer costuma ser um visitante; mas a dor
Se apega cruelmente a nós.*

— John Keats, “Endymion” (1817)



Primeira Faceta é uma terra de cristal de rubi brilhante. É de longe a mais passiva das doze regiões que compõem o domínio de *Aggarath*. O texto em caixa, no entanto, não necessariamente revela este relativo estado benigno. Os heróis podem muito bem acreditar estar em grande perigo no momento em que eles aparecerem em *Aggarath*.

Em termos de jogo, esta Faceta serve para apresentar os personagens para seus novos ambientes e permite que aprendam uma ou duas coisas sobre o domínio antes de realmente começarem a aventura. Eles poderiam ver a fantasma de Mármore, a quem eles podem reconhecer do Castelo Spulzeer. Além disso, os heróis provavelmente ouvirão a voz de *Maleffluent*, o machado de guerra mágico de Chardath.

Entrando na Faceta

A exploração da Primeira Faceta pode começar com o Mestre lendo o seguinte texto para os jogadores:

Um por um, vocês recuperam os seus sentidos em um lugar diferente de tudo que vocês já viram antes. A superfície abaixo de vocês é uma folha de vidro ou cristal vermelho que brilha com uma luz difusa e ondulante. Ela se estende até perder de vista em todas as direções sem limite ou borda visível.

Acima de vocês, um céu negro sem estrelas, nuvens ou outras características se espalha de horizonte a horizonte. Vastos arcos de relâmpagos carmesins lançam-se periodicamente através deste vazio, seguidos rapidamente por tremendos estrondos de trovões. Esses efeitos poderosos fazem o chão sob seus pés tremerem, mas nenhum eco é ouvido em seus rastros.

O ar aqui não é nem frio nem quente e é sem movimento ou aroma. Essa condição cria um efeito sufocante que faz com que essa vasta planície pareça de alguma forma próxima e confinante.

em um reino que é, no mínimo, extremamente incomum. Planícies de cor rubi, relâmpago carmesim em um céu negro e uma completa falta de características geográficas devem ser desorientadoras e assustadoras. Isso é especialmente verdadeiro para personagens quem tem agorafobia (o medo de espaços abertos) ou uma deficiência semelhante.

Explorando a Faceta

Embora este lugar pareça muito estático, alguns eventos podem desencadear atividade aqui. Em geral, os resultados dependem das ações dos heróis.

Ficando Parado

Um método testado e comprovado de investigação entre personagens dos jogadores é ficar parado e fazer nada. Em geral, a teoria por trás dessa abordagem é que tudo o que vem a seguir na aventura acontecerá em breve.

Se os jogadores optarem por fazer isso, a aventura se quebra até a paralisação. Enquanto eles permanecerem esperando pacientemente por algo para acontecer, nada acontece.

Ainda assim, esse fato não significa que tal inatividade falha em revelar a natureza deste lugar. Depois dos heróis perderem um turno ou dois, o Mestre pode ler para eles o seguinte texto:

O passar dos minutos parece não causar mudança neste lugar. Não fica mais quente nem mais frio, e nenhum sinal de vida ou de outros visitantes se torna aparente. Não há trégua na cascata infinita de relâmpagos e não há descanso na cacofonia de trovões.

Mesmo assim, nem tudo continua igual. Enquanto vocês permanecem neste lugar, vocês se tornam conscientes de um sentimento distinto de letargia e fraqueza. Isso é o resultado de alguma força externa ou apenas os efeitos remanescentes de sua chegada a este estranho mundo? No momento, é impossível dizer.

Esta letargia é, naturalmente, os primeiros vestígios da essência de drenagem de energia de *Aggarath* cobrando seu preço nos personagens. Em termos de jogo, ela não tem efeito. Deveria, no entanto, alertar os personagens que algo está errado neste lugar.

Quebrando Coisas

Outra maneira popular para os personagens dos jogadores descobrirem as coisas é começar

Clima e Atmosfera

Nesta cena, o Mestre deveria demonstrar a absoluta estranheza da região. Os heróis estão





a quebrá-las. Isto pode significar tentar lascar a superfície de um dos monólitos (descrito na seção “Usando Magia”, abaixo) ou tentar cavar um buraco no solo cristalino.

As tentativas de danificar os monólitos falham. Se os heróis tentarem quebrar o solo cristalino sob seus pés, no entanto, eles podem ter uma surpresa. Pequenos golpes, arranhões e similares não produzem nenhum efeito visível. Mas a primeira pessoa que fizer uma tentativa séria de quebrar o solo (acertando-o com um martelo de batalha ou picareta, por exemplo) desencadeia uma macabra cadeia de eventos. O Mestre pode ler o seguinte texto em voz alta para descrever o que os aventureiros experimentam:

Conforme vocês golpeiam a terra, a luz radiante desta estranha paisagem cristalina ondula como um lago atingido por uma pedra. Por um segundo, vocês não veem mais nada, mas então um rosto aparece abaixo da superfície: uma bela e assustadora imagem de uma mulher esguia de cabelos negros. Vocês não podem dizer se isso é apenas uma imagem ou se a mulher pode vê-los tão claramente quanto vocês a veem.

Por vários segundos, a mulher pressiona a barreira de rubi que a separa de vocês. Seus olhos mostram pânico e o medo contorce suas feições à medida que ela tenta cavar um caminho através da camada aparentemente inquebrável de vermelho. Ela parece uma nadadora que de repente se viu presa debaixo de uma lâmina de gelo.

Então, sem jamais ter feito um som, essa imagem estranha desaparece. Menos de um minuto depois que seu golpe acertou, tudo está como antes.

Aqueles personagens que participaram da aventura *Castelo Spulzeer* deveriam reconhecer esta mulher como Mármore, a irmã do semilorde de *Aggarath*, Chardath. Por causa de seus laços especiais com a criação do universo de pedra preciosa, seu espírito ficou preso na própria estrutura do lugar.

Sempre que os personagens na Primeira Faceta atacarem a superfície com força considerável, eles veem a imagem de Mármore. Ela é, como a narrativa sugere, totalmente incapaz de ver ou interagir de outra forma com os personagens capturados na Primeira Faceta. Mais tarde, à medida que eles explorarem outras regiões de *Aggarath*, os aventureiros podem realmente ter uma oportunidade de falar com ela.

Passeando

Em algum momento, os heróis provavelmente decidem caminhar um pouco ao redor.

Embora uma área seja igual a outra na Primeira Faceta, o ato de viajar realmente faz com que ocorra um encontro de algum tipo. Depois que os heróis tiverem deixado algumas centenas de metros atrás deles, o Mestre deve ler o seguinte texto em voz alta:

É difícil dizer há quanto tempo vocês estão caminhando, pois um lugar parece ser igual ao outro nesta terra estranha. Sempre há o brilho carmesim sob seus pés, a expansão negra acima de você e a cascata eterna de trovões e relâmpagos ao seu redor.

Só gradualmente vocês começam a ouvir uma voz no ar. No início, vocês confundem os sussurros fracos como nada mais do que o ribombar de um trovão. A cada segundo que passa, entretanto, fica claro que esse murmúrio contém algo mais. Alguém — ou algo — está tentando falar com vocês.

A fim de discernir as palavras deste falante misterioso, os heróis devem fazer com sucesso testes de ouvir ruídos (de acordo com a habilidade ladina).

Se ninguém no grupo tiver essa habilidade, o Mestre deve atribuir uma chance de ouvir com base na natureza dos personagens e suas ações. Rangers, por exemplo, que se presume terem os sentidos aguçados de caçadores, teriam uma boa chance de serem capazes de entender a mensagem.

Quando alguém conseguir captar as palavras do som de fundo do trovão, o Mestre deve ler a seguinte narrativa em voz alta. Essas palavras devem ser ditas lentamente com um voz profunda e sussurrante para dar a elas sentimento e apelo.

“Somos todos prisioneiros deste lugar. Eu devo servir a alguém que deveria me obedecer. Vocês serão consumidos pela própria terra.”

“A sobrevivência é nosso objetivo comum. Ambos precisamos de aliados. Como um sinal de minha boa fé, ofereço o seguinte conselho: Reúna as pedras brilhantes da terra. Esta é a chave para ambas as nossas salvasões. Eu lhe dou a primeira para que vocês saibam o que procurar.”





A Primeira Faceta

Com esta afirmação, um rubi na forma de uma perfeita esfera de 2,5 centímetros cai em uma das palmas de um dos personagens dos jogadores. A voz continua:

“Além desse conselho, eu darei um presente a todos vocês. Considerem o assunto; nós vamos nos falar novamente.”

Esta mensagem vem de *Maleffluent*, o inteligente machado de guerra mágico empunhado por Chardath (veja descrição, na página 60). *Maleffluent* deseja ser livre de *Aggarath*, pois aqui ele não pode superar a vontade do lorde do domínio. A medida que a aventura avança, os personagens recebem outras mensagens do machado de guerra. Por enquanto, no entanto, isso é tudo o que ele tem a dizer.

O conselho de *Maleffluent* refere-se à coleção de rubis mágicos (consulte a página 4) que podem permitir que os heróis escapem deste lugar; a esfera é o rubi encantado desta Faceta. O presente do qual ele fala é descrita em “Anéis do Pastor”, abaixo.

Anéis do Pastor: assim que a mensagem de *Maleffluent* desaparece, um anel de metal branco aparece na mão de cada personagem. Esses anéis são mágicos, embora sua natureza possa não ser a princípio aparente. Os *anéis do pastor* são assim chamados porque eles vão ajudar a manter o grupo unido.

Sempre que um dos heróis se encontrarem separados do resto do grupo, o anel o guia de volta para seus aliados. Isso é feito por meio de uma pressão fraca que parece quase um puxão. Se um personagem relaxar o braço, o anel gradualmente (ao longo do curso de cerca de um minuto) levanta a mão do personagem para apontar na direção do resto do grupo.

Para aqueles que ficam juntos, os anéis funcionam ao contrário. Ou seja, eles tentam apontar a direção dos perdidos.

Se o grupo se dividir em mais de dois grupos, os anéis apontam para uma posição equidistante dos membros dispersos. Se cada indivíduo seguir a orientação do seu anel, todos eles acabam juntos novamente.

Na verdade, esses dispositivos foram incluídos na aventura para ajudar o Mestre. Devido à natureza das viagens neste reino, um grupo de aventureiros pode se separar facilmente. O Mestre pode usar os *anéis do pastor* para mantê-los juntos. Para servir a este propósito, eles não precisam ser usados apenas conforme descrito acima. Se um herói não sabe em qual portal seus companheiros passaram, por exemplo, o

anel pode cutucá-lo em direção ao correto.

Os anéis podem ser removidos e até mesmo descartados pelos heróis. Se eles assim fizerem, no entanto, o Mestre não deve ter simpatia por um personagem que se perdeu irremediavelmente.

Usando Magia

A primeira vez que os personagens lançarem uma magia ou usarem um item mágico enquanto exploram a Primeira Faceta, ele não funciona. Em vez disso, o reino absorve a energia do efeito (então a magia ou a carga é gasta como se tivesse funcionado normalmente). A seguinte narrativa descreve o que acontece a seguir:

De repente, um grande estrondo de relâmpago desce do céu e atinge o solo de rubi a menos de 4,5 metros de vocês. O trovão ensurdecedor que o acompanha jogam vocês no chão e deixa seus ouvidos zumbindo. Em rápida sucessão, mais quatro raios vermelhos atingem o solo ao seu redor, jogando-o de um lado para outro como um barco de brinquedo em um vendaval feroz.

Onde cada raio atinge o solo, o cristal brilha intensamente como vidro derretido. Gradualmente, eles se elevam para formar monólitos cristalinos pontiagudos com cerca de 4,5 metros de altura e 1,5 metro de espessura. Eles ficam em pontos iguais ao seu redor, formando uma muralha pentagonal ampla. Eles parecem ser meras saliências do chão, sem junção ou demarcação visível.

Tentar lascas, quebrar ou de outra forma marcar os monólitos falham. Esses monólitos são os portais que permitem que os personagens viajem para as Facetas vizinhas. Os detalhes de uso dos portais aparecem abaixo.

Saindo da Faceta

Embora os monólitos sejam idênticos em aparência, cada um leva a um lugar diferente no domínio de *Aggarath*.

Para abrir um dos portões, uma magia deve ser lançada sobre ele (de um personagem lançador de magias ou de um item mágico). Como antes, a magia é gasta e não tem o efeito desejado. Em vez disso faz com que o cristal vermelho brilhe calorosamente. Nesse estado ativo, o cristal se abre em um conduíte.





Os Conduítes

Viajar de uma Faceta para outra é difícil e às vezes perigoso. Cada Faceta se conecta exatamente com cinco outras por uma série de conduítes mágicos. Como e onde se encontram esses portais varia de Faceta para Faceta, assim como o processo pelo qual são abertos.

Entrando em um Conduíte: aqueles que tocam um monólito ativo descobrem que ele não é sólido. Um braço empurrado para dentro dele formiga até que seja retirado. Alguém que entrar no monólito (ou colocar sua cabeça nele) encontra um corredor cintilante prismático além dele. A seguinte narrativa deveria ser lida em voz alta para o primeiro jogador cujo personagem olhar além do véu brilhante de carmesim:

Além da superfície do monólito rubi está um corredor cintilante que arde brilhantemente com todas as cores do arco-íris. Energias inimagináveis estalam pelo ar, arrepiando os pelos de seus braços e descendo pela nuca. O cheiro amargo de eletricidade faz cócegas em suas narinas e queima seus olhos. A cerca de vinte metros de distância, o corredor termina em uma parede tremulante de luz branca. Ela parece incorpórea, mas você não pode ver nada além dela.

Entrar em um desses conduítes é impossível para os reflexos (aquelas pessoas nativas deste domínio). Apenas cativos de *Aggarath*, como os personagens do jogador, podem se mover para dentro e através de um conduíte.

Movendo-se Através de um Conduíte: o corredor parece como vidro, embora seja imune a danos. Qualquer personagem explorando esta região experimenta um formigamento de energia em todo o seu corpo até que ele saia. Tais travessias têm um efeito prejudicial sobre criaturas vivas, no entanto.

Cada personagem deve fazer um teste de resistência contra magia. Uma falha no teste de resistência indica que o personagem perde um nível pela duração da aventura. Este efeito é tratado exatamente como a habilidade de drenagem de nível de um vampiro ou outra criatura morto-viva. Assim, um cigano de 10º nível que entra em um dos conduítes emerge da outra extremidade como 9º nível. Quando um personagem é reduzido ao nível 0, sua forma se quebra e ele é absorvido pelo domínio. Esse personagem agora é parte integrante de *Aggarath* e não pode ser resgatado por qualquer meio exceto pela magia *desejo*.

Devido à drenagem de nível ser temporária, os Mestres podem querer manter cópias das fichas originais dos personagens dos jogadores à disposição ou desencorajar jogadores de apagar (e, portanto, perder todos os registros) magias, pontos de vida, etc. perdidos com a drenagem de nível.

Os níveis perdidos são restaurados quando os personagens escapam de *Aggarath* e seus corpos são magicamente reconstituídos.

Um teste de resistência bem sucedido indica que o herói sobreviveu a sua jornada pelo conduíte ileso — dessa vez.

Saindo do conduíte: Quando alguém alcançar a parede de luz do outro lado do corredor, ele descobre que ela é realmente etérea. Uma mão pode facilmente passar por ela. Se alguém der um passo através desta parede de luz, ele é instantaneamente transportado para uma das outras Facetas.

Pela razão de todos os monólitos e conduítes serem exatamente iguais (na aparência, pelo menos), um personagem possivelmente não pode distinguir um do outro. Como não há como determinar o norte ou o sul neste lugar, o Mestre deveria designar um dos monólitos como sendo o “número um”. Uma vez que isso for feito, as destinações dos outros podem ser determinadas pela contagem no sentido horário em torno do perímetro do pentágono que eles formam.

Número do Monólito	Faceta de Destino
1	Faceta 5
2	Faceta 10
3	Faceta 2
4	Faceta 4
5	Faceta 6

Quando alguém atravessa a parede de luz no final do corredor, ele é instantaneamente transportado para a Faceta indicada. Os eventos que acontecem lá são descritos na seção dessa Faceta neste livro.

Pontas Soltas

É muito importante que os personagens dos jogadores ouçam a mensagem de *Maleffluent* (e recebam os *anéis do pastor*) antes de saírem da Primeira Faceta. Se eles conseguirem abrir os conduítes antes que eles tenham feito isso, o Mestre precisa fazer uma alteração rápida do fluxo da aventura. A maneira mais fácil de amarrar essa ponta solta é fazer com que a mensagem seja ouvida pelos heróis na primeira vez que eles passarem por um dos conduítes.





A Segunda Faceta

A Segunda Faceta

Não a alegria, mas a tristeza é a mãe da devassidão.

— Friedrich Nietzsche,

Máximas e Opiniões diversas (1879)



Segunda Faceta evoluiu em torno de uma memória da infância de Chardath. Ela parece representar uma das primeiras vezes que o jovem lorde testemunhou a devassidão dos jogos de azar e outros “entretenimentos” que sua mãe ofereceu no Castelo Spulzeer para forrar os cofres da família. Os viajantes que exploram esta Faceta veem o lado mais escuro da vida, em que tudo parece mal e ameaçador. Todo o medo e apreensão que o jovem Chardath sentiu antes de abraçar esta existência dissipada recai sobre os heróis.

Entrando na Faceta

Fisicamente, este lugar parece um ótimo salão de jogos de azar. Embora os heróis simplesmente surjam no meio da sala após sua jornada pelo conduíte, ninguém toma nota da chegada deles.

Enquanto os personagens circulam, eles encontram alguns tipos de atividades, que vão desde roletas e mesas de dados até jogos de cartas e testes de habilidade. Os reflexos que habitam esta Faceta são representações exageradas das pessoas que comumente frequentam esses lugares. Isso inclui mulheres lascivas, homens violentos e todas formas de perigos reais e imaginários.

A seguinte narrativa pode ser lida em voz alta para os jogadores quando seus personagens chegarem pela primeira vez na Segunda Faceta:

Vocês estão no meio do que parece ser um salão de jogos de azar. Pilares grossos se erguem de um piso de pedra lisa para apoiar um teto de gesso branco. Dezenas de lustres de cristal elegantes, cada um valendo uma pequena fortuna, espalham uma luz brilhante por todos os cantos do lugar. Todo o resto é uma extensão de madeira polida, metal cintilante e vidro reluzente.

Uma grande multidão de pessoas se move de um lado para o outro, parecendo dividir sua atenção entre os jogos de azar e a deslumbrante variedade de bebidas oferecidas pelos atendentes andando. O barulho dos dados, o tilintar das moedas e os gritos de sucesso e fracasso enchem o ar com uma tempestade ensurdecidora de sons desorientadores.

Embora o salão de jogos seja enorme — várias centenas de metros de lado a lado — ele não é ilimitado. Qualquer um que dedique tempo para explorar as dimensões da sala descobre que ela é pentagonal, com cada lado medindo cerca de duzentos e dez metros de comprimento.

No centro de cada parede há uma porta feita de madeira escura. Além de cada um desses portais está um conduíte. Detalhes de como abrir as portas e deixar esta Faceta aparecerem no final desta seção.

Explorando a Faceta

Apesar de sua aparência, este lugar não é um casino normal, mas sim a impressão de tal lugar através dos olhos de uma criança. Como tal, há um número de reviravoltas bizarras que se tornam aparentes quando os personagens olham ao redor.

Pouco depois de um dos heróis decidir começar a jogar ou explorar o cassino, *Maleffluent* entra em contato com o grupo novamente. Os detalhes da mensagem dele aparecem no final desta seção.

Clima e Atmosfera

O salão de jogos, como todas as Facetas de *Aggarath*, não é um mundo real. Em vez disso, ele é uma composição de impressões que Chardath teve quando criança do cassino que sua mãe operava dentro das paredes do Castelo Spulzeer.

Multidões: O Mestre pode interpretar a natureza estranha deste lugar, enfatizando certos aspectos. O mais óbvio deles é a aglomeração de pessoas no salão. Cada movimento que os heróis façam deveria ser descrito em termos que exigem que eles “atravessem a pressão dos corpos” ou “forcem o seu caminho através de um grupo de pessoas.” Não há privacidade na Segunda Faceta, algo que pode rapidamente irritar os aventureiros.

Caos: A Segunda Faceta nunca fica parada ou quieta, mas é um mar constante de barulho e caos. O som da conversa de fundo é como o contínuo rugido das ondas em uma costa rochosa. Copos tilintam juntos, as fichas batem nas mesas, os dados rolam até pararem, e os *dealers* ou crupiês gritam constantemente probabilidades, valores de cartas e coisas do gênero.

Um Mestre criativo pode tornar isso uma parte importante da exploração do salão de jogos proibindo os jogadores de falarem em voz baixa. Isso reflete o fato de que seus personagens não podem sussurrar um para o outro em um lugar tão barulhento.





Distorções: Todos os personagens do mestre encontrados na Segunda Faceta são reflexos. Como tais, eles são retirados das memórias de Chardath mais do que do mundo real. A natureza deles não é aparente no início do encontro, mas fica mais pronunciado com a passagem do tempo.

Por exemplo, uma cortesã encontrando um dos heróis pode se apresentar como uma mulher graciosa e bonita quando se conhecerem pela primeira vez. Ao longo do jogo, ela pode se tornar mais e mais devassa e desleixada. No final, ela evolui para uma prostituta predatória.

Clientes: A miríade de pessoas que preenchem a Segunda Faceta são autômatos cujo único propósito de existência é dar vida a esta sala de jogos. Eles não podem ser persuadidos, seja com ou sem força, a quebrar esse padrão. Eles estão interessados apenas em jogos de azar e farras.

Da mesma forma, os seguranças são programados apenas para quebrar cabeças e manter a ordem no salão de jogos. Eles podem ser derrotados ou afastados por um tempo, mas mais deles aparecerão quase que de uma vez.

Jogos de Azar

Caso os heróis optem por jogar um jogo de azar, eles são mais que bem-vindos a fazê-lo. Enquanto eles tiverem moedas para apostar na mesa, os dealers e os crupiês ficam felizes em servi-los. Crédito não é aceito nas mesas de jogo do Castelo Spulzeer.

Os aventureiros podem encontrar vários tipos de entretenimentos oferecidos aqui. Os três mais populares são descritos com alguns detalhes abaixo. Os Mestres também podem desejar apresentar outros jogos de azar mais familiares.

É essencial que o Mestre mantenha em mente um fato muito importante ao mestrar esta parte da aventura. Simplificando, não há como os heróis ganhem algum dinheiro nessas mesas. Os jogos são todos manipulados contra eles. Quando criança, Chardath estava bem ciente de que as chances estavam sempre a favor da casa. Ele não entendeu que isso era uma coisa sutil, no entanto, e assumiu que todos perdiam seu dinheiro todas as vezes.

Cartas: O jogo de cartas jogado aqui é chamado de “Corrida das Três Cartas.” Para jogar, um personagem precisa apenas se sentar em uma mesa e antecipar uma peça de ouro. Cada mesa tem cinco jogadores e um dealer. Um letreiro afixado indica que uma mão vencedora paga uma chance de 50 para 1. Claramente, com um pouco de sorte pode ganhar muito dinheiro nesta mesa.

Para resolver este jogo, o Mestre deveria usar um baralho normal de cartas. Outros tipos de

cartas também podem ser usados, como o baralho de Tarokka dos produtos anteriores do jogo RAVENLOFT ou até mesmo o Baralho do Destino do jogo DRAGONLANCE: QUINTA ERA.

As regras para a Corrida das Três Cartas são bastante simples, e muito injustas. O objetivo do jogo é terminar segurando três cartas que estão em sequência. Em um baralho padrão de cartas, com ases sendo as menores, essas podem ser dois, três e quatro, por exemplo. As sequências não se retornam, então uma combinação de de rei, ás e dois não é uma mão vencedora.

O jogo começa com a distribuição de uma única carta virada para cima para cada jogador. Nesse ponto, um jogador pode desistir ou permanecer no jogo. Ficar no jogo requer a aposta adicional de uma peça de ouro.

Assim que essas segundas apostas forem feitas, aqueles que permanecem no jogo recebem uma segunda carta. Neste ponto, a mesma escolha é oferecida a eles: abandonar ou apostar uma peça de ouro para ficar no jogo. Uma vez que apenas três cartas são distribuídas neste jogo, qualquer pessoa cujas cartas forem mais de um o número além da sequência não tem escolha a não ser desistir.

Por último, uma terceira carta é dada a quem permanecer no jogo. Neste ponto, qualquer personagem que tenha três cartas sequenciais tem uma mão vencedora.

Pelo menos, é assim que funcionava no mundo real. No domínio de Aggarath, as coisas acontecem de uma forma um pouco diferente.

Não importa quais cartas o personagem tenha, o *dealer* sempre encontrará alguma falha na mão. Por exemplo, ele pode notar que a mão consiste em duas cartas pretas e uma vermelha. Assim sendo, ela é um fracasso. É claro, o inverso (duas vermelhas e uma preta) também seria um fracasso. Da mesma forma, uma mão com três cartas sequenciais do mesmo naipe seriam desqualificadas por falta de diversidade.

Não existe mão vencedora nesta mesa (ou em qualquer uma das outras, para esse caso).

Dados: o jogo de dados mais comum no salão de jogos, “Dobrar” é jogado com um par comum de dados de doze lados. Estes dados devem ser de duas cores diferentes, normalmente vermelho e preto.

Dobrar é jogado em uma mesa circular com cinco jogadores (conhecidos como lançadores) reunidos ao redor dela. Um letreiro afixado indica um retorno de 10 para 1. Apesar dessas chances não serem tão boas quanto a recompensa no jogo da Corrida de Três Cartas, elas ainda prometem um lucro rápido — se houvesse alguma chance de ganhar, o que não existe.

Para começar um jogo de Dobrar, um





A Segunda Faceta

personagem deve pagar uma taxa de cinco moedas de ouro para “aceitação”. Isso significa que ele comprou a chance de se tornar um lançador ou jogador de dados. Assim que houver três lançadores na mesa, o jogo pode começar.

O jogo prossegue no sentido anti-horário. O lançador à direita do crupiê lança seus dados. O valor em cada dado é anotado e anunciado pelo crupiê (por exemplo, “sete vermelho, dez preto”).

Depois que isso for feito, o próximo lançador (o primeiro à direita do jogador) faz o mesmo. Quando todos os lançadores jogaram seus dados, o crupiê os examina para ver as jogadas que vencedoras.

Para ganhar no Dobrar, um jogador deve coincidir exatamente com a jogada do lançador à sua esquerda. Para o último lançador, isso significa igualar a jogada do penúltimo lançador. Assim, o lançamento de “sete vermelho, dez preto” é vencedor apenas se a pessoa à esquerda desse jogador

também lança um “sete vermelho, dez preto”. Claramente, um lançamento vitorioso é difícil o suficiente em Dobrar mesmo que o jogo não seja manipulado.

Se um personagem conseguir vencer, o crupiê anuncia que o total de seus dois dados e os do lançador à sua esquerda são uma perda automática. Em nosso exemplo “sete vermelho, dez preto”, isso significa trinta e quatro ($7 + 10 + 7 + 10$).

A Roda: Jogar a roda é muito parecido com o jogo da roleta. Este jogo específico é chamado de Pedra Lunar, em homenagem à esfera brilhante com a qual se joga. As probabilidades afixadas para o jogo de Pedra Lunar são 50 para 1.

A própria roda é um disco de 1,5 metro com buracos numerados de um a cem. A maioria dos buracos com números pares são coloridos de branco, enquanto a maioria dos buracos com números ímpares são de cor preta. Buracos numerados com múltiplos de cinco, ímpares ou pares, são de cor prata; o número 100 é banhado em ouro reluzente. A alça de ébano da roda é adornada com um rubi em forma de amêndoa. Uma mesa de aposta com espaços correspondentes às cores e aos números na roda está ao lado.

Até dez pessoas podem jogar Pedra Lunar ao mesmo tempo. Cada um faz uma aposta não inferior a uma peça de ouro em um determinado espaço na mesa. Existe um espaço para cada número na roda e um jogador pode apostar em até cinco números de cada vez.

Assim que todas as apostas estiverem colocadas, o crupiê gira a roda e deixa cair a bola brilhante sobre ela. Isto leva cerca de um

minuto para a roda chegar a uma parada e a pedra lunar cair em um dos buracos.

O resultado do giro pode ser determinado por uma jogada de 3d10. Dois dos dados indicam o número gerado pelo giro da roda. O terceiro não tem um propósito real, mas o Mestre não deveria dizer aos jogadores isso. Deve-se ter cuidado para fazer essa rolagem com os dados que são da mesma cor. Dessa forma, o Mestre pode lê-los de qualquer maneira que ele desejar para ter certeza de que os personagens percam suas apostas. Por exemplo, uma jogada de 1, 2 e 7 pode ser lida como 12, 17, 21, 27, 71 ou 72. O Mestre quase sempre será capaz de selecionar um número que não foi escolhido por um dos jogadores.

Assim que a roda parar, o crupiê examina a mesa e paga todas as apostas vencedoras. (Surpresa — não há nenhuma!)

Se o impensável acontecer e de cada combinação possível de números houver uma vencedora, o crupiê aponta que o giro não foi válido. “Alguém interferiu na roda”, ele anunciará. Assim que ele dizer isso, um trio de seguranças aparece e pega um dos apostadores (um personagem do mestre). Embora ele lute, ele é arrastado para longe e rapidamente desaparece na multidão. Tão logo essa comoção diminua, o crupiê gira a roda novamente.

Se outro lançamento vencedor vier, o crupiê dá outra desculpa. Não importa quantas vezes os heróis acreditem que ganharam, algo torna aquele giro específico da roda inválido.

O Rubi Encantado

A gema em forma de amêndoa inserida na alça da roda da Pedra Lunar é um dos rubis que podem ajudar os personagens a escaparem de *Aggarath*. É claro, eles têm que encontrar uma maneira de obter a pedra sem perturbar os seguranças que patrulham o salão.

Seguranças

Vários homens grandes e corpulentos patrulham a Segunda Faceta. Os heróis não percebem esses brutos a princípio, embora o inverso possa não ser verdadeiro. Estes seguranças são reflexos dos guardas que mantiveram a ordem nas salas de jogos do Castelo Spulzeer.

Sempre que os heróis causarem uma comoção, eles atraem a atenção dos seguranças. O Mestre determina exatamente que tipo de ações podem se qualificar; no entanto, qualquer violência ou ameaça de violência trará um esquadrão de seguranças.

No mundo real, os seguranças eram homens normais. Aos olhos de um jovem Chardath, no entanto, eles eram brutos desajeitados. Como





tal, a seguinte descrição pode ser lida para os jogadores quando eles colocarem os olhos nos seguranças pela primeira vez:

Sem aviso, um homem gigante de repente emerge da multidão aglomerada. Seu rosto é bruto e primitivo, com uma barba grisalha por fazer e quase escondido sob uma sobrançelha espessa e saliente. Ele usa roupas brilhantes, quase festivas, mas manchas escuras e avermelhadas o mancham. Se essas manchas são vinho ou algo mais sinistro, é impossível dizer.

À medida que ele se aproxima, vocês percebem um porrete pesado de madeira em sua mão. Como suas roupas, esta arma está com manchas escuras.

Os seguranças atacam sem aviso, tentando subjugar os encenqueiros com tão pouco barulho quanto possível. Eles fazem isso chovendo golpes com seus porretes sobre os personagens. As estatísticas do jogo para esses brutamontes são as seguintes:

Seguranças (3 por personagem): CA 10; MOV 9; DV 1+2; pv 8; TACO 19; #NA

1; Dano 1d6 (porrete); AE atordoar; DE regeneração; TAM M (1,98 metros de altura); Moral resoluto (12); Int baixa (6); Tend Vil; XP 65.

Notas: AE — Com um 20 natural numa jogada de ataque, um segurança desferir um potencial golpe de nocaute no seu alvo. Se a vítima falhar em um teste de resistência contra paralisia, ela está instantaneamente inconsciente por 1d10 rodadas. DE — Seguranças podem regenerar 3 pv por rodada, mesmo depois de morrerem. Apenas a aniquilação completa do corpo (via *desintegração*, por exemplo) os destrói para sempre.

Personalidade: brutal, primitivo.

Assim que um personagem perder a consciência (seja através de um ataque de atordoamento do segurança ou da perda de pontos de vida) um segurança o pega, arrasta o corpo para a porta mais próxima, e o lança para fora. “Escapando da Faceta”, no final desta seção, detalha esse método de saída da Segunda Faceta.

Observe que os apostadores próximos de qualquer batalha com os seguranças não prestam atenção a isso. A grande quantidade de pessoas se afasta para que não interfira na batalha, mas isso marca a extensão de sua percepção.

Socializando

Outro aspecto vívido da memória de Chardath deste tempo e lugar são as mulheres devassas e os homens lascivos que frequentavam o





A Segunda Faceta

Castelo Spulzeer. Essas pessoas, comumente identificadas com salões de jogos de azar e lugares semelhantes, certamente não faltam aqui. Elas são, no entanto, exageradas nas coisas terríveis que um jovem Chardath acreditava que elas fossem.

Qualquer herói que se propõe a encontrar companhia ou outra forma de socializar com a multidão de pessoas enchendo a Segunda Faceta não tem problemas para fazer isso. Dentro de cinco minutos ele atrai a atenção de uma prostituta ou pessoa semelhante.

Conversa: Se o herói procura apenas conversa, ele não tem problema. Embora ele não consiga obter nenhuma informação útil, o personagem provavelmente não terá problemas. As únicas coisas que esses reflexos podem falar são sobre o casino, jogos de azar e coisas semelhantes. Elas não têm vidas fora desta faceta e são totalmente incapazes de responder a perguntas ou continuar a conversa sobre outro assunto.

Por exemplo, uma pergunta como “Onde você vai quando sai deste lugar?” é respondida com um comentário como “Sair? Oh, eu não posso sair agora, a roda da Pedra Lunar está valendo a pena hoje!” Este tipo de conversa pode ser frustrante no mínimo para os heróis.

Romance: Se um romance com um membro da multidão do salão de jogos é o objetivo do aventureiro, as coisas vão muito piores. Chardath lembra bem que era dito que “homens e mulheres assim são puro veneno!” Quando menino, ele aceitou isso bastante literalmente.

Para facilidade de referência, essas personagens são chamadas de “cortesãs” aqui, sejam eles do sexo masculino ou feminino. Observe que esses personagens têm as mesmas estatísticas das ermordenung descritas no *COMPÊNDIO DE MONSTROS DE RAVENLOFT APÊNDICES I E II*.

Cortesã (1): CA 10; MOV 15; DV 4; pv 25; Tac0 17; #NA 1; Dano nenhum ou 1d2 (soco); AE toque venenoso, abraço venenoso, beijo venenoso; DE imune a venenos; Tam: M (1,7 m de altura); Moral: campeão (15); Int muito (11); Tend Vil LE; XP 650.

Observações: Toque Venenoso — o toque da cortesã é mortal. Uma jogada de ataque bem-sucedida exige que o alvo faça um teste de resistência contra veneno com um bônus de +4 ou cairá morto instantaneamente. Um sucesso significa que a vítima sofre 10 pontos de dano. Abraço Venenoso — se a cortesã atrair um inimigo em um abraço, a vítima deve fazer um teste de resistência a veneno sem modificador. O fracasso indica morte; o sucesso resulta na perda de 20 pontos de vida. Se livrar do abraço requer um teste de resistência contra paralisia. Cortesãos têm For 18/90, cortesãs 18/50; heróis mais fortes recebem um bônus de +4 em sua jogada para se livrar do abraço, personagens mais fracos, uma penalidade de -4. Beijo Venenoso — Se a cortesã beijar a vítima na boca, ela deve fazer um teste de resistência contra o veneno com -4 de penalidade. Falha indica morte; o sucesso indica a perda de 30 pontos de vida.

Um encontro com uma cortesã começa de maneira bastante casual. O personagem acha sua futura companheira brincalhona, paqueradora e muito encantadora. A intenção da cortesã logo se transforma mais para a frente, no entanto, à medida que o reflexo tenta atrair o personagem para um abraço e, em seguida, para um beijo mortal.

Em nenhum momento nenhum dos clientes do casino gasta qualquer atenção ao encontro entre um personagem e uma cortesã. Gritos por ajuda e similares são ignorados. Lembre-se, nenhuma dessas pessoas é tudo menos um autômato fazendo o que a memória de Chardath determina que eles façam.

Se a violência irromper durante o encontro com uma cortesã, os seguranças chegam. Quase tão logo eles apareçam, a cortesã desaparece. Depois disso, os seguranças espancam o personagem até deixá-lo sem sentidos e o expulsam da sala de jogos.

Ladinos

Um salão de jogos gigante como este pode parecer ser um tesouro em potencial para personagens ladinos. Existem bolsos para escolher, jogos de cartas para manipular e pilhas de moedas de ouro esperando para serem roubadas.

As coisas não são o que parecem, no entanto.

Qualquer tentativa de roubar moedas ou trapacear em um jogo é bem-sucedida. (Esta é a única maneira na qual os personagens podem ganhar dinheiro em um desses jogos). Menos de 1d6 rodadas depois, no entanto, um esquadrão de seguranças chega para confrontar os personagens.

Esses brutos não se contentam com simplesmente espancar o ladino e jogá-lo para fora do salão de jogos. Uma vez que a vítima for subjugada, eles a despojarão de todos os seus bens (incluindo suas roupas!) e a puxarão para uma das portas em preparação para sua partida.

Pouco antes de o personagem ser lançado através da porta, no entanto, um dos seguranças saca uma seringa primitiva cheia de líquido verde de uma bolsa em seu cinto e a injeta no braço do ladino. O Mestre deve instruir o jogador a fazer um teste de resistência contra veneno para seu personagem.

O produto químico (ou seu reflexo no universo de gema) foi projetado por um amigo da mãe de Chardath para uso em situações como esta. Tem o efeito de transformar gradualmente a vítima em uma criatura cobra semelhante a um yuan-ti (conforme descrito no tomo do *LIVRO DOS MONSTROS*). Como uma criança, a Chardath sempre foi dito que os ladrões não são nada





mais do que cobras! Ele pegou esta declaração literalmente, e sua memória agora torna isso verdade.

A transformação leva 1d4 semanas e é muito gradual. A cada dia, o Mestre deve apresentar ao personagem uma nova e progressivamente mais aparente mudança. No final, o personagem será totalmente inumano.

Um personagem transformado tem as mesmas habilidades de classe que tinha quando era um semi-humano e não ganha os poderes psiônicos ou mágicos do yuan-ti. Ele sofre uma perda de 4 pontos de seu pontuação de Força, mas ganha 2 pontos de Destreza. Seu Carisma é reduzido pela metade. Sua taxa de movimentação torna-se a de um yuan-ti (12, deslizando 9). A nova pele reptiliana do personagem lhe dá uma base de Classe de Armadura de 8.

Magias curativas de alto nível, como *restauração*, podem parar a transformação. Reverter o processo uma vez que esteja completo requer uma magia poderosa como *desejo* ou *metamorfosear*.

Maleffluent

Em algum momento durante seu tempo na Segunda Faceta, os personagens são contatados novamente por *Maleffluent*. Ele oferece a eles um pouco de informação sobre este lugar e a história da família de Chardath. Além disso, ele dá uma dica sobre a localização do rubi encantado nesta faceta, tentando direcioná-los para a brilhante pedra da lunar.

A narrativa a seguir é da mensagem de *Maleffluent* para a grupo. Como antes, o Mestre deve ler em voz alta em uma voz rasa e rouca para fazer com que ela soe etérea e sobrenatural.

“Vocês estão em um lugar de vício e avareza, a fonte da riqueza de meu mestre. Não preste atenção ao brilho do ouro, pois ele não pode nos fazer nenhum bem neste reino. Em vez disso, busque a luz para encontrar aquilo que ajudará nossa fuga.”

Saindo da Faceta

Cinco portas estão espaçadas ao redor das paredes do salão de jogos. Além dessas portas estão os conduítes que ligam esta faceta a outras.

Como os monólitos na Primeira Faceta, as portas são todas idênticas. Pode ser possível para os jogadores distinguirem uma da outra observando as várias mesas de jogo perto de

cada porta. Contudo, os Mestres não deveriam sugerir isso. Deve ser permitido apenas se os jogadores pensarem em perguntar.

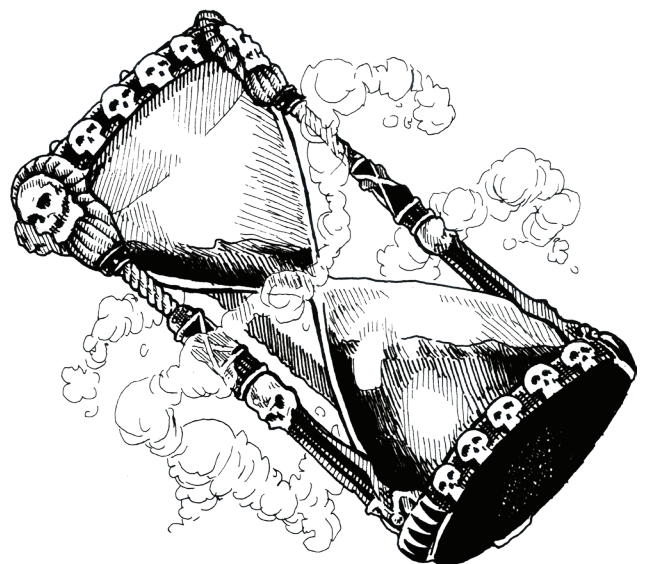
A princípio, passar por essas portas não parece uma tarefa fácil. Nenhuma magia ou outro esforço dos personagens dos jogadores permitem que eles abram uma delas.

Os reflexos que habitam este lugar podem abri-las facilmente, no entanto. Para abrir uma porta, um herói precisa apenas pedir para um reflexo passando para fazer isso. Se o personagem estiver com as mãos ocupadas ou parecer que ele precise de ajuda, ele não deveria ter problemas. No entanto, se ele não fizer nenhum esforço para parecer que ele precisa de ajuda, o reflexo diz a ele para ele mesmo abrir a porta.

Alternativamente, um personagem pode conseguir ser espancado pelos seguranças e expulso do casino. O maior problema com este plano é que os seguranças lançam os heróis subjugados na mais próxima porta, o que pode resultar na dispersão da grupo para diferentes facetas. É claro, se um personagem que não estiver envolvido na briga acompanhar os seguranças, ele pode segurar a porta e mantê-la aberta. Desta forma, todos os membros do grupo podem escapar pela mesma porta.

A tabela a seguir indica as facetas para as quais esses conduítes conduzem. O Mestre deve designar uma porta como “número um” e rotular o resto no sentido horário.

Número da Porta	Faceta de Destino
1	1
2	10
3	7
4	8
5	4





A Terceira Faceta

A Terceira Faceta

Em tempo de guerra o diabo abre mais espaço no inferno.

— Provérbio Alemão



semilorde de *Aggarath* sempre se imaginou um poderoso guerreiro. Chardath Spulzeer gostaria de acreditar que seu machado de guerra mágico e sua habilidade inata o tornam o mestre de qualquer um que queira opor-se a ele. Na verdade, suas perícias e habilidades no campo de batalha estavam em falta, mas esse fato não é refletido no domínio de *Aggarath*.

A Terceira Faceta parece com um grande coliseu onde gladiadores testam suas habilidades um contra o outro. Pessoas explorando esta região devem entrar na arena e batalhar contra muitos adversários.

Homens de armas de qualquer tipo se encontram em grave perigo aqui. Chardath vê em suas habilidades a maestria que ele anseia, mas que nunca pode atingir. Consequentemente, eles devem enfrentar perigos e riscos muito maiores do que aqueles enfrentados pelos seus pares.

Entrando na Faceta

Quando os personagens aparecem pela primeira vez nesta faceta, eles se encontram presos em colunas de rubi. Como moscas presas no âmbar, eles são incapazes de mover ou agir de qualquer maneira. O tempo todo, no entanto, eles permanecem alertas e conscientes das batalhas que seus companheiros devem lutar na arena.

Quando os personagens chegam na Terceira Faceta, o Mestre deve ler o seguinte:



Vocês olham para um vasto círculo de pedra negra e cascalho com cerca de cem metros de largura. Uma paliçada de pilares fracamente brilhantes, cada um com cerca de 4,5 metros de altura e 1,5 metro de diâmetro, faz a borda desta área. Perto do centro do círculo preto estão dez aberturas redondas no chão. Vocês não podem determinar, de sua posição, o quão abaixo os buracos vão. Plumas de chamas sobem desses túneis, espalhando-se por nove metros no ar.

O céu vermelho-sangue acima desta arena se espalha por todo o seu campo de visão sem qualquer sinal de nuvens ou outras irregularidades. Ele parece desconfortavelmente com um banho de sangue.

De repente, vocês percebe que seus corpos não se movem. Depois de um segundo de

reflexão, vocês percebem a extensão total dessa paralisia: vocês não estão respirando e seus corações ainda estão no peito.

Vocês estão presos em um dos pilares de cristal.



Cada um dos personagens está realmente preso dentro de um dos cilindros. Eles não podem dizer se eles estão lado a lado ou espalhados pelo círculo. Embora os personagens possam notar (se perguntarem) que os outros pilares têm formas escuras presas dentro deles, ninguém pode identificar qualquer uma desses imagens. Um teste de habilidade de Inteligência bem-sucedido, no entanto, permite que um herói perceba que algumas das formas presas em outros pilares provavelmente não são humanos, semi-humanos ou humanóides.

Clima e Atmosfera: Enquanto os personagens estão presos nos pilares, o Mestre deveria focar no isolamento deles, não permitindo a comunicação entre jogadores e enfatizando seu confinamento e desamparo.

Personagens que são claustrofóbicos ou sofrem de tafobia (medo de ser enterrado vivo) e outras limitações deveriam ser adversamente afetados por seu sepultamento. Tais personagens devem fazer um teste de medo, de horror ou mesmo de loucura a critério do Mestre.

Uma vez que um personagem é libertado de sua prisão e forçado a entrar em combate, o clima deste a cena deve mudar. Nesse ponto, ele torna-se um clima de pura brutalidade e combate individual.

Explorando a Faceta

Os personagens começam seu período na Terceira Faceta presos em um dos pilares de rubi. Algum tempo depois, eles são liberados do pilar e forçados a se defender em combate contra um inimigo mortal. Depois, o personagem retorna a sua prisão para esperar sua próxima luta.

Antes do Duelo

Enquanto estiver dentro dos pilares, um personagem não pode fazer absolutamente nada. Habilidades mágicas ou psiônicas, sejam orgânicas em natureza ou geradas por algum objeto, simplesmente não funcionam. Portanto, é impossível para um herói preso explorar a Terceira Faceta.

Maleflluent

Enquanto os heróis estiverem presos nos pilares de cristal (seja antes dos duelos começarem ou enquanto eles estiverem em andamento), a voz





de *Maleffluent* chega a eles de novo. O Mestre deve ler em voz alta a seguinte narrativa em um sussurro rouco:

“Vocês foram presos — moscas no âmbar, joias em seus engastes, animais em seus currais. Sua única saída é o fogo da batalha. Mas cuidado, o triunfo pode ser a derrota na arena de Aggarath.”

O Duelo

Depois de alguns minutos de isolamento, um dos personagens é libertado de sua prisão. O seguinte texto pode ser lido em voz alta para o jogador:

Depois do que parece uma eternidade de imobilidade, você percebe uma mudança no pilar que te envolve. A cada segundo que passa, ele se torna mais transparente. Uma sensação de calor envolve você e flui por seu corpo.

No próximo instante, você se encontra livre do pilar. Agora você está bem diante dele, no topo da extensão árida do círculo preto. O pilar em que você estava preso está atrás de você agora, vazio e brilhando fracamente.

Neste ponto, o personagem tem alguns segundos para olhar em volta. Infelizmente, não há muito para ele para ver.

O Círculo Preto: O chão da arena é uma pedra preta brilhante semelhante a obsidiana e coberta com 2 centímetros ou mais de cascalho preto e fino. Os pedaços de cascalho variam em tamanho de partículas de areia a pedras de 5 centímetros. É impossível quebrar ou estragar a superfície brilhante.

No entanto, se um personagem limpar uma área da areia e desferir um golpe sólido na superfície do disco preto, ele pode invocar a imagem de Mármore. Ela aparece presa abaixo da superfície, assim como ela apareceu na Primeira Faceta.

Os Pilares: Os pilares de rubi que circundam o disco de obsidiana se mostram tão invulneráveis quanto o círculo preto. Eles têm 4,5 metros de altura, 1,5 metro de diâmetro e está impregnado de um leve brilho vermelho. Dentro de cada pilar (com exceção daquele em que o herói estava recentemente preso) repousa uma figura escura. A maioria parece humanóide na forma, mas alguns são mais incomuns. Cada pilar é frio ao toque e muito liso.

Qualquer um que tente escapar do círculo escalando os pilares descobre outra arena idêntica do outro lado. Na realidade, cair nessa arena envia o personagem direto de volta para a primeira. Não se pode escapar tão facilmente.

Os Buracos: um anel de dez buracos circulares encontra-se afundado no centro do disco preto. Ninguém de pé na superfície pode julgar a profundidade desses poços. Uma coluna de fogo jorra de cada buraco, estendendo-se alto no ar.

Metade dessas chamas são muito perigosas, enquanto a outra metade é uma ilusão inofensiva. Na verdade, os fogos ilusórios mascaram os condútes que conduzem para fora desse lugar. Ficar perto de cada chama revela sua natureza - as reais produzem calor considerável.

Qualquer um lançado em uma das verdadeiras chamas é consumido pelo fogo. Magias e outras proteções mágicas não servem para nada; o personagem é simplesmente varrido da existência por um efeito semelhante a uma magia de *desintegração*. Ele está perdido para sempre e não pode ser ressuscitado ou reencarnado.

Um personagem que mergulha em um dos fogos ilusórios encontra-se em um condúte para fora da Terceira Faceta. Consulte “Saindo da Faceta”, abaixo.

O Rubi Encantado: Se algum dos personagens lançar uma magia de *detectar magia* enquanto está na Terceira Faceta, ele descobre uma pequena gema vermelha de três lados semi-enterrada no cascalho do chão da arena. Esta é um dos rubis mágicos que os heróis precisam para escapar de *Aggarath*.

O Desafiador: Logo após o personagem encontrar-se libertado de seu pilar, outra criatura é empurrada para a arena. Ao contrário do personagem do jogador, este ser é um reflexo e existe apenas para lutar. Assim, qualquer tentativa de argumentar ou negociar com ele falha.

O personagem do jogador (e cada um de seus companheiros) deve enfrentar uma série cada vez mais difícil de inimigos. Cada visitante da arena luta contra a mesma variedade de monstros, embora algumas criaturas individuais provam ser mais resistentes do que as outras. A lista a seguir indica os monstros oponentes em ordem de aparecimento:

- | | |
|--------------------|----------------|
| 1. Orc | 6. Minotauro |
| 2. Gnoll | 7. Homem-urso |
| 3. Bugbear | 8. Rei Lagarto |
| 4. Ogro | 9. Umber Hulk |
| 5. Ciclope-similar | 10. Ettin |

Dessa forma, o personagem primeiro se encontra diante de um orc em um combate um-a-um, quase certamente um combate fácil





A Terceira Faceta

para qualquer um dos heróis. A segunda batalha ocorre contra um gnoll, então um bugbear, e assim até que o personagem precise lutar sozinho contra um ettin.

Depois de lutar contra todas as dez criaturas, o personagem retorna para sua prisão de cristal para esperar enquanto seus camaradas lutam sua própria série de lutas um contra um. (A seu critério, o Mestre pode fazer com que os membros do grupo lutem cada rodada de duelos simultaneamente para acelerar o processo. Entretanto, um personagem não pode participar em qualquer batalha que não a sua própria.)

Durante cada duelo, o rugido de uma multidão enche o ar. Embora não haja nenhum sinal de mais ninguém presente na Faceta (exceto aqueles congelados nos pilares), cada golpe sólido encontra um rugido de aprovação, cada chamada provoca um suspiro de alarme, e a resolução final inspira uma cascata de aplausos ou vaias. Os espectadores fantasmas não têm efeito sobre as batalhas e os personagens não podem interagir com eles de alguma forma.

Estatísticas do inimigo: O Apêndice Dois deste livro lista as estatísticas para todos os oponentes que os personagens enfrentam nesta faceta. As criaturas não têm habilidades especiais além das descritas. No entanto, elas variam em força de acordo com a classe de personagem do seu oponente.

Embora cada personagem combata os mesmos monstros, essas batalhas não são iguais para todos personagens. Personagens fisicamente mais fracos enfrentam oponentes mais fracos (mesmo que um herói possa conjurar magias ou ter outras habilidades que mais do que compensam por seu total de pontos de vida inferior.) Os pontos de vida dos monstros são reduzidos de acordo com o tipo de Dado de Vida usado por seu oponente. Assim, um monstro enfrentando um arcano tem 4 pontos de vida por Dado de Vida porque os arcanos usam Dados de Vida de quatro lados. Seguindo esta redução, monstros lutando contra ladinos tem 6 pontos de vida por Dado de Vida e aqueles que lutam com sacerdotes têm 8 pontos de vida por Dado de Vida.

Finalmente, monstros se opondo a personagens homens de armas têm 10 pontos de vida por Dado de Vida, embora um monstro normalmente tem Dado de Vida de 8 lados. O ciúme latente de Chardath daqueles mais habilidosos do que ele tornou a Terceira Faceta especialmente mortal para aqueles que vivem da espada.

Depois do Duelo

Um duelo pode terminar de duas maneiras: vitória para o herói ou triunfo para o monstro. Não há empates ou impasses na arena de Aggarath.

Quando um oponente cai na arena, o vencedor é responsável por descartar seu corpo. Isto significa jogá-lo em um dos poços de fogo onde ele é destruído. Se um herói não fizer isso com o corpo de um inimigo morto, a multidão espectral irá comece a cantar “alimente o fogo!” repetidamente. Se o herói ainda falha para agir, o canto torna-se um mar de vaias, e o corpo do monstro desaparece. Recusar-se a incinerar algum dos inimigos não tem repercussões adicionais.

O cadáver de um reflexo inimigo caído não tem peso algum. Assim, mesmo o mago mais frágil pode arraste o corpo de um ettin morto para um dos poços e jogá-lo lá dentro.

Vitórias do herói: Se um herói vencer uma batalha, ele permanece na arena para enfrentar outro adversário. Isto continua até que ele enfrente o ettin. Se ele derrotar o ettin, o personagem se encontra de volta ao seu pilar de rubi. Lá ele espera por um longo período de tempo, assistindo outras criaturas batalhar na arena através da névoa vermelha de sua prisão.

Algum tempo depois (algumas horas pelo menos), o herói é devolvido à arena para outra rodada de batalhas. Durante sua prisão, ele não tem chance de se curar ou se recuperar da última batalha que ele lutou. O tempo está parado para aqueles preso dentro dos pilares. Um herói, portanto, começa sua próxima rodada de batalhas exatamente da mesma condição de que ele terminou sua última.

Vitórias do Monstro: Se um herói perder para um monstro, a criatura joga seu corpo em um dos fogos. Se ele cair em um dos infernos reais (50% de chance, pelo menos na opção do Mestre), será o fim dele; se ele cair em um dos conduítes, sua vida pode ser poupada. Se outro personagem alcançar seu corpo enquanto a faísca da vida ainda arde dentro dele, primeiros socorros ou magias de cura podem ser empregada para salvá-lo.

Saindo da Faceta

A única maneira de sair da arena é através das chamas ilusórias que brotam de metade dos poços. Cada buraco serve como entrada para um conduíte.

A tabela a seguir indica as facetas para as quais esses conduítes conduzem:

Número do Buraco	Faceta de Destino
1	6
2	4
3	12
4	8
5	11





A Quarta Faceta

Uma história foi pensada até o seu fim quando deu sua pior reviravolta possível.

— Friedrich Dürrenmatt,
“21 Pontos,” *Os Físicos* (1962)

A Quarta Faceta origina-se de um livro de histórias lido para Chardath quando criança. Este lugar é um reflexo dessa história e a impressão que ela teve nele. Assim, aqueles que entrarem experimentam o mundo de pesadelo de uma criança assustada.

Esta faceta apresenta os labirintos tortuosos de uma caverna de dragão onde a história aconteceu. Aqui, os viajantes devem enfrentar algo não encontrado em qualquer outro lugar no Semiplano do Pavor: um dragão. A besta não é um dragão real, no entanto, pois Chardath nunca viu tal criatura. Em vez disso é um terror imaginário criado a partir de todas as histórias que ele ouviu ao longo dos anos. Por causa desta natureza incomum, o dragão é muito mais terrível do que qualquer dragão seria. E isso é realmente terrível.

Bardos, ciganos e outros semelhantes se encontram especialmente visados por este lugar. Eles são contadores de histórias, e esta é uma região formada por histórias. Embora suas habilidades possam, em última instância, triunfar, a provação é perigosa e pode ceifar a vida de um ou mais desses personagens.

Entrando na Faceta

Quando os heróis entrarem pela primeira vez nesta faceta, eles encontram-se no meio de um túnel estreito que atravessa pelo que parece ser uma pedra normal.

A seguinte narrativa pode ser lida em voz alta para descrever este lugar para os jogadores:

Vocês se encontram no meio de um longo túnel que parece ter sido escavado na rocha. A encruzilhada ao seu redor é mais ou menos circular, com um diâmetro de cerca de 6 ou 7,5 metros. As paredes, piso e teto são irregulares e ásperos. Manchas de líquen cintilante emitindo uma luz vermelha pálida fornecem a única iluminação.

O ar quente escaldante dá uma sensação tão espessa que parece passar por vocês como água fervente. O odor denso e cortante de enxofre arranha seu nariz e olhos. Cada respiração parece atear fogo aos seus pulmões e ameaça sufocá-los.

Os personagens podem apresentar qualquer número de teorias para explicar onde eles estão, muito provavelmente especulando que eles estão dentro das aberturas de um vulcão ativo. Esse não é, no entanto, o caso — eles simplesmente chegaram no tipo de lugar que o jovem Chardath acreditava que um dragão com baforada de fogo viveria.

Clima e Atmosfera

Esta parte da aventura pode ser executada muito como uma masmorra subterrânea tradicional. O Mestre deveria enfatizar o calor e o ar pesado nas descrições. Mesmo o esforço casual, como caminhar pelo labirinto, deveria ser descrito como cansativo e desgastante. Atividade física pesada requer que os personagens descansem periodicamente de acordo com a seguinte tabela:

Constituição	Descanso Depois
1–5	rodada
6–10	2 rodadas
11–15	3 rodadas
16–20	4 rodadas

Assim, um personagem com uma pontuação de Constituição de 12 pode lutar contra um monstro por três rodadas, mas então deve passar uma rodada recuperando o fôlego antes de continuar. Resistência mágica ao calor e ao fogo pode dobrar a resistência de um personagem à fadiga, mas não pode eliminá-la.

Explorando a Faceta

Ao entrar pela primeira vez nesta Faceta, os personagens se encontram explorando o labirinto de túneis que circundam o covil do dragão. Mais tarde, eles se veem cara a cara com o próprio dragão.

O Labirinto

Nenhum mapa é fornecido para este labirinto de túneis e passagens. O motivo: não importa de que maneira os personagens optem por andar, eles eventualmente encontram o covil do dragão.

A descrição física do túnel no início desta seção se aplica mais ou menos a todo complexo. Todas as encruzilhadas são nada mais do que a pedra dura abafada pelo ar sufocante e iluminada por manchas de líquen brilhante.

Viradas e Curvas: Os heróis quase certamente vão olhar para este lugar como uma região que deve ser cuidadosamente mapeada para que não façam uma curva e fiquem irremediavelmente perdidos. Na verdade, se os personagens tiverem uma bússola ou outro meio de navegação, eles podem estar bastante confiantes na precisão de seu mapa.





A Quarta Faceta

No entanto, os meios tradicionais de navegação não funcionam nesta faceta de *Aggarath*. Se os heróis fizerem uma leitura da bússola, e fizerem outra depois de alguns minutos, eles provavelmente obterão dois resultados totalmente diferentes.

Além disso, o labirinto não é constante. Este estado é melhor explicado com um exemplo. Presuma que o grupo de heróis saia de um cruzamento em T e caminhe por uma parte de um túnel. Depois de um turno de viagem, eles chegam a um beco sem saída. Ao voltar e refazer seus rastros, eles podem muito bem descobrir que a interseção em T agora se tornou um cruzamento com quatro caminhos ou até mesmo outro beco sem saída. Enquanto os heróis viajam pelo labirinto, o Mestre deve jogar a tabela a seguir após cada turno da viagem. O resultado vai dizer a eles o que encontraram.

Jogada

do 1d12 O túnel...

- | | |
|-----|---|
| 1 | continua em linha reta |
| 2 | vira à direita |
| 3 | vira à esquerda |
| 4 | continua em linha reta |
| 5 | bifurca (interseção em Y) |
| 6 | encontra outro (interseção em T) |
| 7-8 | cruza outro (cruzamento de 4 caminhos) |
| 9 | ramifica à esquerda (uma interseção em T) |
| 10 | ramifica à direita (uma interseção em T) |
| 11 | continua em linha reta |
| 12 | chega a um beco sem saída |

Por exemplo, os personagens começam em uma parte de um túnel e podem optar por ir para a esquerda ou direita (ou norte ou sul, leste ou oeste, ou qualquer direção que eles decidirem usar). Depois de um turno de viagem pelo áspero túnel de pedra, o Mestre joga 1d12 e obtém um 12. O túnel chegou a um beco sem saída. Os heróis viram-se e refazem seus passos. Depois de outro turno de viagem (o que, no mundo real, os traria de volta ao ponto de partida), o Mestre joga o dado novamente. Desta vez, ele obtém um 7, indicando uma interseção de quatro caminhos. Muito para seus mapas.

Marcando o Caminho: os heróis podem tentar marcar seu progresso através do labirinto de qualquer número de maneiras. Eles poderiam fazer marcas de giz na parede, desenrolar uma corda atrás deles, deixar um rastro de contos no chão, e assim por diante.

Mas praticamente qualquer técnica que eles empregam falha totalmente. Uma trilha de feijões leva de volta para onde ela começou, exceto que o túnel não parece o mesmo quando os heróis voltam ao seu ponto de partida. Ninguém, no entanto, jamais vê a mudança de labirinto.

A única maneira pela qual uma seção do labirinto pode permanecer intacta é quando o grupo deixar uma pessoa viva para trás. Entretanto, esta escolha contém riscos. Se um grupo de heróis deixar alguém para trás e viajar mais de um turno para longe, o espaço entre eles pode mudar. Se isso acontecer, o grupo pode ser dividido e pode ter um momento difícil para voltar a ficar junto (embora os *anéis do pastor* possam ajudar).

Encontros: No livro de histórias em que esta faceta é baseada, os túneis que cercam a caverna do dragão estavam cheios de monstros mortais. A própria montanha estava viva e criaturas como golens de pedra saíam das paredes para atacar o herói.

Conforme os personagens exploram o labirinto, eles também enfrentam alguns desses perigos. Cada três turnos de viagem no labirinto provoca um ataque de monstro. Como as criaturas na arena (a Terceira Faceta), esses reflexos de monstros são meros autômatos. Eles existem apenas para atacar os heróis e lutar contra eles. Tentativas de negociação, suborno, intimidação ou algo parecido, falham totalmente.

O Mestre deve jogar na tabela a seguir para determinar o tipo de monstro encontrado pelo grupo:

Jogada do 1d8

Jogada do 1d8	Monstro Encontrado
1	Elemental da terra
2	Areia viva
3	Galeb duhr
4	Golem de pedra
5	Golem gárgula
6	Guardião de pedra (golem)
7	Mephit de lava
8	Xorn

Todas as criaturas da lista acima são detalhadas no Apêndice Dois deste livro. Estes monstros aparecem sem aviso, não importa quão grandes eles sejam ou como isso possa parecer impossível. Os heróis nunca podem surpreendê-los, embora as criaturas possam muito bem surpreender o grupo.

Se os heróis derrotarem um monstro e então voltarem para o lugar onde eles lutaram, o corpo terá sumido. O mesmo se aplica aos restos de heróis deixados para trás. Quando o labirinto muda de forma, essas pobres pessoas são destruídas para sempre.

Maleffluent

Depois que os heróis terminarem sua primeira batalha com as criaturas do labirinto, *Maleffluent* os contata. Sua mensagem é a seguinte:





“Meus amigos, seus esforços para nos libertar são humildemente apreciados. Suas façanhas são lendárias e com certeza serão registradas nos maiores tomos da história. Juntos, triunfaremos sobre aquele que governa este lugar.”

Escapando do Labirinto

Depois que os personagens lutarem algumas batalhas, o Mestre deveria mover o grupo através de uma parte do túnel que chega a um beco sem saída. A seguinte narrativa pode ser lida em voz alta:

Vocês chegam a um ponto onde o túnel termina repentinamente em uma amplo beco sem saída. As paredes estão pretas com fuligem e estranhamente lisas, como se fossem feitas de magma recém-resfriado ou que foi derretido recentemente.

Olhando em volta, vocês percebem duas coisas. Primeiro, o túnel atrás de vocês desapareceu. Uma parede de rocha sólida está onde vocês andaram apenas alguns segundos atrás.

Talvez o mais importante, entretanto, seja o fato de que o teto desta câmara tem um orifício redondo de cerca de um metro e meio de largura colocado em seu centro. Além dessa abertura irregular, há um brilho avermelhado que parece ter sido criado por uma forja em chamas ou uma grande fogueira.

Neste ponto, o labirinto está fechado. Os heróis não podem retornar aos túneis tortuosos. Eles não têm escolha a não ser continuar para cima, enfrentando tudo o que está além da clarabóia natural, ou eventualmente morrendo de fome nessa pequena câmara de pedra.

Escalar pela clarabóia não deveria apresentar muita dificuldade. O teto sobe cerca de seis metros neste ponto. Os heróis podem empregar qualquer número de técnicas para ancorar uma corda ou criar uma escapatória. As paredes, feitas de pedra normal, podem ser escaladas facilmente por um ladrão talentoso.

O Covil do Dragão

Quando o primeiro personagem conseguir enfiar a cabeça através do buraco no teto e ver a câmara além, o Mestre deveria ler o seguinte texto em voz alta:

Vocês emergem na base de uma vasta cratera facilmente grande o suficiente para conter uma pequena aldeia. As paredes sobem centenas de metros no ar antes de se projetarem para o estranho céu acima. Além da borda desta grande caldeira abre-se um céu vermelho rubi, através do qual nuvens negras preguiçosas vagam lentamente.

O chão deste enorme cânion está coberto por uma horda de tesouros inimaginável. Baús de pedras preciosas e joias estão espalhados ao acaso sobre um mar de moedas de ouro, prata e platina. Espadas reluzentes, machados brilhantes e um verdadeiro arsenal de outras armas estão espalhadas aleatoriamente. Escudos, elmos e armaduras completam um tesouro de valor aparentemente além da conta.

E enrolado em cima de todo esse tesouro está exatamente o que se esperaria ver: um grande dragão.

Do focinho à cauda, a besta mede nada menos que trezentos metros. Suas escamas carmesim parecem grossas o suficiente para rebater tiros de canhão e os gumes de suas garras cruelmente em forma de gancho reluzem no brilho do tesouro sem fim.

Os olhos da grande besta estão fechados e sua respiração é lenta e regular. Cada vez que ela exala, um vendaval de ar escaldante passa por vocês, fornecendo uma pista dos fogos mortais que devem queimar dentro deste monstro.

Embora o dragão pareça estar dormindo, vocês não podem escapar da sensação de que ele sabe que vocês entraram em seu domínio.

Os jogadores tendem a reagir de várias maneiras ao aparecimento deste dragão. Aqueles que forem familiarizados com o cenário de RAVENLOFT podem hesitar diante do que veem, pois em nenhum outro lugar no Semiplano do Pavor alguém viu tal criatura. Aqueles familiarizados com cenários mais tradicionais de AD&D® certamente podem ficar surpresos com o tamanho da criatura — mesmo os grandes dragões de Krynn não atingem metade do tamanho deste monstro. Eles podem muito bem supor que o dragão seja algum tipo de ilusão. Isso pode ser um erro fatal.

Os heróis podem tentar uma variedade de ações neste ponto.

Atacando o Dragão: Se os heróis forem corajosos (ou tolos) o suficiente para iniciar uma batalha com o dragão, eles ganham uma rodada





A Quarta Faceta

de ataques grátis. Depois disso, a aventura continua em “O Dragão Ataca”, abaixo.

Falando com o Dragão: Negociação verbal simplesmente não funciona. O dragão acorda e não tem interesse em nada além de aniquilar os intrusos. A aventura continua em “O Dragão Ataca”, abaixo.

Roubando Tesouros: Ladrões, ciganos e tais classes são suscetíveis de serem atingidas pela ganância quando veem todo o tesouro ao redor. Quase qualquer coisa listada nas tabelas do tesouro do *LIVRO DO MESTRE* está escondida em algum lugar deste tesouro.

Qualquer tentativa de roubar algo do tesouro do dragão requer um teste de mover-se em silêncio e um de furtar bolsos. Essas jogadas são modificadas dependendo do tipo de item que o ladrão está tentando obter:

Tipo de Objeto	Modificador do Teste
Moedas	-10%
Pedras Preciosas	nenhum
Objeto de Arte*	-20%
Poções e óleos	-10%
Pergaminhos	-10%
Anéis	-5%
Cajados e Varinhas	-15%
Bastões	-40%
Livros e Tomos	-10%
Vestimentas**	-20%
Bolsas e Garrafas	-10%
Pós e Pedras	-5%
Itens domésticos e Ferramentas	-30%
Instrumentos Musicais	-50%
Armadura	-30%
Armas, escudos e elmos	-25%

* Inclui joias e joalherias mágicas.

** Inclui mantos, robes, botas, luvas e elmos.

Esses modificadores refletem a dificuldade de obter um item sem fazer um som ou algo do tipo sem despertar o dragão. Tanto a natureza do item em si e a probabilidade de que sua remoção possa perturbar itens próximos são levadas em consideração. Assim, roubar um punhado de gemas é bastante fácil, enquanto conseguir uma armadura traz um risco significativo.

Quer o ladrão tenha sucesso ou não, assume-se que ele pôs as mãos no item. Assim que os testes forem feitos, o Mestre deve jogar as tabelas apropriadas nos Apêndices 1 e 2 do *LIVRO DO MESTRE* para determinar o item específico que o ladrão obteve. No caso de moedas, o ladrão pode embolsar 6d6 moedas para cada par de testes feitos.

Se o ladrão for bem-sucedido em seus testes,

o grupo pode continuar explorando o covil. Se o ladino falhar, no entanto, a aventura prossegue imediatamente para “O Dragão Ataca”, abaixo.

Esgueirando-se: Os heróis podem muito bem querer evitar encontrar o dragão completamente. Isto é uma ação perfeitamente sensata e que irá falhar totalmente. A estratégia não é, no entanto, sem seus benefícios. Se um herói ou grupo de heróis tentar esgueirar-se para longe despercebidos, eles experimentam um encontro potencialmente salvador.

Depois de deixar os personagens terem esperanças sobre o sucesso de sua tentativa de fuga, o Mestre deve escolher o indivíduo mais desajeitado do grupo (geralmente aquele com a menor pontuação de Destreza) e ler o seguinte:

Vocês conseguiram colocar uma boa distância entre vocês e o dragão. Esta não é uma tarefa fácil, entretanto, pois vocês devem tomar cada passo com o maior cuidado para evitar esbarrar numa pilha de tesouro e se entregarem.

Bem quando parece que seu plano pode estar funcionando, o terreno sob [nome do personagem] muda e se curva. Ele desaparece de vista, mergulhando em um buraco invisível no chão da câmara. Em seu rastro, um estrondo de metal enche a câmara. Moedas caem em cascata no buraco atrás dele e conjuntos de armaduras desabam na pedra dura.

Neste ponto, o personagem que caiu no buraco experimenta os eventos apresentados em “Explorando o Covil,” abaixo. Os outros personagens devem lidar com os eventos descritos em “O Dragão Ataca”.

Explorando o Covil: Personagens que optem por explorar o covil descubrem um segredo muito valioso. Depois de uma rodada ou mais de exploração, o Mestre deve selecionar aleatoriamente um dos membros do grupo e ler para seu jogador o seguinte texto:

Depois de alguns minutos, seu olhar pausa em algo. Quase escondido atrás de um grande baú de moedas, há uma abertura circular no chão. Ao contrário da entrada que o trouxe a este lugar, ela é perfeitamente redonda e muito lisa. Além dela, entretanto, você pode ver apenas a escuridão, assim você não pode determinar se está melhor deste lado do portal misterioso ou não.





Além do círculo preto se expande uma câmara esférica com cerca de três metros de diâmetro. Ela está sem luz, então os heróis devem encontrar uma maneira de iluminá-la. Assim que o fizerem, no entanto, o Mestre deveria ler o seguinte texto:

Vocês estão em um lugar muito incomum. As paredes são polidas e lisas, formando uma esfera perfeita através do buraco por onde vocês entraram.

No centro da sala, suspenso no ar, flutua um grande tomo. Suas capas estão bem abertas e as páginas expostas estão quase preenchidas com um rabisco intenso e estreito. Enquanto vocês observam, uma caneta de pena corre ativamente para adicionar novas palavras às já escritas. Com um puxão, a caneta completa a última palavra da página e se afasta. Uma mão invisível passa para a próxima página e a caneta mergulha imediatamente de volta ao seu trabalho.

Supondo que os heróis tentem ler o texto no livro, eles descobrem que ele narra suas aventuras na Quarta Faceta. Tudo que eles têm feito desde que entraram neste lugar é registrado nos mínimos detalhes. Mesmo diálogo e, em muitos lugares, os pensamentos individuais são fielmente gravados. Curiosamente, cada personagem lê o texto como sua própria língua nativa.

Depois que os heróis tiveram alguns segundos para maravilhar-se com o livro, a caneta escreve as seguintes palavras na página:

“Por fim, o cheiro dos heróis flutuou pelo ar denso até as narinas do grande wyrm. Ele cheirou hesitantemente, puxando uma grande rajada de ar com a força de um furacão, e seus olhos ardentes se abriram. Um olhar de maldade absoluta e de uma fome insaciável começou a vasculhar o covil.”

“O grande dragão, Tyravinorr, estava acordado.”

À medida que cada uma dessas palavras aparece na página, o evento descrito ocorre na caverna. Neste ponto, a aventura continua conforme descrito em “O Dragão Ataca”, abaixo.

O Dragão Ataca

Muitos acontecimentos podem desencadear um ataque do dragão. Alguns deles são descritos acima, mas considerando o dom misterioso que os personagens do jogador tem para se meter em problemas, sem dúvida, todo grupo de aventureiros encontrará seu próprio método único de despertar o dragão.

A primeira rodada da ira do dragão é descrita na seguinte narrativa:

Com um rugido que ameaça derrubar as paredes da caverna, o grande dragão salta no ar, batendo suas asas poderosas e fixando seus olhos ardentes em vocês. Uma boca forrada com dezenas de dentes em forma de lança se abre amplamente, espalhando uma onda de luz carmesim e âmbar na cratera.

“Intrusos!” grita a besta imensa com uma voz que ecoa como um trovão. “Ladrões! Suas vidas miseráveis chegarão ao fim!”

Com isso, ele libera uma nuvem de fogo que corta o ar como se tivesse sido expelida de um vulcão. Onde toca as moedas de ouro e prata, elas instantaneamente derretem e escorrem como água. Onde ele roça a pedra exposta, poças de magma borbulhante surgem imediatamente. Quem pode dizer que efeito esse inferno pode ter na carne humana?

Depois de ler este texto, o Mestre deveria instruir cada personagem a jogar um teste de medo para determinar o efeito da aura de medo do dragão. Todos os testes de medo feitos em resposta ao dragão Tyravinorr sofrem uma penalidade de -8.

Lutando contra o Dragão: as habilidades de Tyravinorr aproximam-se das de um dragão vermelho (grande wyrm) com pontos de vida dobrados e dano dobrado. (Para manter o jogo simples, Tyravinorr não pode lançar magias.) Suas estatísticas foram resumidas no Apêndice Dois deste livro; no entanto, os Mestres são incentivados para ler também as informações sobre dragões apresentadas no *LIVRO DOS MONSTROS*.

A batalha com Tyravinorr deveria combinar os melhores elementos da alta fantasia com o terror de enfrentar um inimigo imparável. Qualquer um lutando contra essa besta deveria perceber rapidamente que quase não há chance de derrotá-lo.

Os personagens são livres para pegar e usar as várias espadas, varinhas e assim por diante depositadas ao redor da caverna. Cada rodada que um herói faça isso e nada mais, ele pode jogar um dado uma vez para a tabela





A Quarta Faceta

de item mágico da sua escolha no *LIVRO DO MESTRE*, e desse modo, pegar uma arma, poção, pergaminho ou outro objeto. Com sorte, ele pode encontrar um item que pode ajudar a afastar os ataques do dragão.

Derrotando o Dragão: Existem duas maneiras nas quais os heróis podem conseguir matar este incrível dragão. Uma é muito mais prática do que a outra.

Os aventureiros poderiam simplesmente derrotar o dragão em combate. Isso parece muito improvável, mas coisas estranhas acontecem em jogos de RPG. Afinal, eles são heróis.

Uma maneira mais provável de sobreviver a este encontro envolve a pena mágica que está registrando as ações dos personagens no grande livro (veja “Explorando o Covil”, acima). Se um dos heróis pensar em pegar a caneta e escrever no livro, ele pode realmente moldar o que acontece na batalha. Algumas restrições, no entanto, podem tornar esta solução mais difícil do que parece.

Primeiro, o personagem que usa a caneta deve escrever um final crível para a história. Escrever apenas as palavras “e então o dragão caiu morto” não funciona. Assim que um final impróprio for escrito, as palavras desaparecem e a caneta fica livre com um puxão para começar a escrever novamente.

Se, por outro lado, um dos heróis está prestes a disparar uma flecha no wyrm, o autor poderia escrever “o tiro certeiro perfurou o olho do monstro e se enterrou em seu cérebro, matando-o instantaneamente.” O Mestre determina exatamente qual texto funciona, mas é importante que as palavras no livro sejam combinadas com ações tomadas por outros membros do grupo.

O Mestre também pode atribuir uma chance, com base na classe do personagem, de que o final escrito pelo herói é aceitável. Afinal, nem todo herói tem igual capacidade de contar uma boa história. O personagem deveria fazer um teste de habilidade de Sabedoria; todos os personagens exceto bardos, ciganos ou outros contadores de histórias naturais fazem o teste com uma penalidade de -4. Especialmente os contadores de histórias incapazes podem sofrer até mesmo uma penalidade maior, conforme determinado pelo Mestre e pela natureza do final sendo escrito.

Assim que os heróis derrotarem o dragão, ele cai no chão com um impacto tremendo. A força joga os personagens para o alto e ameaça quebrar a montanha.

Encontrando o Livro: Se os heróis não descobrirem a gruta escondida e o livro mágico antes de lutar contra dragão, um deles deveria

fazê-lo durante a batalha. Em algum ponto, um dos heróis (escolhido ao acaso ou pelo Mestre) tropeça no buraco assim conforme descrito em “Explorando o Covil”, acima.

O Rubi Encantado

A pedra mágica para esta faceta está escondida entre o tesouro do dragão. Encontrá-lo antes de matar o wyrm é quase impossível sem ajuda mágica. Um personagem procurando pelo rubi sem alguma ajuda sobrenatural tem uma chance em 20 de encontrá-lo para cada hora gasta procurando. Se o dragão ainda não foi derrotado, a busca o desperta.

Quando o tesouro e tudo o mais desaparecerem (veja “Saindo da Faceta”, abaixo), o rubi fica para trás. Qualquer um que afirme que seu personagem está procurando a gema só precisa passar num teste de Sabedoria para localizá-lo.

O rubi da Quarta Faceta é um tetraedro do tamanho de um dado de quatro lados.

Saindo da Faceta

Derrotar o dragão não significa automaticamente permitir que os personagens deixem esta faceta. Não há nenhuma saída do covil do dragão, e os esforços para escalar os lados da cratera falham (os personagens apenas nunca parecem chegar ao topo).

No entanto, assim que alguém escrever as palavras “O Fim” ou seu equivalente no livro, o caminho para fora se torna óbvio. À medida que essas palavras forem escritas, o dragão, seu covil e todo o tesouro desaparecem da existência. (Observe que isso acontece somente após o dragão ser derrotado.) Quaisquer itens ou objetos de valor que os heróis possam ter pego aqui — exceto o rubi encantado — também se vão. Se um personagem pegou uma das bolsas do dragão ou outros recipientes e colocou seus próprios itens neles, aqueles itens também desaparecem.

No lugar do covil, os heróis se encontram de pé em uma sala pentagonal com um perímetro de cerca de setenta e cinco metros. No centro de cada parede ergue-se um portal brilhante que leva a um conduíte além dele. A tabela a seguir indica as facetas para as quais esses portais conduzem:

Número do Portal	Faceta de Destino
1	1
2	2
3	8
4	3
5	6





A Quinta Faceta

À mulher! Oxalá pudéssemos
cair em seus braços sem cair nas suas
mãos.

— Ambrose Bierce

Esta faceta mostra o amor de Chardath por sua irmã e seu ódio de todas as outras mulheres. Aqui, os viajantes veem um reflexo do primeiro amor verdadeiro do lorde do domínio, Esmerel, que o desprezou e quebrou seu coração. O terreno se assemelha ao jardim no qual Chardath encontraria sua amada.

O corpo de Mármore — ou um reflexo dele, pelo menos — também está aqui. Em toda esta terra terrível, apenas a memória de Mármore é inocente e pura. Ela está deitada em uma cama macia, na região ao redor da qual ela se sente confortável e segura.

As mulheres que viajam para esta terra se tornam as vítimas da atenção de Chardath. Em sua mente, apenas Mármore é doce e virtuosa. Todas as outras mulheres empalidecem em comparação e devem ser destruídas.

Entrando na Faceta

Assim que os personagens entrarem na Quinta faceta, o Mestre deve ler o seguinte texto em voz alta:

Vocês encontraram seu caminho para o coração de um jardim repleto de flores, arbustos e vinhas de todos os tipos. Uma variedade de odores doces perfuma o ar, alguns tão delicados que passam quase despercebidos, outros enjoativos e opressores. Minúsculos insetos e abelhas zumbindo se movem, aparentemente desinteressados em vocês enquanto fazem seu trabalho.

Alguém poderia facilmente acreditar que vocês encontraram o caminho de casa novamente, exceto pelo fato de que este jardim se estende doentemente sob um céu vermelho-sangue.

Clima e Atmosfera

No início, o Mestre deveria retratar este lugar como idílico. Todas as flores cheiram bem, a temperatura é quente e agradável, e os insetos não picam. O próprio fato de não haver nada de errado aqui pode muito bem assustar o aventureiro mediano até a morte.

Conforme os eventos progridem, o jardim pode se tornar menos gentil. Um dos personagens pode se cortar em um espinho. Um pouco mais tarde, os insetos podem começar a picar e morder, tornando-se verdadeiramente incômodos. No final, quando Esmerel atacar, as próprias plantas tornam-se inimigos mortais.

O mesmo se aplica às Damas do Jardim, jovens mulheres que habitam o jardim de *Aggarath* (veja sua descrição completa no final desta seção). Elas começam como belezas silvestres inofensivas semelhantes a ninfas. Suas vozes são delicadas e musicais, seus olhos brilhantes e atentos, cada gesto delas sedutor e atraente.

Conforme as horas passam, no entanto, elas se tornam gradualmente mais sinistras. Embora sua forma física permaneça inalterada, o Mestre pode descrevê-las em tons mais duros e nítidos. Quando elas alcançam o auge de sua maldade, elas podem ser comparadas a felinos de caça e outros animais perigosos, mas belos.

Explorando a Faceta

Conforme os personagens olham ao redor do jardim, eles descobrem que ele parece continuar para sempre. Como acontece com tantos outros lugares neste domínio, realmente não importa para que lado o grupo vá, porque a faceta é a mesma em todas as direções.

Senhoras do Jardim

Depois que os personagens explorarem por alguns minutos, o Mestre pode apresentá-los para as habitantes deste lugar. Ele deveria escolher um dos personagens, de preferência um homem com alto Carisma e um olho para as mulheres, e ler a seguinte narrativa em voz alta:

Um movimento repentino chama sua atenção. Bem à frente, através de um emaranhado de vinhas salpicadas de delicadas flores azul escuras, você percebe a silhueta esguia de uma bela mulher. No instante em que seu olhar atingi sua sombra esguia, no entanto, ela sai correndo, movendo-se com a agilidade rápida de um cervo através da folhagem exuberante.

Se o herói agir rapidamente, ele pode perseguir a jovem mulher. O personagem tem tempo para soar um alarme, mas se ele parar por mais do que isso, a garota escapa.





A Clareira

Assumindo que os heróis persigam a mulher, eles descobrem que sua presa é muito rápida e evasiva para ser capturada facilmente. Ela conhece o jardim muito bem e é tão segura quanto um gato.

Depois de alguns minutos de fuga, no entanto, ela conduz os heróis para o centro do jardim (na medida em que um lugar sem limites pode ter um centro). Se os heróis não perseguirem a mulher, ou se eles decidirem abandonar a perseguição, eles vêm para a clareira através de suas andanças.

A narrativa a seguir descreve o que os personagens encontram neste ponto da perseguição:

A jovem corre em volta, parecendo não deixar nenhum vestígio de sua passagem até mesmo pela folhagem mais densa. Ainda assim, a determinação de vocês parece estar valendo a pena. Vocês estão prestes a alcançá-la quando ela sai do jardim e entra em uma ampla clareira circular.

Este lugar é ainda mais bonito do que o resto do jardim, se isso for possível. No centro está uma cama delicada esculpida em madeira fina branca e coberta com um dossel de seda ornamentado. Aqui todas as flores nas plantas que circundam o jardim estão voltadas para dentro, parecendo olhos que não conseguem se desviar da cama elegante.

Assim que os heróis ouvem essa descrição, a garota tropeça e cai. Este evento dá a eles uma chance de pegá-la antes que ela consiga se levantar e fugir novamente.

Se eles não estivessem perseguindo a jovem, eles a encontram aqui. Ela está arrancando cuidadosamente flores e adicionando-as a um buquê que ela carrega. Sua atenção está focada em sua tarefa, então os heróis pode impedi-la de fugir.

Se um dos personagens dedicar algum tempo para examinar a cama, ele descobre que uma bela mulher encontra-se nela. Ela é irmã de Chardath, Mármore, como ela parecia antes de seu assassinato. A seguinte descrição pode ser lida em voz alta quando um dos heróis olha abaixo do dossel:

Sob as dobras sedosas do dossel está o corpo esguio de uma jovem graciosa. Seu cabelo é longo, liso e preto como carvão. Seus traços delicados estão cuidadosamente definidos em

um rosto amendoado de pele leitosa. Suas mãos repousam cruzadas sobre o peito, quase como se ela estivesse deitada em um caixão.

Ela usa uma elegante camisola branca, costurada com uma renda tão fina que quase poderia ser confundida com seda de aranha. Uma faixa de prata envolve sua testa, segurando um rubi de formato estranho no centro de sua testa.

Conversas com as Damas

Se os personagens não forem bárbaros completos, eles eventualmente deveriam ser capazes de ganhar a confiança da mulher que eles perseguiram. Como todas as Damas do Jardim, ela é tímida, mas confia muito em sua fase justa. Ela avidamente conta o seguinte conto para os personagens:

“Eu lamento ter fugido”, diz a jovem com uma voz musical, “mas vocês me assustaram. Pensei, talvez, que fossem servos de Esmerel. Temi que vocês tivessem vindo para me matar e fazer mal à princesa adormecida.

“Agora que sei a verdade, chamarei minhas irmãs. Vamos cuidar de suas feridas e deixá-los confortáveis. Mas vocês devem ter cuidado: se Esmerel descobrir que vocês estão aqui, ela virá buscá-los.”

Na esteira desta conversa, a jovem, de fato, chama as outras Damas do Jardim. Ela faz isso realizando um doce canto de pássaro que se transporta musicalmente pelo ar. Ao longo dos próximos minutos, outras quatro mulheres emergem. Algumas são negras e algumas são loiras, algumas têm cabelo ruivo e algumas enfeitadas com mechas cor de morango. A única coisa que as Damas do jardim têm em comum é que elas são todas incrivelmente lindas.

Uma conversa casual com elas revela que são pessoas simples. Elas vivem no jardim, colhendo flores, comendo os frutos que crescem aqui, mas não fazem nenhum trabalho de qualquer tipo.

A Princesa Adormecida: O corpo de Mármore, a quem as senhoras chamam de “princesa adormecida”, encontra-se na cama no centro da clareira. Se os heróis experimentaram os acontecimentos da aventura **Castelo Spulzeer**, eles deveriam reconhecê-la. Se não, eles podem tê-la visto sob a superfície rubi de outra faceta (provavelmente a primeira ou sétima).

Mármore não pode ser despertada. As Damas do Jardim se opõe a qualquer tentativa de mover





ou perturbá-la. Elas sentem que é seu dever proteger a princesa adormecida até ela acordar. Se eles tentarem, elas atacam os heróis (não importa qual seja sua tendência) para proteger seu dever.

O Rubi Encantado: A pedra preciosa sobre a testa de Mármore é o rubi encantado desta faceta, uma pedra de cinco lados. As Damas não permitirão que os heróis o peguem, no entanto, e se virarão contra eles se ele for roubado.

Esmerel: Se os heróis perguntarem sobre Esmerel, eles ouvirão todos os tipos de coisas terríveis sobre ela, a maioria delas é falsa. Algumas das Damas dizem que ela tem seis braços e devora a carne dos vivos. Outras insistem que Esmerel é linda, mas que o beijo dela é a morte em si. Uma afirma que ela pode se transformar em uma aranha gigante e envenenar seus inimigos com uma mordida letal. O Mestre pode adicionar outras descrições a esta lista, mas cada uma deve indicar claramente uma mulher monstro que os personagens podem conhecer (uma medusa, por exemplo). O único tipo de descrição que eles não deveriam ouvir é a verdadeira: Esmerel é uma harpia.

Outro aspecto consistente das histórias é que Esmerel virá até os heróis assim que ela souber que eles estão no jardim. Quanto tempo isso pode levar, nenhuma das Damas pode dizer.

Passagem do Tempo: Os heróis deveriam ter a chance de passar algumas horas na companhia das Damas. Durante este tempo, eles são tratados como reis. Quaisquer personagens feridos recebem chás especiais que curam 1d8 pontos de dano. A cada passo, as Damas são prestativas e amáveis. Se algum dos heróis parecer um pouco aberto a um encontro romântico, ele não encontra resistência das lindas Damas do Jardim.

Ao longo da visita da grupo às Damas, o Mestre deve descrevê-las em termos que farão com que os jogadores acreditem que são ninfas, dríades ou outras criaturas silvestres. Em nenhum momentos deve ser dado aos heróis qualquer razão para suspeitar que as Damas do Jardim possam ser inimigos perigosos. O Mestre pode reforçar esta fachada, interpretando-as como tímidas, envergonhadas e recatadas em todas as suas relações com os visitantes.

Se os heróis mencionarem que gostariam de encontrar uma maneira de sair do jardim, as Damas parecem confusas. Elas não sabem como sair do jardim; além disso, elas não pensaram na questão de como os heróis conseguiram entrar no jardim. Ainda assim, as Damas parecem felizes em ajudar os aventureiros na busca por uma saída. Nada resulta desses esforços, mas eles dão às Damas a chance de fazer longos

passeios românticos entre as flores com os heróis.

No caso de os heróis se oferecerem para ficar e ajudar a destruir Esmerel, as Damas do Jardim os inundam de gratidão. Se verem livres dessa mulher horrível seria a melhor coisa que elas podem imaginar. Elas ajudam os heróis com prazer na criação de armas, armadilhas e outras formas de preparação para a batalha contra sua odiada inimiga.

Maleffluent

Em algum momento durante seu tempo com as Damas do Jardim, os heróis recebem outra mensagem de seu aliado misterioso. Nesta em particular, seu mentor acidentalmente revela algo sobre a sua natureza:

“Eu nunca entendi o interesse humano pelo romance e pela paixão, mas essa é a força que moldou a terra em que vocês agora viajam. Cuidado, pois um grande inimigo observa cada movimento de vocês.”

Esmerel Ataca

Depois de cerca de dez horas, bem depois que as Damas do Jardim se tornaram cruéis, Esmerel chega para matar os intrusos. Este encontro começa com a seguinte narrativa:

O grito repentino de um pássaro caçador ecoa pelo jardim. Estridente e penetrante, ele ressoa em seus ouvidos, muito depois de ter cessado. Olhando para o céu, vocês veem uma visão horrível. Descendo daquela expansão de carmesim está uma criatura com asas e garras de um pássaro e o corpo de uma mulher incrivelmente bela. Seus olhos famintos parecem travar com os seus enquanto ela lambe os lábios roscentes. Com outro grito forte, ela mergulha, com as garras estendidas.

A Batalha se Desenrola: Assim que Esmerel lança seu grito de ataque, as Damas do Jardim revelam o que elas são. Elas abandonam sua natureza recatada e atacam os aventureiros. Ao mesmo tempo, cada personagem feminina no grupo deve fazer um teste de resistência contra magia. Aquelas que têm sucesso não são afetadas pela capacidade de encantar de Esmerel e podem agir normalmente. Aquelas que falham no teste de resistência,





A Quinta Faceta

no entanto, juntam-se às Damas do Jardim e se voltam contra seus companheiros do sexo masculino. Por enquanto, personagens femininas encantadas por Esmerel são consideradas de tendência cruel, embora não sofram as penalidades normais associadas com uma mudança de alinhamento involuntária.

O Mestre deve interpretar a surpresa desta batalha. Quando as Damas se viram contra seus companheiros, elas devem receber um significativo bônus para seu teste de surpresa. O Mestre pode determinar a extensão deste bônus com base nos detalhes da situação.

Se os heróis foram espalhados pelas Damas, eles devem lutar não só para sobreviver, mas também para se conectar novamente com os outros membros do grupo.

Se tudo isso não for o suficiente para criar uma memorável batalha, o Mestre pode trazer algumas das plantas do jardim à vida. Os heróis podem se encontrar de repente confrontados com quase qualquer uma das plantas perigosas descritas no *LIVRO DO MONSTROS*.

Estatísticas de Jogo

Os heróis encontram duas criaturas importantes na Quinta Faceta: as Damas do Jardim e Esmerel — o reflexo da amante infiel de Chardath.

As Damas do Jardim: As Damas têm mais ou menos as mesmas estatísticas do jogo dos vampyros apresentados no *COMPÊNDIO DOS MONSTROS DE RAVENLOFT - APÊNDICES I E II*.

Damas do Jardim (5): CA 4; MOV 12; DV 8+3; pv 43; TAC0 11; #NA 3; Dano: 1d4/1d4/1d6 (garra/garra/mordida); AE: toxina de enfeitiçar; Tam M (1,8 m de altura); Moral: resoluto (12); Int: Excepcional (15); Tend: variada; XP 2.000.

Notas: AE — Vítimas da mordida devem fazer um teste de resistência a veneno ou será *encantado* igual à magia *enfeitiçar*. Uma penalidade de -1 é aplicada ao teste de resistência para cada 2 pontos de dano (ou fração) causado pela mordida.

As Damas do Jardim geralmente esperam para atacar até que elas possam pegar uma vítima desprevenida. Com vítimas masculinas, isto ocorre frequentemente num momento de paixão. Vítimas femininas são frequentemente atacadas durante um momento de silêncio de uma conversa íntima.

Quando encontrados pela primeira vez, no entanto, elas são de tendência justa. Com o passar do tempo, elas gradualmente mudam até que sua tendência se torne cruel. O gráfico a seguir mostra a progressão da mudança de alinhamento das damas:

Tempo Decorrido	Tendência
0 a 2 horas	Bondoso
2 a 4 horas	Ordeiro
4 a 6 horas	Neutro
6 a 8 horas	Egoísta
Mais de 8 horas	Cruel

Esmerel: Em vida, Esmerel era uma mulher linda que veio para o Castelo Spulzeer quando seus pais visitaram os salões de jogos daquele lugar. Ela teve um breve caso de verão com Chardath, mas o dispensou por um companheiro mais divertido. Na memória de Chardath, ela é reduzida à forma de uma harpia. É importante notar, entretanto, que embora a maioria das harpias seja feia e revoltante, Esmerel mantém sua beleza.

Esmerel (Harpia): CA 7; MOV 6, Vn 15 (C); DV 7; pv 35; TAC0 13; #NA 3; Dano: 1d3/1d3/1d6 (garras/garras/ mordida); AE: canto, feitiço; TAM M (1,8 m de altura); Moral: elite (14); Int: baixa (5); Tend: cruel; XP 975.

Notas: AE — Assim que ela entrar na batalha, Esmerel canta uma música terrível. Todas as personagens femininas devem fazer um teste de resistência à magia ou serão *encantadas*. Falha significa que a personagem se torna cruel e se junta ao lado de Esmerel na batalha. A personagem retorna ao normal imediatamente após a morte da harpia ou cessação de seu canto.

Personalidade: maligna e perversa.

Esmerel ataca os visitantes do jardim à primeira vista, arranhando com suas garras e mordendo com seus dentes irregulares.

Saindo da Faceta

Os heróis podem escapar dessa faceta somente derrotando Esmerel e as Damas do Jardim. Depois da harpia morrer, qualquer Dama sobrevivente cai também. Seus corpos derretem como água e fluem para a terra. Segundos depois, um círculo de luz (um conduíte) aparece no local onde cada corpo caiu.

Embora algumas das Damas possam ser mortas antes de Esmerel, os conduítes não abrirão enquanto Esmerel estiver viva. Sua morte desencadeia o aparecimento dos portais; os corpos das Damas determinam suas localizações.

A tabela a seguir indica as facetas para as quais esses conduítes conduzem:

Número do Círculo	Faceta de Destino
1	9
2	10
3	1
4	6
5	11





A Sexta Faceta

A fé sem obras é morta.

— Tiago 2:26



Sexta Faceta é baseada no espírito de Chardath. Ela reflete sua piedade (ou falta dela) e assume a forma de uma elegante catedral. Aqui, sacerdotes de qualquer tipo encontram-se confrontados com um perigo mortal.

Entrando na Faceta

Quando os personagens entram na Sexta Faceta, o Mestre deve ler o seguinte texto em voz alta para definir o cenário. Ao fazer isso, ele deve adicionar detalhes extras para fazer parecer que este templo é sagrado para o panteão de divindades adoradas por quaisquer sacerdotes, paladinos ou outros personagens no grupo. Se a maioria dos heróis adora os poderes do antigo Egito, por exemplo, a descrição pode mencionar hieróglifos, esfinges e elementos semelhantes.



Um magnífico templo os rodeia. Disposto em forma oval, ele se estende sob um teto de alabastro de onde se penduram meia dúzia de lustres brilhantes. Duas fileiras de grossos pilares de mármore, cada um incrustado com delicadas gravuras de homens e mulheres angelicais, erguem-se do piso polido. Vitrais representando várias figuras religiosas revestem as paredes, espalhando luzes multicoloridas dentro da capela esculpida.

Uma das extremidades desta sala elíptica abriga um altar ornamentado e um santuário. Dois grandes braseiros estão de cada lado, deixando um rastro de fumaça de cheiro doce no ar. Uma variedade de óleos, pergaminhos e outras parafernalias sacerdotais repousa sobre o altar. Fileiras de assentos de madeira duros, longos bancos para os fiéis, enchem a catedral e ficam de frente para o altar.

Uma estranha sensação de paz e tranquilidade enche este lugar. No entanto, vocês não podem escapar da sensação de que alguma presença ameaçadora está observando — e julgando — cada movimento seu.



Clima e Atmosfera

Tudo sobre esta capela deveria fazer os personagens parecerem pequenos e insignificantes. Eles deveriam ter a impressão

de que eles estão na presença dos deuses, e que cada ação sua está sendo vista por aqueles poderes que eles consideram sagrados.

Quando a natureza maligna deste lugar se tornar clara, isso deve ter um efeito devastador sobre tais personagens. Para ter certeza, quase todos os jogadores deveriam estar cientes de que algo está errado aqui e que isso é algum tipo de armadilha. Seu personagem provavelmente também se sentirá assim. Mesmo assim, sempre haverá um pouco de dúvida. Afinal, este lugar poderia não ser um santuário vigiado pela divindade do sacerdote para dar aos seus fiéis um descanso?

Acima de tudo, esta cena deveria ser representada de forma a fazer os heróis duvidarem deles próprios, da sua fé, ou de ambos.

Explorando a Faceta

Conforme os heróis olharem ao redor, eles descobrem que este lugar não tem entradas ou saídas aparentes. Sim, alguém poderia quebrar os vitrais e escapar por meio deles, mas isso é outro assunto. O importante para os heróis é reconhecerem que não há portas construídas na arquitetura.

Maleflluent

Logo após a chegada dos heróis, todos os personagens que seguem a fé a qual a catedral é dedicada ouvem a voz de seu aliado espectral novamente. Suas palavras são ocultadas das mentes dos outros, não por sua própria escolha, mas pela natureza da Sexta Faceta.



“Muitos de sua espécie encontram paz e conforto em lugares como este. Considerem-se sortudos que em algum lugar de seu coração enrugado meu mestre se considere um homem piedoso. Mas estejam avisados, pois sua paciência é curta e seu temperamento muda rápido. É sua própria impureza que o atormenta. Não cometam os mesmos erros que ele.”



Conforme os personagens exploram o resto deste lugar, o Mestre deve usar as seguintes informações para julgar suas investigações.

As Janelas

O prédio possui ao todo vinte janelas com vitrais, dez de cada lado da catedral. Cada uma delas retrata algum aspecto importante da religião. Por exemplo, se o Mestre decidiu que a igreja





A Sexta Faceta

é sagrada para o antigo panteão Egípcio, pode haver uma cena de Rá, o faraó dos deuses, dando à luz a Shu e Tefnut, o ar e a água. Outra pode mostrar Osiris vigiando os mortos ou Ísis vigiando quando uma jovem se casa ou dá à luz.

Além das imagens que essas janelas apresentam, elas são obras-primas de arte. Não pode haver dúvida que elas foram criadas por um mestre artesão; seu valor é quase inestimável.

Uma nota curiosa, no entanto, é o fato de que cada uma das janelas parece ter os raios do sol incidindo diretamente sobre elas. Nenhum lado da igreja parece estar na sombra. Embora não seja um efeito perigoso, o Mestre pode deixar os heróis observá-lo de tal forma que o faça parecer tanto impressionante quanto enervante.

O Poder da Fé: Se um sacerdote, paladino ou personagem semelhante se mover para a luz de uma janela que representa uma imagem de especial importância para ele, o brilho sentido é quente e reconfortante. Uma sensação diferente de paz e santidade o preenche.

Se o personagem fizer uma oração enquanto se aquece neste esplendor, todas as suas feridas milagrosamente curarão. Efeitos persistentes de medo, horror ou testes de loucura são removidos, doenças curadas, e assim por diante. Até membros perdidos se regeneram. O herói é restaurado para uma saúde perfeita.

Os Pilares

A construção possui seis pilares ao todo: duas linhas de três no centro da catedral que dividem os bancos nas seções esquerda, central e direita.

Como os vitrais, os pilares são obras-primas. Cada um é esculpido em detalhes tão finos que parece impossível para uma mão humana ter feito eles. Anos incontáveis devem ter passado para a criação de cada pilar.

Os pilares representam grandes heróis da fé, mas não os próprios deuses ou seus avatares. As figuras podem ser guerreiros e mártires famosos, santos e messias, ou mesmo teólogos altamente respeitados. Todos devem ser reconhecidos pelos sacerdotes e paladinos do grupo.

Vozes dos Deuses: Qualquer pessoa que tocar em um desses pilares encontra-se profundamente afetado. Uma onda de energia percorre seu corpo; a sua cabeça parece encher-se de barulho e vozes. Imagens e sensações que seu cérebro não consegue compreender apareça para ele.

Exatamente qual efeito essa experiência tem sobre o personagem varia de indivíduo para indivíduo. Sacerdotes e outros lançadores de magia divina que adoram os poderes deste templo encontram suas magias usadas

completamente restauradas. Em meros segundos, eles recuperam suas habilidades completas de conjuração, como se tivessem passado horas em oração e meditação. Pelo visto, eles foram abençoados por seus deuses.

Outros personagens que são membros de uma religião experimentam instantaneamente uma espécie de epifania. Isso pode ser um evento transformador para o personagem. Se o personagem é humano, ele imediatamente abandona sua classe anterior e torna-se um sacerdote. Esta mudança involuntária deve ser tratada como descrita nas regras para personagens de dupla classe do *LIVRO DO JOGADOR*. Se a mudança de carreira requer uma mudança de tendência, ocorre de acordo com as regras para tais eventos no *LIVRO DO MESTRE*.

Um semi-humano ou outro membro de uma fé torna-se (se ainda não for) um personagem multiclasse, adicionando “sacerdote especialista” à sua lista de classes. Novamente, se uma mudança de alinhamento estiver envolvida, consulte o *LIVRO DO MESTRE*.

A critério do Mestre, o novo sacerdote pode retornar à sua classe de personagem original depois que esta aventura terminar. O processo, no entanto, deve ser longo e difícil, envolvendo várias aventuras próprias criadas pelo Mestre.

Qualquer pessoa que não seja um seguidor do panteão para o qual esta igreja seja dedicada deve fazer um teste de loucura imediatamente ao tocar no pilar. Uma falha indica que as imagens que preencheram a mente do personagem eram demais para ele aguentar. A natureza de sua loucura deve ser determinada normalmente, com o Mestre personalizando-a para levar em consideração as várias características da religião. Por exemplo, um indivíduo que se torna delirante pode estar convencido de que ele é um avatar ou profeta.

Um teste de loucura bem-sucedido indica que o personagem sobrevive relativamente ileso de seu encontro com o desconhecido. O herói, no entanto, sofre como se tivesse falhado em um teste de terror. De novo, o Mestre deve personalizar a falha para refletir a natureza da religião.

O Altar

A descrição exata do altar varia dependendo do panteão ao qual esta igreja é consagrada. Se a catedral for Egípcia, pode haver pergaminhos coberto com hieróglifos, um cajado e mangual, e um ankh dourado.

Qualquer um pode olhar para esses itens sem penalidade. Tocá-los, por outro lado, é um outro assunto. Se um não-sacerdote tocar qualquer um dos itens no altar ou no próprio altar, ele irrita os





deuses; a aventura continua conforme descrito em “A Ira dos Deuses”, abaixo.

Os sacerdotes da religião apropriada pode livremente examinar o altar sem irritar os poderes da catedral. Eles não encontram nada incomum.

Cerimônias sagradas: Se um ou mais sacerdotes realizarem um serviço religioso no altar, ele ganha um grande benefício. No final da cerimônia (1d4 horas), todos os sacerdotes participantes ganham permanentemente 1 ponto de Sabedoria.

Transgressões

Só existe uma penitência na Igreja de *Aggarath*: morte. Várias transgressões podem enfurecer os poderes deste lugar e jogá-los contra os heróis. Os mais prováveis são:

Profanar a Catedral: Qualquer ato de vandalismo traz a ira dos poderes. Isso inclui roubar, tentar quebrar uma janela, lascar um pedaço de um dos pilares, ou algo semelhante.

Blasfêmia: Qualquer pessoa que oferecer uma oração a um poder de outro panteão ofende a catedral e ganha sua ira. Outras ações podem cair nesta categoria a critério do Mestre

Presunção: As bênçãos dos fiéis (como descrito para os pilares, janelas com vitrais e altar) são algum tipo de teste. Qualquer personagem qualificado pode desfrutar de cada um desses efeitos uma vez. Assim, um sacerdote ferido que lançou várias magias pode ser curado pelas janelas, restaurar sua magia ao poder total tocando um pilar, e participar de uma cerimônia para aumentar sua Sabedoria.

Receber qualquer benefício pela segunda vez, no entanto, é ser presunçoso demais. Se isso acontecer, a catedral se torna uma armadilha mortal.

A Ira dos Deuses

Se alguém cometer uma transgressão, de repente um trovão sacode o templo. (Outros sons podem ser suficientes, se forem mais adequados para a fé em particular.) Seguindo este sinal de desaprovação, uma poderosa voz ecoa na capela:

“Vocês foram bem-vindos nesta casa, mas agora suas ações mostraram o que vocês são.”

Tão tremendo é esse barulho que cada personagem deve fazer um teste de resistência contra sopro de dragão. O sucesso indica que o personagem é mais ou menos afetado: seus

ouvidos zumbem por 2d6 horas, impondo uma penalidade de -1 ou -5% em todas as jogadas de dados durante esse tempo. O fracasso, por outro lado, indica que o personagem foi parcialmente ensurdecido pela experiência. Ele sofre uma penalidade de -2/-10% em todas as jogadas de dados até o momento em que o mal puder ser curado.

Assim que este pronunciamento for feito, os defensores da catedral atacam. Estes guardiões são cinco golens de vidro (um de cada janela de vitral) e seis colunas cariáticas (uma de cada um dos pilares). Estatísticas para ambos os monstros podem ser encontradas no Apêndice Dois deste livro. As criaturas atacam imediatamente, concentrando sua agressão nos sacerdotes do grupo. Tais personagens deveriam ter protegido a capela e a religião, mas claramente falharam em sua tarefa.

Magias divinas lançadas por seguidores da religião da catedral não funcionam durante a batalha. No entanto, qualquer tentativa de usar tais magias reduz o número de magias disponíveis para o personagem normalmente.

O Rubi Encantado

Um dos golens de vidro (o primeiro que cair em batalha) é diferente dos outros. Seu rosto está marcado de tal forma que apenas metade aparece, como um valete de um olho em um baralho de cartas. O único olho é um cubo reluzente cortado de um rubi fino. Este é o rubi mágico da Sexta Faceta; ele brilha ligeiramente uma vez que o corpo se estilhaça.

Saindo da Faceta

Assim que a batalha começar, os personagens podem escapar a qualquer momento durante ou depois dela. Quando cada um dos golens de cristal emergirem de sua janela, eles deixam para trás um buraco do tamanho de um homem. Estes são os portais para fora da Sexta Faceta.

A tabela a seguir indica as facetas para as quais esses conduítes conduzem:

Número da Janela	Faceta de Destino
1	5
2	1
3	4
4	3
5	11





A Sétima Faceta

Aquele que não preenche seu mundo de fantasmas permanece sozinho.

— Antonio Porchia, *Vozes* (1968)



Essa faceta, como a primeira e a décima segunda, não é extraída da psique de Chardath. Em vez disso, ela forma o nexo das muitas linhas de poder do cristal. Também é o único lugar fora da Décima Primeira Faceta (onde ele atualmente reside) que os personagens serão capazes de ter uma conversa completa com o misterioso *Maleffluent*.

Este lugar se parece muito com a Primeira Faceta, consistindo principalmente de uma grande planície de rubi estendida sob um céu de ébano. Tal como acontece com a faceta onde os heróis começaram sua exploração de *Aggarath*, uma torrente contínua de raios carmesins cruza o céu.

Uma grande floresta de monólitos de rubi ergue-se em fileiras organizadas na superfície do plano, fazendo com que o lugar pareça um vasto cemitério. Preso dentro de cada monólito está o espírito de alguém cuja vida foi absorvida pelo universo de pedras preciosas. Estas essências aprisionadas são visíveis para aqueles que contemplam os monólitos.

Entrando na Faceta

O Mestre deve ler o seguinte texto em voz alta na chegada dos heróis:



Uma grande planície de cristal vermelho-rubi se espalha sob seus pés, parecendo se estender até o infinito. Acima, a cúpula de um céu negro e vazio assoma de horizonte a horizonte. Um raio escarlate cruza através do escuro continuamente, enchendo o ar com uma cacofonia ensurdecadora de trovões.

Uma verdadeira floresta de monólitos de cristal emerge do solo ao seu redor. Cada um deles tem a altura de um homem, mede cerca de um metro de largura e tem talvez trinta centímetros de espessura. Eles parecem ter emergido da própria superfície do rubi, pois nenhuma costura marca onde os dois se encontram.

Preso dentro de cada monólito está a imagem fantasmagórica de um homem ou mulher. As roupas das figuras variam de uma armadura de cavaleiro às vestes de um monge, e das roupas adequadas da pequena nobreza aos trapos imundos de mendigos. A única coisa que essas pessoas parecem ter

em comum é a expressão de terror absoluto congelado em seus rostos.

Este também será destino de vocês?



Clima e Atmosfera

Como a primeira faceta, este é um lugar estranho e alienígena. Essa impressão, acima de tudo, deve ser transmitida aos heróis. No entanto, o Mestre também deveria enfatizar os monólitos ao longo desta parte da aventura. Enquanto eles exploram a Sétima Faceta, os heróis nunca perdem de vista as tumbas fantasmagóricas segurando aqueles cujos espíritos foram consumidos pelo domínio de *Aggarath*. Eles formam, para dizer o mínimo, uma galeria inquietante de agonia, tormento e medo — um efeito que não deveria passar despercebido nos heróis ou nos próprios jogadores.

Explorando a Faceta

Uma série de eventos acontecem neste lugar. Entretanto, nenhum deles representa uma ameaça imediata para os heróis. Nesse sentido, eles podem considerar a Sétima Faceta como um lugar de relativa paz, um refúgio seguro dos horrores do universo da gema.

Amigos que Partiram

Se algum dos aventureiros (sejam personagens do jogador ou personagens do Mestre) morreram durante a exploração de *Aggarath* pelo grupo, os heróis sobreviventes descubrem os monólitos que abrigam seus espíritos. O Mestre deveria usar os *anéis do pastor* dos personagens para guiá-los para os túmulos corretos.

Ver o espírito de um camarada que partiu pode ser um evento muito inquietante. Se possível, o Mestre deveria preparar o encontro de forma a causar a visão de forma repentina em um personagem. Por exemplo, alguém pode virar a esquina e de repente se encontrar cara a cara com o espírito atormentado de seu melhor amigo. Dependendo da situação, o Mestre pode muito bem requerer um teste de horror.

Falando com os Mortos

Os personagens podem tentar se comunicar com um ou mais dos espíritos presos dentro de um monólito. Eles podem usar uma magia de *falar com os mortos* ou similar na tentativa.

Embora tal magia funcione, os resultados podem não ser tudo o que os heróis esperavam. Qualquer espírito contatado pelos heróis não faz nada além de gritar em agonia. Se os heróis não estiverem prontos para isso, o choque e a





tragédia podem quebrar os nervos de um ou mais personagens (exigindo testes de medo).

Mármore

Um golpe sólido no solo convoca a imagem de Mármore, assim como na Primeira Faceta. Aqui, no entanto, sua imagem permanece por vários minutos. Durante esse tempo, os personagens podem tentar conversar com ela por vários meios. Uma magia de *falar com os mortos* vai resolver o problema, assim como uma adivinhação ou algum encantamento semelhante.

Conversar com Mármore é difícil, pois ela está bastante insana. Ela não tem ideia do que aconteceu com ela, só que ela está envolta em algum cristal carmesim. Esta experiência abalou sua mente e a deixou frenética para escapar.

Qualquer conversa com Mármore segue as informações indicadas na descrição de seu personagem no final deste livro. Se ela tiver razão para reconhecer os personagens, ela fica furiosa, culpando-os pelo que aconteceu com ela.

A única informação útil que os heróis obtêm dela é um soluço: “Chardath... me liberte... por favor, Chardath.” Mesmo que ela pense que os heróis são responsáveis por sua prisão, ela sabe que Chardath é o mestre deste lugar. Ela presume (erroneamente) que ele pode libertá-la.

Maleffluent

Depois que os personagens exploraram a Sétima Faceta por um tempo, eles ficam cara a cara com outro viajante nesta terra estranha.

A seguinte descrição pode ser lida em voz alta para iniciar este encontro:

De repente, vocês percebem que não estão sozinhos neste lugar. Uma forma escura destaca-se contra o brilho da paisagem de cristal vermelho.

No início, a imagem parece de um homem em um manto preto com capuz esvoaçante. Uma segunda olhada, entretanto, revela que não é esse o caso. A forma escura diante de vocês parece não ter qualquer substância física. Parece quase como se um buraco em forma de um humano tivesse sido perfurado no próprio ar. Toda a luz ao redor parece fluir para essa escuridão, distorcendo as bordas da imagem e fazendo com que pareça indistinta.

Um ou mais dos personagens podem assumir que esta é alguma versão de uma sombra. Tentativas de afastar, atacar ou afetar de outra forma esta escuridão falham. Na verdade, não há nenhum visitante aqui, apenas uma imagem





A Sétima Faceta

criada por *Maleffluent* a fim de fazer seu contato com os heróis mais fácil para eles.

Uma rodada depois que a imagem aparece, ela fala. Os personagens não devem ter problemas reconhecendo a voz rasa e sussurrante que eles já ouviram pelo menos duas vezes antes.

“Bem-vindos, meus amigos. Vocês alcançaram o que equivale ao centro deste reino. Aqui, onde as linhas de poder se concentram, podemos finalmente conversar.”

O Mestre pode usar esta conversa para contar aos heróis uma série de coisas. Se eles saíram (ou nunca entraram) na trajetória, *Maleffluent* pode corrigi-los. Entre as informações que ele pode transmitir estão:

- Eles estão presos em um universo de bolso que existe dentro da pedra de rubi incrustada no punho de *Aggarath*, uma adaga mágica. Nada do que eles sabem do mundo exterior pode ser considerado neste domínio.
- O domínio de *Aggarath* destrói a vida dos vivos. Se eles permanecerem dentro deste universo de gema por muito tempo, eles serão consumidos como aqueles cujos espíritos adornam os monólitos ao redor deles.
- O mestre deste lugar é Chardath Spulzeer, um homem louco e incrivelmente poderoso. *Maleffluent* afirma que tentou aconselhar Chardath e conduzi-lo por um caminho melhor, mas sua influência não foi sentida.
- Existe uma maneira de escapar deste lugar, mas os heróis devem reunir pelo menos três joias mágicas (os rubis encantados) das várias facetas. Assim que tiverem essas pedras, eles devem viajar para o portal — outra região (a Décima Segunda Faceta) como esta e a primeira que eles encontraram.
- Para abrir o portal para fora de *Aggarath*, os heróis também precisam de uma chave carregada pelo próprio Chardath. Quando eles rastream o semilorde e confrontá-lo, *Maleffluent* se juntará a eles. Apenas juntos eles podem superar Chardath.

Existem também algumas coisas que *Maleffluent* não dirá ou revelará:

- Ele não faz nada para indicar que a forma que heróis o vêem não é baseada nele mesmo. Na verdade, ele diz que “enviou-lhes sua sombra”.
- *Maleffluent* certamente não permite que personagens aprendam que ele não é um ser vivo, mas um item mágico. Além disso, ele

nunca permite que eles descubram que ele é de tendência maligna.

- Ele nega todo o conhecimento de eventos fora de *Aggarath*, dizendo apenas que ele é uma figura de alguma importância que agora compartilha o destino de vocês. Ele dá a impressão de que ele é um homem santo de algum tipo, talvez até um nobre, mas não diz mais sobre o assunto.

Saindo da Faceta

Depois de conversar com os jogadores por alguns minutos, *Maleffluent* encerra a conversa. Ele anuncia que eles estão em perigo de Chardath descobrir suas ações e que seu diálogo deve terminar.

Para dar crédito à sua história, ele permite que os personagens o “escutem” enquanto ele grita: “Nada, mestre — não estou fazendo nada. Por favor, não fique com raiva de mim.” Tudo isso é encenado, é claro, uma manobra para ganhar a simpatia do grupo.

O Rubi Encantado

Assim quando as palavras finais de *Maleffluent* são ditas, a imagem sombria desaparece e os heróis são deixados sozinhos de novo. Onde estava a escuridão, no entanto, um rubi brilhante paira no ar. É estranhamente cortado, tendo sete lados. Este, é claro, é o rubi encantado desta área.

Assim que um dos heróis reivindicar a joia, cinco formas brilhantes surgem do solo ao redor deles. Eles se parecem exatamente com os monólitos, exceto que eles parecem ser feitos de nada além de uma luz branca. Estes são os conduítes que saem da Sétima Faceta.

A tabela a seguir indica as facetas para as quais esses conduítes conduzem:

Número do Monólito	Faceta de Destino
1	9
2	12
3	8
4	2
5	10





A Oitava Faceta

*Embora aqueles que são traídos
Sintam a traição agudamente,
ainda assim o traidor
Fica em pior situação de infortúnio.*

— William Shakespeare,
Cymbeline (1609-1610)



Esse reino reflete a memória de Chardath da noite em que ele matou a irmã. É um lugar terrível de culpa, sangue e facas.

Entrando na Faceta

Quando os personagens entrarem neste aposento, eles encontram a visão mais horrível. A seguinte descrição deve ser lida em voz alta para os jogadores:

Vocês encontraram seu caminho para uma grande câmara com um teto baixo. A sala é feita de tijolos brutos que mudaram com o passar dos incontáveis anos, dando ao local uma aparência irregular e insegura.

Na outra extremidade da sala está um altar de pedra. Antigo e cinza, parece mantido unido por uma rede infinita de teias de aranha. Sobre ela, o corpo de uma bela mulher jaz imóvel. Sua garganta foi cortada; uma torrente de sangue escorre da ferida.

Um sarcófago de pedra de aparência pesada, sem marcas ou inscrições, repousa ao lado do altar. A tampa do caixão está entreaberta e o sangue que escorre da mesa jorra diretamente para dentro dele.

Esta cena é um reflexo distorcido da noite em que Mármore morreu e Kartak foi devolvido à vida. (Veja a descrição do personagem de Chardath no Apêndice Dois deste livro para mais detalhes.) Ela é horrível, para dizer o mínimo, e piora em pouco tempo.

Clima e Atmosfera

O Mestre deveria tomar cuidado durante esta cena. As aventuras de RAVENLOFT não são filmes de terror. Ainda assim, este lugar e a memória que o formou certamente podem se prestar a essa interpretação. Um Mestre habilidoso evitará concentrar-se no sangue em favor do terror mental.

Explorando a Faceta

Personagens que vivenciaram os eventos da aventura *Castelo Spulzeer* deveriam reconhecer este lugar como a sala cerimonial em que eles confrontaram Chardath, Kartak e Mármore.

Qualquer um que já encontrou Mármore antes deve reconhecer o corpo sobre a mesa como sendo dela.

As coisas acontecem rápido nesta câmara de horrores. Depois que os heróis tiveram tempo para realizar uma ação, leia o seguinte em voz alta:

Sem aviso, o corpo na mesa fica em pé. A frágil mulher aperta a ferida na sua garganta. No entanto, seus esforços para parar a torrente de sangue provam ser inúteis.

Quando os olhos dela avistam vocês, ela cambaleia para fora da tábua de pedra e estende o braço em sua direção. Sua boca se abre como se fosse falar, mas não emite nenhum som. Em vez disso, outro fluxo de sangue corre por seus lábios e desce pelo queixo.

Ela dá um passo à frente, cambaleia e cai. Quando o corpo dela atinge o chão, vocês não podem deixar de notar que o sangue está escorrendo do nariz e orelhas dela também.

O Mestre pode decidir que os heróis com hemofobia (o medo de sangue) devem fazer um teste de medo ou horror neste momento.

Ajudando Mármore

Quase certamente, um ou mais dos heróis tentam ajudar Mármore. Nada que eles possam fazer, no entanto, pára o sangramento. Nenhum cuidado médico ou magia fornecem o mínimo de tregua para o seu terrível sofrimento.

Em pouco tempo, toda a importância desse fato se torna aparente. Enquanto o sangue continua a cair da mulher atormentada, ela deveria perder consciência e morrer — mas isso não acontece. Mármore continua a sangrar e sangrar, nunca desmaiando e nunca morrendo.

O tempo todo ela também está em um estado de pânico absoluto. Ela arranha suas feridas (ou bandagens) e agita-se descontroladamente. Ela está com dor extrema e aterrorizada além da imaginação. Novamente, no entanto, os heróis não podem fazer nada para impedir isso.

Depois de um tempo, os aventureiros deveriam perceber que ela perdeu mais sangue do que qualquer ser humano possivelmente poderia ter. Assim que um dos heróis perceber este ponto





A Oitava Faceta

ou comentar sobre o quanto de sangue que foi derramado, o Mestre deveria ler o seguinte em voz alta:

Em meio a toda a confusão e caos neste local, um segundo se passa antes que vocês percebam que algo respingou em sua bochecha. Um momento depois, a sensação retorna. É quase como se as primeiras gotas de chuva estivessem caindo para anunciar uma tempestade que se aproxima.

Acima de vocês, o sangue pinga entre os tijolos do teto. Dentro de segundos, as gotas espalhadas tornam-se uma garoa constante que cobre tudo com uma camada lisa de vermelho.

A critério do Mestre, um ou mais dos personagens podem precisar fazer um teste de horror como um resultado de todo esse sangue. Aqueles que já sofrem de hemofobia podem até precisar fazer um teste de loucura.

Estranhamente, nenhum sangue parece secar ou coagular. Ele permanece fluido e escorregadio pela duração do tempo do grupo na faceta.

Examinando o Altar

Mesmo com sangue caindo do teto e uma mulher atormentada se debatendo em agonia, alguém no grupo pode investigar a tábua de pedra sobre a qual Mármore estava deitada.

Embora não haja nada muito incomum sobre o altar em si, algo está caído no chão atrás dele. Apesar de escorregadio com o sangue, o objeto parece ser ninguém menos que a adaga mágica em que eles estão presos dentro.

Assim que alguém tocar a adaga, Mármore grita. Seu lamento não-natural de gelar os ossos não parece afetado pelo sangue que derrama da sua garganta e boca. Dependendo da reação dos jogadores e seus personagens, o Mestre pode exigir testes de medo.

Um segundo ou mais depois, Mármore fica em silêncio novamente. Suas agonias chegaram ao fim. Ela está morta.

Ao mesmo tempo, no entanto, o personagem segurando a faca é vítima de um encantamento mágico horrível. Cada rodada que ele manuseie a arma, ele deve fazer um teste de resistência contra magia. A falha indica que o personagem vira a arma contra si mesmo. Nessa rodada e a cada rodada que se seguir, ele esfaqueia a si mesmo. Nenhuma jogada de ataque é necessária, mas o dano da *adaga +2* é calculado normalmente (incluindo qualquer bônus para uma pontuação alta de Força).

A autodestruição continua até a arma ser removida da mão do personagem ou ele ser de outra forma incapacitado.

O Rubi Encantado: um exame mais detalhado revela que esta arma não é exatamente como a usada para matar Mármore há tantos anos. A pedra colocada no punho é diferente. Embora seja um rubi, é um pedra de oito lados, não uma de doze lados. Este é o rubi encantado desta faceta.

Examinando o Sarcófago

Quem olhar no sarcófago descobre que se ele encheu de sangue. Isso pode ser determinado sem remover a tampa da pedra do caixão. Para descobrir mais, no entanto, um personagem deve por de lado a tampa de pedra cinza.

Assim que a tampa for movida, mesmo que ligeiramente, a poça de líquido carmesim dentro começa a ferver e se agitar. Uma rodada depois, um elemental de sangue ergue-se do sarcófago e ataca os personagens. As estatísticas desta criatura horrível aparecem no Apêndice Dois deste livro.

Um Final Terrível

Em uma hora, a sala se enche de sangue. Se os personagens não escaparem da faceta a tempo, eles se encontram em perigo de realmente se afogar em sangue. Consulte as regras para afogamento apresentadas no *LIVRO DO JOGADOR* e *LIVRO DO MESTRE*.

Saindo da Faceta

Assim que o elemental do sangue erguer-se, o fundo do agora vazio sarcófago brilha. Este é a portal para fora deste lugar. Portanto, é possível escapar deste lugar mesmo que o elemental não seja destruído.

Ao contrário das outras facetas, esta tem apenas uma única saída. No entanto, o destino dessa saída muda de minuto a minuto. A cada rodada, o portal no caixão muda de cor. Após ele percorrer cinco cores, ele se repete. Personagens prestando atenção a seus *anéis do pastor* descobrem que eles indicam as cores pelas quais outros aventureiros passaram.

A tabela a seguir indica as facetas para as quais os conduítes conduzem:

Número da Rodada	Cor do Portal	Faceta de Destino
1	Vermelho	2
2	Laranja	7
3	Verde	3
4	Azul	12
5	Violeta	4





A Nona Faceta

As coisas de que nos lembramos melhor são aquelas que é melhor esquecer.

— Baltasar Gracián,
A Arte da Sabedoria Mundial (1647)

Cesse reino simboliza o intelecto de Chardath. Ele tem a forma de uma grande biblioteca onde cada volume é uma memória de alguns dos eventos na vida do semilorde de Aggarath.

Entrando na Faceta

Quando os personagens chegarem pela primeira vez na Nona Faceta, o Mestre deve ler o seguinte texto em voz alta:

Vocês estão no chão do que parece ser uma biblioteca incomum. A sala em si não é mais do que um corredor largo e curvo que se perde de vista em ambas as direções. Prateleiras de livros encadernados em couro se alinham em ambas as paredes. De onde vocês estão, parece não haver fim para esta coleção de volumes incomuns.

O teto desta biblioteca fica cerca de três metros acima do chão. Ele parece não ser nada mais do que uma luz branca brilhante que lança seu brilho forte em tudo abaixo. Olhar para esta luz, mesmo que indiretamente, é doloroso.

Clima e Atmosfera

Como um reino de lógica, razão e memória, a Nona Faceta é um lugar frio e estéril. O Mestre deveria interpretar isso, tornando cada descrição desta terra rigorosa e exata.

Explorando a Faceta

Cada volume desta biblioteca contém dentro dele uma única memória da trágica vida de Chardath Spulzeer. Embora livros individuais não estejam dispostos em qualquer ordem (pelo menos, nenhuma que os heróis possam decifrar), eles são agrupados de maneira grosseira cronologicamente.

Examinando um Livro

Quando um dos personagens examinar um tomo, olhando para ele ou pegando-o, o Mestre deve ler o seguinte texto em voz alta:

Este volume é uma obra-prima da habilidade de encadernação. A capa de couro macio e fino é rica e elegante. As páginas são limpas, uniformes e douradas, dando ao livro um certo brilho. Traços sutis de nós celtas correm ao longo das bordas e descem pela lombada, formando um padrão intrincado, quase hipnótico.

Mas, no entanto, há algo errado.

Em nenhum lugar da capa ou da lombada deste pesado volume vocês podem encontrar um título ou o nome do autor. Na verdade, nenhum dos livros desta biblioteca tem algo escrito em suas capas. Eles são todos aparentemente idênticos a este.

Encontrar um livro específico entre todas essas duplicatas seria absolutamente impossível.

Se alguém abrir um dos livros, ele descobre que as páginas dentro são totalmente vazias de escrita. O livro inteiro contém apenas páginas em branco e cor de creme.

As tentativas de escrever em um desses livros falham. As páginas não podem ser marcadas de forma alguma. Além disso, eles são imunes a danos, seja de natureza mágica ou física.

Lendo Magia: Só existe uma maneira de acessar as memórias armazenadas nesses livros. Se um personagem lançar *ler magia* em um dos tomos, ele experimenta instantaneamente a memória armazenada no livro. (Os cinco livros portal descritos em “Saindo da Faceta” são exceções.)

Quando um herói experimenta uma das memórias de Chardath, ela torna-se uma parte permanente de sua própria história. Ele se lembra dos eventos exatamente como se eles tivessem acontecido com ele. Esta memória é desarticulada, no entanto, porque muitos aspectos dela não são completos. Por exemplo, o herói pode ver rostos que ele não consegue identificar, mas que parecem familiares (porque eles são conhecidos por Chardath). Todo o efeito é bastante como entrar em uma peça depois que ela começou. Com nenhum conhecimento do que veio antes dela, a experiência é, na melhor das hipóteses, confusa.

A súbita inserção de uma memória na mente do personagem resulta em desorientação extrema. Por dez minutos (um turno), o personagem fica totalmente indefeso e quase catatônico. No final desse tempo, ele deve fazer um teste de loucura. Os efeitos de falhar em tal teste deveriam ser adaptados para refletir a memória implantada.





Exatamente qual memória está armazenada em um determinado volume deve ser determinado pelo Mestre usando as informações básicas apresentadas na descrição do personagem de Chardath no final deste livro. Dependendo de onde no corredor veio o volume (veja “Explorando o Corredor”, abaixo), a memória vem de um determinado ponto da vida de Chardath.

Em teoria, um determinado personagem poderia reunir uma compreensão bastante clara da história de Chardath movendo-se pela biblioteca e absorvendo as memórias. Claro, o efeito disso sobre a sanidade do personagem provavelmente não será bom.

Explorando o Corredor

Como em todo lugar de Aggarath, uma bússola ou outro dispositivo de navegação convencional provam-se inúteis na Nona Faceta. No entanto, o salão se estende em apenas duas direções, assim os heróis não podem se perder nele, não importa o quanto eles tentem.

Embora não tenha limites físicos, a biblioteca pode ser dividida em várias seções. Cada uma leva cerca de meia hora para percorrer. O gráfico a seguir indica a repartição da biblioteca. Assume-se que os personagens dos jogadores tenham chegado no meio da biblioteca, mais ou menos onde as seções cinco e seis se encontram.

Número da Seção	Período da Vida de Chardath
1	Bebê
2	Criança Pequena
3	Criança
4	Pré-adolescente
5	Adolescente
6	Jovem Adulto
7	Adulto*
8	Adulto**
9	Adulto***
10	Semilorde

* O período anterior ao assassinato de sua irmã, Mármore.

** O período de loucura após o assassinato de Mármore, mas antes dos eventos descritos em Castelo Spulzeer.

*** O tempo durante os eventos do Castelo Spulzeer (na descrição do personagem de Chardath, o período envolvendo o grupo de aventureiros).

O Passado: Os heróis chegam no corredor no ponto na memória de Chardath a meio caminho entre seu nascimento e o presente. Se eles caminharem pelo corredor no sentido anti-horário (lembre-se que ele é curvo), eles avançam para o passado de Chardath.

Depois de uma hora ou mais de caminhada, eles alcançam um ponto onde os livros parecem um pouco esfarrapados e desbotados. Neste ponto, eles mudaram para regiões onde a memória de Chardath começou a falhar — lembranças de um longo passado e apenas parcialmente lembradas.





Outra meia hora de caminhada traz os heróis para um lugar onde os livros se deterioraram em resquícios se desfazendo. Estas são as quase esquecidas lembranças de sua primeira infância e infância.

Caminhando mais eventualmente trazem os personagens até o final da biblioteca. Sem aviso, as prateleiras nesta área, que agora têm pouco mais do que aglomerados de páginas mofadas, de repente chegam a um fim. Na verdade, o próprio salão também. Uma cortina de escuridão marca o início da vida de Chardath. Antes disso, só existe a inexistência. Se qualquer personagem tenta entrar nesta escuridão, ele descobre que algum tipo de campo de força o impede.

O Futuro: Movendo-se no sentido horário a partir do ponto de partida, os personagens avançam no tempo através das memórias de Chardath. Eventualmente, eles alcançam aquela parte da biblioteca que armazena as memórias mais recentes de Chardath.

Conforme os personagens viajavam ao passado, os livros tornaram-se mais velhos e gastos. À medida que eles seguem em frente, os livros ficam deformados e retorcidos. Este é um reflexo das mudanças na mente de Chardath e da loucura que corrói seu espírito.

Quando os personagens alcançarem suas memórias mais recentes, os volumes são quase bolhas amorfas. Para ser preciso, eles ainda podem ser abertos e examinados como livros, mas suas formas são irregulares, as páginas não estão alinhadas, e assim por diante. Toda a ordem encontrada anteriormente na biblioteca foi perdida.

Na vanguarda da memória de Chardath, além do conjunto mais recente de lembranças, o corredor termina em uma cortina de luz cintilante. Este redemoinho de padrões e cores pode lembrar aos arcanos da magia *padrão hipnótico*.

Além dessa barreira está o futuro. Como a escuridão do outro lado da biblioteca, é uma porta para o esquecimento. Os personagens não podem passar por esta barreira.

Maleffluent

Conforme os personagens exploram a biblioteca, a voz de seu mentor fala com eles novamente:

“Tenham cuidado onde vocês pisam, meus amigos. Sua jornada os trouxe a um lugar de perigos sutis. Existem respostas ao seu redor, se apenas vocês tiverem as chaves para desbloqueá-las. Mas tomem cuidado: os perigos do passado estão em toda parte neste

lugar. Não façam perguntas a menos que estejam dispostos a aprender as respostas.”

O Rubi Encantado

A única maneira de recuperar a joia mágica desta faceta, um rubi de nove lados com uma lapidação incomum, é revivendo uma das memórias de Chardath. O primeiro personagem que experimentar uma memória, depois de recuperar seus sentidos, lembra de ter pego uma pedra incomum. Ele não pode se lembrar de onde, quando ou como, apenas que ele o fez. Verificando seus bolsos ou sua mochila, ele encontra o rubi.

Se nenhum personagem experimenta uma das memórias de Chardath, então nenhum rubi é encontrado.

Saindo da Faceta

Cinco dos livros desta biblioteca são saídas deste lugar. Infelizmente, eles se parecem exatamente com todos os outros. Apenas uma magia de *detectar magia* pode revelar os portais mágicos. Assim que tal encantamento for tecido, os cinco livros brilham intensamente.

Os Mestres deveriam notar que não é necessário lançar a magia diretamente nos livros. Sempre que uma magia deste tipo é lançada em qualquer lugar da faceta, os livros se iluminam. Eles continuam a brilhar, cada um em sua própria cor, por cerca de dez minutos. Quando esse tempo passar, o brilho desaparece e eles são novamente impossíveis de encontrar.

A critério do Mestre, os personagens podem localizar esses volumes especiais com uma *augúrio*, *encontrar o caminho* ou outra magia informativa. Se os heróis estão presos, o Mestre deveria dar-lhes uma oportunidade.

Quando um dos livros portal é aberto, todo o grupo é puxado por ele. Não importa onde eles estão ou o que estão fazendo, cada membro do grupo de aventureiros se encontra instantaneamente em um condúite levando para fora da Nona Faceta.

A tabela a seguir indica as facetas para as quais cada condúite conduz:

Cor do Livro	Faceta de Destino
Branco	12
Roxo	7
Âmbar	10
Amarelo	5
Cinza	11





A Décima Faceta

A Décima Faceta

O astuto lunático estará perdido se, pela fenda mais estreita, ele permitir que um olhar sensato perscrute seu universo fechado e assim o profane.

— Colette, “Liberdade”
Paraíso Terrestre (1966)



Décima Faceta foi moldada pela loucura de Chardath. É um lugar fluido de realidade em mutação e de formas se alterando, um universo amorfo em que criaturas estranhas e mortais habitam. Estas são as manifestações dos muitos medos e dúvidas de Chardath.

Entrando na Faceta

Esta região é muito incomum. Quando os personagens entrarem nela, o Mestre deve ler o seguinte texto em voz alta:

Vocês flutuam sob um vasto mar agitado de fluido carmesim. No início, um arrepio de horror os percorre ao pensarem que pode ser sangue. Para ser preciso, ele é quente o suficiente e possui uma cor muito semelhante. Mas a textura está diferente. Este líquido não é mais viscoso que a água e parece fresco — quase frio.
Mas se isso não é sangue, o que é?

Clima e Atmosfera

O mar carmesim, sem fronteiras, deveria parecer infinito e aberto. No entanto, sua própria natureza o faz parecer apertado e confinado. Os personagens a princípio temem que eles vão se afogar; depois disso, eles devem lidar com uma taxa de movimentação bastante reduzida — uma desvantagem frustrante quando eles se encontram imediatamente envolvidos num combate.

Explorando a Faceta

Uma das primeiras preocupações dos heróis deve ser encontrar ar fresco para respirar, para que não se afoguem neste mar escarlate estranho.

O Mestre pode desejar consultar (à vista dos jogadores) as regras que regem o afogamento no *LIVRO DO JOGADOR*. Deveriam ser dados aos heróis todos os motivos para acreditar que eles estão à beira da morte. Nenhum esforço para localizar a superfície é bem-sucedido, pois não há nenhuma para encontrar.

No final, no entanto, os personagens descobrem que eles podem respirar este fluido misterioso como se fosse ar fresco. Assim que perceberem isso, eles também não sofrem penalidades para falar ou ouvir.

A Décima Faceta é tratada de acordo com as regras normais para movimento, combate e lançamento de magias na água. As regras básicas aparecem no *LIVRO DO MESTRE*; mais orientações detalhadas podem ser encontradas no suplemento de AD&D *SOBRE NAVIOS E O MAR*. Para resumir, um personagem sem carga com a perícia natação se move a ¼ de sua taxa de movimentação na terra. Nadadores sem a perícia e sem carga, e nadadores com a perícia e com carga leve se movem a 1/6 de sua taxa de movimentação na terra. Todos os outros personagens afundam a uma taxa de doze metros por rodada, como esse mar não tem fundo, é um longo caminho para baixo.

Os Habitantes

Pouco depois de os personagens se adaptarem com o ambiente, o Mestre deveria seguir em frente com a aventura. A seguinte descrição pode ser lida em voz alta para preparar o cenário para um encontro com um dos estranhos moradores dessa faceta:

À medida que vocês flutuam em meio ao estranho mar carmesim, um movimento chama a atenção de vocês. Olhando mais de perto, no entanto, vocês não veem nada. Quando vocês estão prestes a descartar o assunto, vocês o veem novamente. Uma forma está se formando a partir do próprio fluido vermelho, como uma coisa invisível lentamente se tornando visível.

Se os heróis estão afundando, a forma — e depois, a criatura — os seguem. (Assim, cada personagem deve ter uma oportunidade de combate.) Os personagens têm uma rodada antes da forma assumir sua forma final. Durante este tempo, eles podem preparar-se para atacar, tentar fugir ou preparar uma magia. Depois que essa rodada passar, o Mestre deve ler a seguinte descrição em voz alta:

Embora seja difícil ver claramente através do mar carmesim ao seu redor, a figura finalmente se tornou visível. O corpo da criatura é um grande globo que parece um olho gigante. Tem a textura de uma água-viva, com uma longa faixa de boca cheia de fileiras





de dentes em forma de agulha. Duas garras parecidas com a de uma lagosta se estendem abaixo do corpo, batendo avidamente. Um par de tentáculos sobe acima da orbe horrível, cada um com outro olho.

Esta criatura (e outras semelhantes) é uma manifestação da loucura de Chardath. Em termos de jogo, ela pode ser tratada como um olho das profundezas; as estatísticas para essas criaturas aparecem no Apêndice Dois deste livro.

No entanto, observe uma diferença entre olhos das profundezas e esses monstros da mente atormentada de Chardath. Enquanto um olhar de um típico olho das profundezas pode lançar *enfetivar monstros*, o olhar correspondente desta criatura desencadeia uma variante da magia *medo*. A cada rodada, este olho pode olhar fixamente sobre um dos personagens. Esse personagem deve ter sucesso em um teste de resistência contra magia ou ser permanentemente acometido de uma fobia como se tivesse falhado em um teste de loucura. Quando um personagem é afetado, o mestre deve jogar um dado na tabela a seguir para determinar o medo particular implantado no personagem:

Jogada do 1d20	Fobia Implantada
01	Acrofobia (altura)
02	Agorafobia (espaços abertos)
03	Astrafobia (relâmpago)
04	Eremofobia (solidão)
05	Hemofobia (sangue)
06	Hodofobia (viagens)
07	Hidrofobia (água)
08	Ceraunofobia (trovão)
09	Maniafobia (loucura)
10	Necrofobia (morte e corpos)
11	Nictofobia (noite)
12	Oclofobia (multidões)
13	Patofobia (doença)
14	Fasmofobia (fantasmas)
15	Fonofobia (ruído)
16	Pirofobia (fogo)
17	Escatofobia (escuridão)
18	Tafofobia (enterrado vivo)
19	Toxicofobia (veneno)
20	Traumatofobia (ferimentos)

Na rodada em que a criatura completa sua materialização, outra começa a aparecer. Assim, um novo monstro se aglutina a cada três

rodadas, até um máximo de cinco criaturas. Durante sua formação, a criatura não pode ser ferida; só depois que passou a existir, ela pode ser atacada.

O Rubi Encantado

A joia mágica desta faceta forma a íris do olho indutor de fobia da primeira criatura. Se o olho das profundezas for destruído ou de alguma forma incapacitado, os heróis podem coletar esta pedra de dez lados.

Maleffluent

Enquanto a primeira criatura-fobia está se materializando, a voz de *Maleffluent* retorna. Ele fornece aos personagens a seguinte declaração:

“Apesar de todo o seu poder, meu mestre é um homem fraco. Ele teme muitas coisas. Isto é a sede de seus medos. Cuidado, porém, porque o medo é uma doença difícil de se escapar. Espero que a coragem de vocês seja forte o suficiente para resistir a essa infecção.”

Saindo da Faceta

Uma vez que a primeira das criaturas do pesadelo seja destruída, seu corpo se dissipa de volta no líquido a partir do qual se formou. No local onde o grande corpo da orbe estava, no entanto, uma forma ondulante permanece no líquido. Esta forma não é visível quando vista diretamente, no entanto. Apenas na visão periférica pode-se ver esses anéis de turbulência. Um novo portal é criado à medida que cada uma das criaturas-fobia morre.

Nadar através desses portais transporta os personagens para um conduíte. (O Mestre deveria dar aos heróis que estão afundando alguma ajuda para passar através de um portal para que eles não fiquem presos nesta faceta para sempre.) A tabela a seguir indica as facetas para as quais esses conduítes conduzem:

Número do Portal	Faceta de Destino
1	9
2	7
3	2
4	1
5	5





A Décima Primeira Faceta

A Décima Primeira Faceta

A principal arte dos reis é o poder de suportar o ódio.

— Seneca, Hércules Furioso (Século Primeiro)



Essa faceta é o reino do “eu completo” de Chardath. Por assim dizer, é a sala do trono ou covil do semilorde, embora ele não o tenha escolhido por vontade própria e não possa deixá-lo.

Observe que nenhum viajante (os heróis em particular) possivelmente pode escapar do universo de pedra preciosa sem enfrentar o semilorde de Aggarath. Chardath usa uma chave de prata em uma corrente em torno de seu pescoço; esta chave, quando usada em conjunto com quaisquer três dos rubis encantados espalhados por toda parte em Aggarath, pode abrir o portão na Décima Segunda Faceta que leva ao mundo real.

Entrando na Faceta

A seguinte narrativa pode ser lida em voz alta para começar esta parte da aventura:



Vocês estão sobre uma superfície fria de pedra lisa que lembra as profundezas de masmorras e tumbas escuras. Uma rápida olhada revela que vocês estão na borda de um vasto pentágono com cerca de trinta metros em cada lado. Paredes pentagonais, também feitas de pedra cinza, erguem-se das bordas dessa superfície, inclinando-se em ângulo. Talvez trinta e cinco metros acima, elas se dobram para trás e se erguem em outro conjunto de pentágonos para encontrar um telhado de desenho semelhante.

O efeito geral faz vocês se considerarem humildes, pois vocês estão no fundo de um imenso dodecaedro que possivelmente não pode se sustentar. Vocês não conseguem escapar da impressão de que, a qualquer momento, esta vasta câmara fria poderia se dobrar sobre si mesma e os enterrarem sob toneladas de pedra cinza oleosa.

Uma coluna circular fica no centro do piso, alcançando uma altura de cerca de 7,5 metros. O topo deste pináculo tem a forma de um trono ornamentado. Não há degraus ou outras formas visíveis pelas quais alguém possa chegar a este assento impressionante. Um esguio eixo de luz branca brilhante desce do centro do teto, lavando o pilar com uma radiância quase ofuscante.

Recostando-se casualmente neste assento, repousa uma figura de aparência abatida. Seu rosto é estreito e selvagem, fazendo-o parecer uma doninha ou furão. Suas roupas, embora régias ao extremo, estão amassadas e desgrenhadas. Contudo, ele parece um mendigo repentinamente forçado a usar as vestes desconhecidas de um rei.



Clima e Atmosfera

Este lugar detém um poder incalculável. Toda a energia do domínio corre através do Chardath; o humor dele deveria estar refletido nas descrições fornecidas pelo Mestre. Se Chardath está pensativo e melancólico, um ar pesado deve pairar sobre todo este lugar. Quando ele fica com raiva, seu temperamento se faz conhecido em cada canto.

Explorando a Faceta

Chardath é tão egocêntrico que leva um tempo para perceber a chegada dos heróis. Assim, os personagens têm 1d4 rodadas para decidir sobre um curso de ação. Desnecessário dizer que, se eles fizerem algo para atrair a atenção de Chardath antes desse tempo, ele reage de acordo.

Durante as rodadas que Chardath parece não perceber os personagens, ele está deprimido e retraído. O Mestre deve jogar a tabela a seguir para determinar o humor que Chardath assume quando ele percebe os heróis.

Jogada do 1d20	Estado Emocional
1	Temperamental e antagônico
2	Arrogante e indiferente
3	Deprimido e retraído
4	Descuidado e distraído
5	Corajoso e imprudente
6	Curioso e intrometido
7	Severo e exigente
8	Amigável e confiável
9	Cobiçoso e ganancioso
10	Generoso e gentil
11	Melancólico e vingativo
12	Ingênuo e crédulo
13	Fanático e fanfarrão
14	Alegre e agradável
15	Cínico e sarcástico
16	Quieto e reservado
17	Equilibrado e reverente
18	Paranoico e maquinador
19	Rude e grosseiro
20	Violento e sádico





Assim que estabelecer o temperamento de Chardath, o Mestre deve jogar 1d4 para ver quantas rodadas o estado de espírito atual do semilorde dura. Assim que esse tempo passar, o processo é repetido.

Dependendo do temperamento de Chardath, o encontro pode tomar qualquer número de rumos.

Conversa

O semilordeeee pode estar disposto a falar com os heróis. Claro, seu humor vai determinar a rota que esta conversa toma. Os personagens poderiam muito possivelmente ter uma atitude muito educada e um bate-papo razoável. Claro, tudo isso poderia então mudar quando o Mestre jogasse novamente o dado para determinar seu novo estado de espírito.

Durante uma conversa com Chardath, os heróis podem aprender as seguintes pedações de informação:

- O semilorde entende que ele está preso de alguma forma. Afinal, ele sabe que não pode deixar esta faceta. Ele sente que provavelmente morreu e que este isolamento eterno é sua punição pelas coisas terríveis que fez na vida.
- Chardath culpa Kartak por tudo que aconteceu com ele. Ele está obcecado em encontrar alguma forma de destruir o lich por seus crimes contra o clã Spulzeer. Os jogadores podem ser capazes de usar esse desejo a seu favor barganhando com o semilorde.
- Embora ele seja o senhor deste domínio, Chardath não sabe nada sobre a natureza de *Aggarath* ou de suas facetas. Ele não está ciente de seu controle sobre os eventos neste domínio e não sabe nada sobre o que aconteceu aos personagens antes de sua chegada na Décima Primeira Faceta.
- Chardath pode sentir a presença de Mármore. Ele sabe que ela está perto, mas não entende que ela está presa na própria estrutura deste lugar. Qualquer sugestão de que ele possa entrar em contato com seu espírito deveria chamar sua atenção. Se a personalidade permanecer receptiva, algumas tentativas ao longo desta linha podem ser possíveis. Informações adicionais sobre este tópico podem ser encontradas na seção “Conversando com Mármore”, abaixo.

Combate

Mais cedo ou mais tarde, Chardath fica com raiva. Quando isso acontece, ele decide que chegou a hora de destruir os personagens (especialmente se ele os reconhecer a partir de eventos detalhados no *Castelo Spulzeer* e considerá-los aliados de Kartak).

Chardath tem muitas maneiras de atacar os personagens. Alguns são métodos ortodoxos que os personagens quase certamente esperam; outros são mais esotéricos.

Elementais da Terra: A qualquer momento, Chardath pode chamar à existência um elemental da terra. Esta criatura se levanta do chão de pedras e se move quase como uma onda na superfície do oceano. As estatísticas para elementais da terra podem ser encontradas no Apêndice Dois deste livro.

Chardath não pode criar mais de um elemental da terra de uma vez. No entanto, assim que um desses lacaiois for derrotado, ele pode chamar outro à existência na próxima rodada. Chardath pode dispersar essas criações à vontade, fazendo-as desabar de volta no chão de pedra.

Este poder pode ser usado três vezes por dia, embora cada uso seja menos potente do que o anterior. O primeiro elemental que Chardath cria tem 16 Dados de Vida. Quando essa criatura for destruída, o próximo que ele invocar tem 12 Dados de Vida; o terceiro tem apenas 8.

Magias: Além de sua habilidade de conjurar elementais da terra, Chardath pode remodelar as paredes de sua prisão à vontade. Ele usa essa habilidade para causar o surgimento de estalagmites pontiagudas que saltam do solo e empalam seus inimigos, ou para que pilares de pedra se levantem abaixo dos inimigos apenas para desmoronar e derrubá-los de grandes alturas.

O Mestre deve ser criativo no seu uso desse poder. Deve ser usado em resposta às ações que os personagens realizarem. Quando usado para atacar um herói, o Mestre deve exigir um teste de resistência contra sopro de dragão com uma falha indicando que o alvo sofre 4d8 pontos de dano. Uma jogada bem-sucedida anula todo o dano do ataque.

Combate Corpo a Corpo: Chardath pode deixar seu trono (pulando ileso) para envolver os personagens em combate pessoal. Detalhes completos sobre as suas habilidades de combate são apresentadas na descrição de seu personagem no final deste livro.

Porque *Maleffluent* não tem o desejo de ver os personagens derrotados, no entanto, o machado de guerra mágico atrapalha os esforços do semilorde na batalha. Para refletir este efeito, cada ataque que Chardath faz com o machado de guerra sofre uma penalidade de -4.

Conversando com Mármore

Um dos poucos assuntos que podem conter a atenção de Chardath por muito tempo é a ideia de que ele pode ser capaz de conversar com Mármore e fazer as pazes com o que ele fez (ver a descrição de personagem de Chardath no final deste livro para detalhes sobre sua história).





A Décima Primeira Faceta

Se essa possibilidade for sugerida, os heróis dobram a quantidade de tempo antes da próxima mudança de humor de Chardath. Claro, os aventureiros devem ser capazes de seguir com suas promessas ou o tiro sai pela culatra.

Para entrar em contato com o Mármore a partir desta faceta, os personagens precisam de uma poderosa magia de adivinhação. Enquanto uma pequena margem de manobra deve ser permitida para jogadores criativos, esta ação deve exigir uma magia de *comunhão* ou *contato extraplanar*. Em apuros, se os personagens tiverem se saído bem até este ponto, o Mestre pode permitir uma magia mais fraca como *adivinhação* ou *falar com os mortos*.

Também pode ser possível os personagens enganarem Chardath fazendo ele pensar que eles entraram em contato com Mármore. Este truque pode ser realizado com uma combinação de ilusões poderosas e visões. Deve-se ter cuidado, no entanto, pois Chardath não perdoará tal engano se ele descobrir.

Assumindo que o contato com o Mármore possa ser estabelecido, dois outros problemas devem ser resolvidos: (1) Mármore pode não ter qualquer razão para confiar nos heróis, dependendo de como os eventos se desdobraram na aventura *Castelo Spulzeer*, e (2) Mármore está completamente insana.

O primeiro problema (se existir para este grupo em particular) pode ser superado com uma magia de *enfeitiçar mortos-vivos* ou similar. Outras magias podem funcionar a critério do Mestre.

O último problema, no entanto, é menos facilmente resolvido. As regras para curar a loucura são apresentadas em *Domínios do Medo*. Para resumir, Mármore pode ser restaurada à sanidade por meio de uma magia de *cura completa* ou *restauração*. Um personagem psiônico também poderia usar seu talento para cirurgia psíquica.

Supondo que os heróis superem esses obstáculos, Mármore provavelmente pode entender o que aconteceu com ela. Se for dada uma explicação, ela perdoa o irmão e os dois alcançam algum bocado de reconciliação. Com isso feito, o espírito de Mármore fica livre para voltar para seu túmulo. Seu espírito se desvanece, para nunca mais ser visto em *Aggarath* ou qualquer mundo humano novamente.

Após esses eventos, Chardath passa por uma mudança instantânea de humor. Se o Mestre jogar um estado emocional favorável aos heróis, Chardath entrega a eles a chave de prata (descrita abaixo) e abre o conduíte para a Décima Segunda Faceta. Se o humor de Chardath mudar para um hostil, ele esquece tudo o que os heróis fizeram em seu favor.

Exigindo Vingança

O grupo pode tentar capturar o interesse de Chardath explorando seu ódio por Kartak. Eles podem usar essa raiva a seu favor de várias maneiras, provavelmente oferecendo seus serviços como caçadores ou assassinos. Dependendo do seu humor, esta proposição pode atrair Chardath.

Se o humor do semilorde estiver especialmente ameno (digamos, amigável e confiante), os heróis podem até se encontrar recebendo a chave de prata e conduzidos através do conduíte para a Décima Segunda Faceta.

Uma atitude mais neutra pode forçar os personagens a provar suas habilidades. Afinal, porque deve Chardath contratar assassinos que estão apenas indo se matarem? Os heróis podem ser forçados a lutar contra um dos elementais da terra de Chardath neste ponto. Se eles triunfarem sobre esta besta, o semilorde lhes dá a chave de prata e os envia pelo caminho (assumindo, é claro, que o humor de Chardath não mudou novamente até o momento da batalha acabar).

Caso Chardath não acredite que os personagens podem de fato ajudá-lo, ele simplesmente decide matá-los. O mesmo se aplica se ele achar que estão tentando enganá-lo ou, pior ainda, se chegar à conclusão de que, na verdade, estão trabalhando para a Kartak.

Maleffluent

O machado de guerra mágico de Chardath, que serviu como uma espécie de mentor para os personagens ao longo desta aventura, repousa ao lado de seu trono. O semilorde não tem ideia de que sua própria arma tem ajudado esses intrusos em seu domínio.

Quando os personagens chegam, *Maleffluent* não dá a conhecer a sua presença ao grupo. Afinal, ele não pode trair seu mestre até que a oportunidade certa se apresente. Durante o curso de qualquer batalha, no entanto, ele faz o seu melhor para oferecer conselho aos heróis. Por exemplo, se Chardath estiver prestes a chamar um elemental da terra à existência, *Maleffluent* pode alertar o grupo dizendo “cuidado com a pedra viva”. Além disso, como mencionado acima, a arma impõe uma penalidade de -4 às jogadas de ataque do semilorde.

No decorrer da batalha, o Mestre deveria dar aos heróis muitas pistas sobre a natureza de seu aliado. Quando eles tiverem conseguido superar Chardath (se o fizerem), pelo menos um deles deveria suspeitar que seu aliado seja o machado de guerra inteligente sendo usado por seu inimigo.

Ao longo deste encontro, *Maleffluent* faz tudo que ele pode para ganhar a confiança dos heróis. Em adição às dicas que ele transmite





telepaticamente sobre a estratégia de Chardath, ele também tenta sair das garras do semilorde para que ele possa se juntar à grupo.

Em algum ponto da batalha, *Maleffluent* deve ter uma chance de entrar na posse do grupo. Talvez ele seja arrancado das garras de Chardath e recolhido por um dos personagens. Tão logo surja uma oportunidade, a arma mágica tenta dominar a mente do personagem que o segura. As regras completas para essa ocorrência são apresentadas na seção “Tesouros e Itens Mágicos” do *LIVRO DO MESTRE*. Se as táticas de dominação padrão falharem, ele tenta técnicas mais sutis — sugestões e coisas do tipo — para controlar aquele que o segura. Se ele tiver uma oportunidade de dominar outro membro do grupo, ele faz o esforço de bom grado.

Uma vez que *Maleffluent* ganhou o controle de um herói ou conquistou a confiança do grupo, ele faz tudo que ele pode para ajudar os personagens. Ele oferece conselho e apoio, dando a impressão de que ele é uma arma de alinhamento e caráter bom. Ele tenta tudo ao seu alcance para convencer os heróis de que ele não é mau. Uma vez que os aventureiros triunfem sobre o semilorde e escapem de *Aggarath*, no entanto, todas as apostas estão canceladas.

A Chave de Prata

Chardath usa uma chave de prata em uma corrente fina ao redor de seu pescoço. Esta era a chave mestra para as suas câmaras privadas no Castelo Spulzeer. No domínio de *Aggarath*, no entanto, é a chave para o portal na Décima Segunda Faceta. Sem esta chave, não se pode escapar do universo de pedra preciosa.

Obter esta chave deveria ser parte integral dos encontros nesta faceta. Se os heróis fizerem um acordo com Chardath, ele apenas entrega a chave. Se eles conseguirem derrotar o lorde de *Aggarath*, eles podem reivindicá-la para si. Outras opções, como uma tentativa de pegar a relíquia com um teste de furtar bolsos, devem ser tratadas pelo Mestre conforme a necessidade surgir.

O Rubi Encantado

A joia mágica para este nível é um rubi de onze lados que forma o coração do elemental da terra. Quando uma dessas criaturas é derrotada, ela cai no chão e se estilhaça. Naquele segundo, a pedra do coração cai da criatura quebrada.

Uma rodada depois, todos os pedaços do monstro (incluindo a gema) derretem no chão. Os heróis devem agir rapidamente para recuperar seu tesouro, apesar de que se eles perderem sua primeira chance, eles podem tentar novamente. Cada elemental da terra contém um rubi semelhante. O grupo não pode,

no entanto, coletar mais de um rubi encantado desta faceta.

Morte de um Lorde de Domínio

Se os personagens conseguirem derrotar Chardath em combate, eles podem acreditar que o destruíram (especialmente se eles colocarem uma pira para o corpo ou tentarem se livrar dos restos mortais de Chardath). O semilorde de *Aggarath* não é derrotado tão facilmente, no entanto.

Quando Chardath morre, seu espírito é absorvido pelo universo de gema. Pouco depois (2d6 dias), seu corpo se forma novamente no topo do trono. Enquanto a nova encarnação do semilorde aparece, o cadáver derrete no chão de pedra.

O domínio de *Aggarath* não experimenta nenhuma mudança enquanto Chardath está entre encarnações.

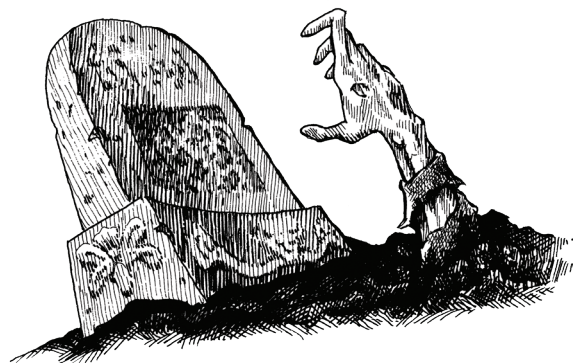
Saindo da Faceta

Quando os heróis derrotaram ou fizeram um acordo com Chardath, cinco portais se abrem. Eles aparecem como portas vermelhas cintilantes nos pontas do piso pentagonal.

A tabela a seguir indica as facetas para as quais esses conduítes conduzem:

Número do Monólito	Faceta de Destino
1	9
2	12
3	6
4	5
5	3

Se os personagens têm alguma forma de aliança com *Maleffluent*, a arma mágica pode ajudar eles a navegarem pelo universo de pedra preciosa. Se eles tiverem pelo menos três dos rubis encantados, ele os direciona para o segundo portal — a Décima Segunda Faceta, e a fuga de *Aggarath*.





A Décima Primeira Faceta

A Décima Segunda Faceta

Os esforços que fazemos para escapar de nosso destino servem apenas para nos levar a ele.

— Ralph Waldo Emerson
“Destino”, *A Conduta da Vida* (1860)



Décima Segunda Faceta é semelhante em aparência à primeira e a sétima. É uma grande extensão de cristal de rubi com um céu negro rasgado por raios acima dele. No centro da faceta (se é que se pode dizer que um plano aparentemente sem fronteiras tem um centro), está um grande conjunto de monólitos semelhantes aos encontrados na Sétima Faceta.

Este é o único lugar em toda *Aggarath* onde um cativo do domínio pode escapar. Se um aventureiro (ou grupo de heróis) chegar a este lugar com as ferramentas adequadas, ele pode abrir um portal para o mundo exterior e deixar para trás o universo de pedra preciosa.

Entrando na Faceta

O texto a seguir pode ser lido em voz alta para os jogadores no início desta cena:

Este lugar é semelhante ao que recebeu vocês pela primeira vez nesta terra estranha. Acima de vocês paira um céu escuro como breu, entrelaçado com uma teia infinita de relâmpagos de vermelho-sangue e reverberando continuamente com trovões estrondosos. O chão que se estende ao seu redor é um cristal liso que o lembra de nada mais do que um vasto rubi. A área não tem horizonte ou limite aparente.
A única característica aparente neste mundo, além do céu infinito e da terra rubi, é uma mesa ou estrado de prata que fica a cerca de trinta metros de distância.

Clima e Atmosfera

Como a Primeira e a Sétima Facetas, este é um mundo de aparência estranha e alienígena. Ele deveria ser retratado como incomum e diferente de qualquer lugar que os heróis já viajaram (exceto as outras facetas).

Explorando a Faceta

Os heróis podem tentar várias ações aqui. Os seguintes locais de investigação parecem mais prováveis.

O Estrado de Prata

A única coisa de interesse nesta faceta é o grande estrado de prata descrito acima. Através dele, os heróis podem abrir uma saída de *Aggarath*. Quando o grupo optar por examinar o estrado, o Mestre deve ler o seguinte texto:

Uma plataforma triangular de prata com cerca de 1,8 metro de cada lado e um metro de altura se ergue do chão de pedra preciosa à sua frente. Ela é lisa e totalmente desprovida de traços característicos, exceto por três depressões no topo, posicionadas nas pontas de um triângulo equilátero brilhante.

Para operar este portal, os aventureiros precisam de três dos rubis encantados espalhados por toda parte em *Aggarath*. Estes devem ser colocados, um de cada, nas depressões nas pontas do triângulo. Tão logo todos os três estejam em posição, as pedras brilham.

Ao mesmo tempo, uma quarta depressão se abre no centro do triângulo. Ela aparece como num passe de mágica e assume a forma de uma fechadura.. Só a chave de prata que *Chardath* usa no pescoço (veja a Décima Primeira Faceta) pode caber neste buraco de fechadura.

Quando um personagem inserir a chave prateada no buraco e girá-lo, todo o triângulo brilha intensamente. Nesse ponto, qualquer pessoa que pise em cima do triângulo é instantaneamente transportado para fora de *Aggarath*. Provavelmente, o herói que inseriu e girou a chave instantaneamente desaparece de vista (já que ele provavelmente teve que subir na plataforma para alcançar o buraco da fechadura). Outros personagens podem segui-lo para fora do domínio subindo na plataforma.

Exatamente onde os personagens chegam quando eles partem deste lugar depende dos rubis encantados que eles usaram para abrir o portão (e dos planos do Mestre). Para determinar para onde o portal de *Aggarath* leva, o Mestre deveria somar o número de lados das gemas (cada pedra tem um número de faces igual ao número da faceta a partir da qual foi recuperada), e em seguida, consultar a tabela a seguir. Se o Mestre deseja concluir a aventura com uma volta para os Reinos Esquecidos, ele deveria consultar a coluna da direita; se ele preferir manter os aventureiros no Semiplano do Pavor, ele deveria usar a coluna central. Se o Mestre desejar transportar os personagens para outro de mundo de campanha, ele pode criar um gráfico semelhante. É claro, se o Mestre tiver um local específico em mente para a próxima





aventura do grupo, ele pode depositar os heróis onde quer que ele escolha.

Por exemplo, considere o caso de um grupo fugindo de *Aggarath* usando os rubis da Quinta, Oitava e a Décima facetas. O número de lados dessas pedras somam 23 (5 + 8 + 10). De acordo com a tabela, o grupo é transportado de *Aggarath* para Nova Vaasa (se permanecerem em Ravenloft), ou o Vale Spulzeer (nos Reinos Esquecidos).

Soma das Facetas	Destino em Ravenloft	Destino nos Reinos Esquecidos
6	Lamordia	Os Vales
7	Dementlieu	Cormanthor
8	Necropolis	Cormyr
9	Falkovnia	Sembia
10	Keening	Mar da Lua
11	Tepest	A Vastidão
12	Mordent	A Costa do Dragão
13	Valachan	Terras Centrais do Ocidente
14	Richemulot	Waterdeep
15	Verbrek	Encontro Eterno
16	Sithicus	Os Reinos Insulares
17	Invidia	A Fronteira Selvagem
18	Borca	Anauroch
19	Barovia	As Terras Gélidas
20	Kartakass	Thay
21	Forlorn	Impérios Antigos
22	Hazlan	Orla de Vilhon
23	Nova Vaasa	Vale Spulzeer*
24	Markovia	Halruaa
25	Vechor	As Pradarias
26	Bluetspur	O Sul Brilhante
27	G'Henna	Maztica
28	l'Cath	Menzoberranzan
29	Kalidnay	Kara-Tur
30	Nosos	Calimshan
31	Odiare	Zakhara
32	Souragne	As Terras Ruídas
33	Vorostokov	Undermountain

* Este é o vale gramado em Tethyr onde o Castelo Spulzeer costumava ficar. Ninguém perturbou o local para ver se as masmorras do castelo ainda permanecem.

Uma vez que os personagens deixem *Aggarath*, seus corpos são reconstituídos magicamente, não importa onde eles vão parar. Todos os níveis perdidos através das viagens do conduíte são restauradas.

Se o portal não for usado dentro de uma hora de sua abertura, ele se fecha automaticamente. Nesse momento, os rubis no estrado e a chave de prata são todos transportados de volta aos seus pontos de origem.

O Rubi Encantado

Um exame cuidadoso do estrado triangular (bem como uma tentativa bem-sucedida de encontrar

portas secretas) revela um pequeno painel de um lado. Abrir este painel é seguro e fácil, pois não há armadilhas ou bloqueios. Dentro está um rubi de doze lados. Esta é a gema mágica da Décima Segunda Faceta.

Maleffluent

Se o machado de guerra mágico estiver com o grupo, ele os ajuda a determinar como operar o portal. Ele não sabe, no entanto, para onde qualquer um dos portais conduz. Na verdade, *Maleffluent* nem mesmo sabe que as várias combinações de gemas alteram o funcionamento do portal.

Se *Maleffluent* não estiver com os heróis, eles provavelmente não poderão operar o portão porque eles ainda não obtiveram a chave de prata de Chardath na Décima Primeira Faceta. Sabendo disso, *Maleffluent* interpreta o papel do mártir, dizendo aos heróis para deixá-lo para trás e se salvarem. Ele explica como abrir o portão; se eles tiverem três rubis encantados, ele até os ajuda a fazer o buraco da fechadura aparecer. Como logo acontece, no entanto, ele finge surpresa com o retrocesso repentino. Claro, ele está bem ciente de que eles não podem escapar sem a chave de prata, mas ele pode colocar uma boa fachada quando as circunstâncias assim o exigirem.

Se os heróis chegarem a este lugar tanto com a chave quanto com os rubis, mas sem o machado, *Maleffluent* não diz nada sobre como operar o portal. Em vez disso, ele tenta persuadi-los a voltar e resgatá-lo. Ele faz promessas, oferece suborno e até ameaça se tudo mais falhar.

Saindo da Faceta

Se os heróis não deixarem o domínio de *Aggarath* (seja porque eles não podem ou porque eles não querem), uma hora depois de entrarem na faceta, padrões giratórios de luz aparecem no chão de rubi. Estas são as saídas da Décima Segunda Faceta. Se eles não forem usados dentro de uma hora, eles desaparecem. Os conduítes abrem novamente a cada vinte e quatro horas por sessenta minutos.

A tabela a seguir indica as facetas para as quais esses conduítes conduzem:

Número do Conduíte	Faceta de Destino
1	8
2	7
3	9
4	11
5	3





Epitáfio

A vida ou é uma aventura ousada ou é nada.

— Helen Keller, *Deixe-nos Ter Fé* (1940)



Assim que os personagens encontram o caminho de saída de Aggarath, a aventura termina. No entanto, isso não significa que os heróis estão livres de Chardath e Kartak. Existem muitas maneiras pelas quais um Mestre pode fazer uso desses personagens em jogos posteriores. O mesmo vale para o malvado Maleffluent.

A Vingança de Chardath

O semilorde de *Aggarath* não deseja mais nada do que a destruição de Kartak, e os personagens dos jogadores podem facilmente ser atraídos para uma aventura usando essa premissa. Por meio da magia (ou outros meios), eles poderiam entrar em contato com Chardath novamente sem ter que entrar novamente no universo de pedra preciosa.

Uma aventura desse tipo quase certamente aconteceria nos Reinos Esquecidos, onde Kartak reside nos Picos Kuldin. Os heróis seriam forçados a rastreá-lo, experimentando qualquer número de aventuras menores ao longo do caminho.

No final da aventura, os personagens teriam que capturar Kartak. Como eles podem ir pegar um prisioneiro lich deveria ser um assunto de grande debate dentro do grupo. Tendo cumprido essa tarefa, no entanto, eles então tem que transportar seu prisioneiro para Chardath. Esta é mais uma tarefa quase impossível, mas exatamente o tipo de coisa que contribui para uma boa aventura.

É claro, servir a um mestre louco e totalmente maligno tem incontáveis desvantagens por si só.



A Mão de Kartak

O próprio Kartak está bem ciente de que Chardath escapou de suas maquinações no Castelo Spulzeer. Ele não esqueceu que o mestre de *Aggarath* quase causou sua destruição. E como o semilorde, ele não é do tipo que deixa uma dívida sem pagar.

Kartak começa seu plano manipulando eventos para que ele possa ter algum controle sobre os personagens dos jogadores. Uma vez feito isso, ele forçará os heróis a rastrear a adaga mágica *Aggarath*. A arma caiu nas mãos de um assassino mortal que é o mestre de uma poderosa guilda de ladrões, então recuperá-la deveria se provar desafiador até mesmo para aventureiros experientes.

Uma vez que a arma estiver em suas mãos, os personagens devem trazê-la de volta para Kartak. O lich, ainda tendo o domínio sobre eles, então força os personagens de volta ao universo de pedra preciosa. Com Kartak à frente, o grupo se enreda em uma batalha mortal entre um poderoso arcano morto-vivo e o semilorde de *Aggarath*.

A Borda da Escuridão

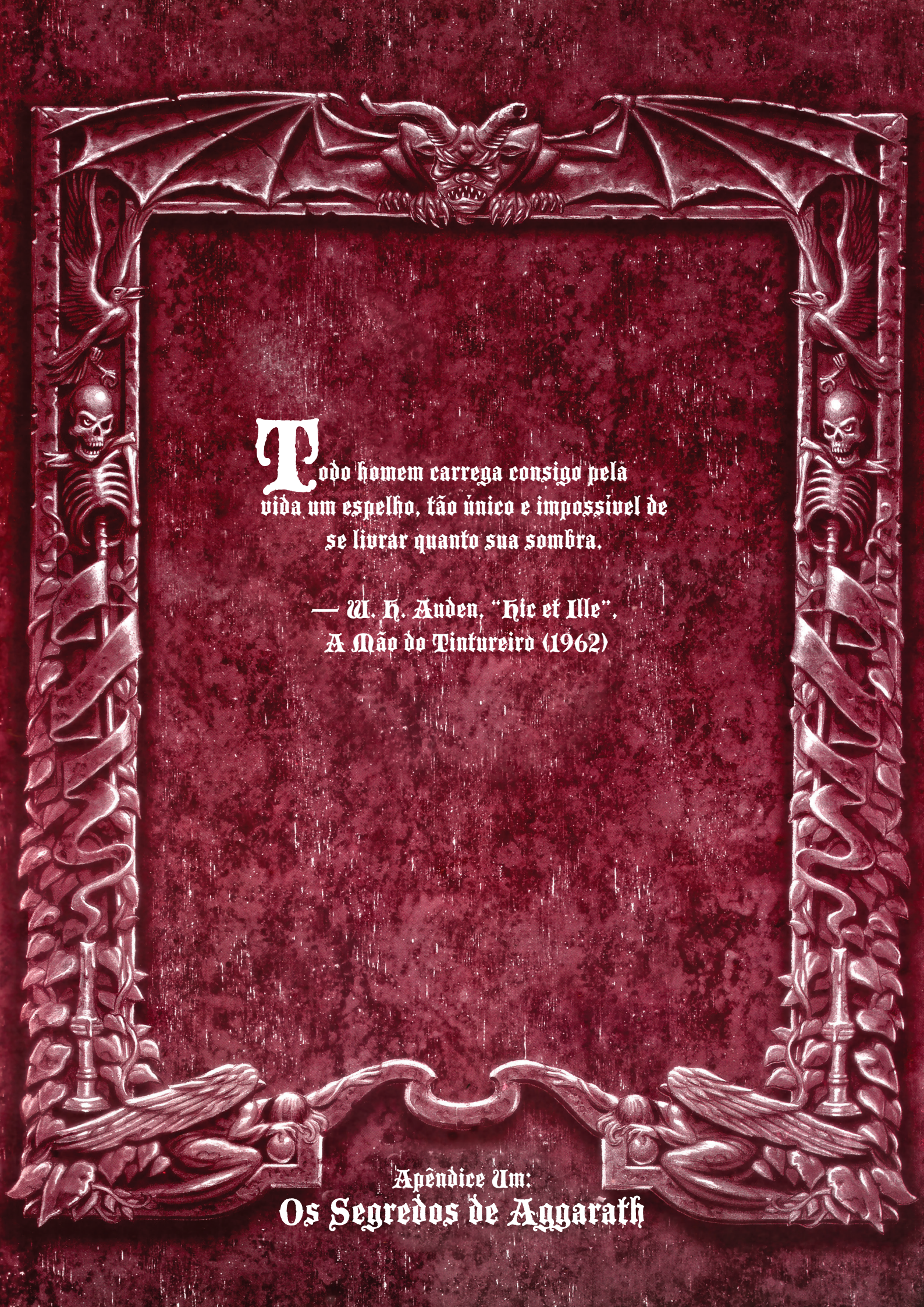
Se os heróis trouxeram *Maleffluent* para fora de *Aggarath* com eles, eles têm um grande problema para lidar. Essa arma terrível é tão intrigante e maligna como qualquer lorde dos domínios sombrios de Ravenloft.

Maleffluent começa tentando exercer controle sobre um membro do grupo, seja diretamente ou por meio de palavras sutis de traição. Se ele alguma vez se sentir em perigo de ser descartado ou de ter suas maquinações frustradas, ele tenta virar o grupo contra si mesmo.

Uma excelente aventura poderia detalhar os esforços dos heróis para resgatar um de seus companheiros da influência do machado de guerra. Eles podem também serem forçados a limpar o nome de seu aliado, que cometeu atos indizíveis de maldade sob a dominação de *Maleffluent*.

Assim que seu amigo for resgatado, eles podem partir para destruir a arma do mal e livrar o mundo de sua escuridão. Entretanto, uma arma tão poderosa se mostra difícil de ser aniquilada.





Todo homem carrega consigo pela
vida um espelho, tão único e impossível de
se livrar quanto sua sombra.

— W. H. Auden, "Hic et Ille",
A Mão do Tintureiro (1962)

Apêndice Um:
Os Segredos de Aggarath



O Domínio de Aggarath

O domínio de Aggarath, reino de Chardath Spulzeer, é único em Ravenloft. Seu aspecto mais singular, para ser preciso, é seu tamanho: Aggarath tem aproximadamente três centímetros de comprimento. Esta estatura diminuta, no entanto, não diminui o mal que o domínio contém.

Aggarath foi criada no ano 751 como o resultado final de uma cadeia de eventos que começou no distante mundo de Faerûn. Detalhes dos anos que levaram à formação deste reino podem ser encontrados na descrição do personagem de Chardath Spulzeer, semilorde deste domínio flutuante (veja o Apêndice Dois).

O Terreno

Na forma, *Aggarath* é diferente de qualquer outro domínio em Ravenloft. Do lado de fora, este domínio parece ser nada mais do que um rubi vermelho-sangue esculpido na forma de um dodecaedro com 3 centímetros de comprimento. Esta pedra, por sua vez, está inserida no cabo de uma adaga mágica de onde o domínio extrai seu nome. (Veja “A Adaga *Aggarath*,” abaixo, para mais detalhes sobre a arma.)

O real universo de gema que agora é o domínio de *Aggarath* existe há várias centenas de anos. Antes da entrada recente de Chardath naquele cristal, no entanto, ele era um lugar vazio em que a energia vital absorvida pela adaga era guardada. Quando Chardath e Mármore foram atraídos para a gema, uma misteriosa transformação varreu o lugar. Embora ninguém saiba porque isso aconteceu, a mais lógica explicação envolve as influências dos misteriosos poderes das trevas que dizem governar o Semiplano do Pavor. Quase certamente foi a vontade deles que remodelou este lugar e o transformou na casa atual de Chardath.

Aqueles que estão presos na gema veem o mundo muito diferentemente daqueles que estão fora dela. Para os prisioneiros, *Aggarath* é composto de doze regiões diferentes, cada uma conhecida como uma faceta. Essas áreas são independentes umas das outras e muito distintas em sua natureza.

As Facetas

As facetas são construídas a partir da psique de Chardath, principalmente a partir de memórias de seu passado. Algumas são representações precisas, enquanto outras são criações distorcidas de sua mente doente. Apenas a Primeira e a Décima Segunda Facetas, que

são as facetas mais internas e externas quando a pedra está presa ao cabo da arma, não refletem algum aspecto da vida, memória ou personalidade de Chardath.

A Primeira Faceta: A Primeira Faceta forma a porta de entrada para *Aggarath* do mundo exterior. Todos aqueles atraídos para o cristal como presas do punhal mágico (ou como outros meios) aparecem aqui. Mais informações sobre a arma podem ser encontradas na próxima seção deste apêndice “A Adaga *Aggarath*”.

Para aqueles presos aqui, a Primeira Faceta é uma extensão estéril de cristal de rubi. Totalmente sem características, parece se estender infinitamente em todas as direções. Nenhuma quantidade de deslocamento revela qualquer tipo de estrutura, variação no terreno ou outras características interessantes. O céu negro e vazio deste lugar está constantemente despedaçado por raios carmesins de relâmpago. Na sequência de cada raio bifurcado, um grande trovão golpeia a superfície do mundo. Além disso, no entanto, a Primeira Faceta nunca experimenta qualquer vento ou condição meteorológica.

A Segunda Faceta: Uma memória de infância de Chardath, talvez a primeira vez que ele testemunhou o jogo e outros “entretenimentos” depravados através dos quais sua mãe financiou seu estilo de vida extravagante, dá o tom da Segunda Faceta. Os viajantes que a exploram veem o lado mais escuro da vida, em que tudo parece maligno e ameaçador. Todo o medo e apreensão que o jovem Chardath sentiu inicialmente ao entrar neste mundo cansado e sórdido cai sobre os visitantes desta faceta.

Fisicamente, este lugar parece um ótimo salão de jogos. Enquanto os personagens circulam, eles encontram vários números de atividades, desde a roleta e mesas de dados até jogos de cartas e testes de habilidade. Os reflexos que habitam esta faceta são representações exageradas do povo que

comumente frequenta tais lugares. Esses incluem mulheres lascivas, homens violentos e todos os tipos de perigos reais e imaginários.

Personagens ladinos se encontram especialmente em perigo aqui. O ódio de Chardath pelos jogadores, canalhas e bandidos encontra um foco em qualquer pessoa que o lembra deles.

A Terceira Faceta: Este reino é formado a partir das percepções de Chardath de sua própria fisicalidade. O mestre de *Aggarath* sempre se imaginou um guerreiro poderoso. Na verdade, porém, sua falta de disciplina no campo de treinamento proporcionou suas habilidades e talentos abaixo do padrão.





A Terceira Faceta se assemelha a um grande coliseu onde gladiadores e mirmidões testam suas habilidades um contra o outro. Pessoas explorando esta região são chamadas para lutar com muitos monstruosos adversários.

Como alvos do ciúme do semilorde, guerreiros descobrem que esta faceta representa mais perigo para eles do que para outros personagens. Chardath vê em suas habilidades a maestria que ele anseia, mas nunca pode atingir. Como tal, os perigos e ameaças desta terra concentram-se neles.

A Quarta Faceta: Uma memória de contos de fadas da infância de Chardath forma a base da Quarta Faceta. Quando menino, o mestre de *Aggarath* ouviu uma história que o deixou apavorado. Aqueles que entram nesta faceta experimentam o mundo de pesadelo de uma criança assustada.

Esta faceta representa os labirintos tortuosos de uma caverna de dragão onde a história aconteceu. Aqui, os viajantes enfrentam um dragão, algo não encontrado em qualquer outro lugar em Ravenloft. A fera, no entanto, não é um dragão real, mas criado das fantasias assustadoras de uma criança. Por causa desta natureza, o dragão é muito mais terrível do que qualquer dragão real seria.

Bardos, ciganos e personagens semelhantes, como contadores de histórias em uma terra formada por histórias, se encontram especialmente visados por este lugar.

A Quinta Faceta: Esta faceta demonstra o amor de Chardath por sua irmã e o ódio por todas as outras mulheres. Aqui, os viajantes encontram um reflexo do primeiro e verdadeiro amor do senhor do domínio, que desprezou-o e partiu seu coração. Agora ela aparece como uma criatura selvagem e terrível.

A Quinta Faceta é um lugar habitado pelas impressões de Chardath sobre as mulheres. Com apenas uma única exceção, ele vê todos os membros do sexo frágil como tentadoras intrigantes. A crueldade rancorosa delas está aparente a cada passo.

O corpo de Mármore, ou um reflexo dele, está aqui. Dentro de toda esta terra terrível, apenas a memória de Mármore é inocente e pura. Ela repousa em uma cama macia em uma região reconfortante e segura.

As mulheres que viajam para esta terra se tornam vítimas do ódio e da insegurança de Chardath. Na mente dele, apenas Mármore é doce e pura; todas as outras mulheres são monstros que devem ser destruídos.

A Sexta Faceta: A Sexta Faceta é um reino baseado no espírito de Chardath. Isso reflete sua piedade (ou a falta dela) e assume a forma de



uma grande catedral. No entanto, porque seu espírito foi corrompido pelo mal e pela loucura, o templo mantém um perigo escondido.

Os viajantes podem, a princípio, achar esta faceta um seguro refúgio onde eles podem restaurar suas forças e saúde. No entanto, os deuses do universo de Chardath são deuses coléricos, e ai de qualquer um infeliz o suficiente para cruzar com eles.

Especialmente clérigos, sacerdotes e paladinos encontram sua fé — e suas habilidades — submetidas a um teste mortal nesta faceta.

A Sétima Faceta: Como a Primeira e a Décima Segunda, a Sétima Faceta não é tirada do passado de Chardath. Em vez disso, ela forma o nexo das muitas linhas de poder do cristal.

Este lugar se parece muito com a Primeira Faceta, consistindo principalmente de uma grande planície de rubi estendida sob um céu de ébano. Uma contínua torrente de raios carmesins cruza o céu. Uma grande floresta de monólitos de rubi se ergue em fileiras organizadas da superfície da planície, tornando o lugar parecido com um vasto cemitério. Preso dentro de cada um desses monólitos estão o espírito de alguém cuja vida foi absorvida pelo universo de gema. O tormento das figuras é visível para qualquer um que olhar para eles.

A Oitava Faceta: Esta faceta é o reino onde Chardath se lembra da noite em que matou sua irmã. É um lugar terrível de culpa, sangue





Apêndice Um

e facas. Aqui, a loucura de Chardath torce seu remorso e autoaversão em uma cena macabra de terror que apenas ligeiramente se assemelha a eventos como eles realmente ocorreram. Na verdade, os visitantes se encontram em perigo de realmente se afogar no tormento de Chardath.

A Nona Faceta: Este reino é padronizado pelo intelecto de Chardath, um repositório para cada memória que ele guarda. Sua forma física é a de uma grande biblioteca, com cada volume contendo uma determinada memória.

Aqui, os personagens têm a oportunidade de aprender mais sobre o mestre de *Aggarath* — virtualmente qualquer uma de suas memórias estão disponíveis para eles. Eles devem tomar cuidado, no entanto, para não se aprofundar muito no passado de Chardath, pois ao fazer isso eles arriscam sua própria sanidade.

A Décima Faceta: Esta faceta não só foi influenciada pela loucura de Chardath, bem como as outras facetas em vários graus, mas na verdade incorpora sua insanidade. A décima faceta é um lugar de realidade em mudança e formas se alterando. Assim, sua natureza concede-lhe uma forma fluida.

Aqui, os medos e dúvidas de Chardath assumem a forma de criaturas estranhas e perigosas que tentam projetar algumas das fobias de Chardath para os visitantes. Os personagens devem lutar muito para escapar dos tentáculos pegajosos da loucura.

A Décima Primeira Faceta: Este é o reino do “eu completo” de Chardath. Aqui, os personagens enfrentam o semilorde louco em seu próprio covil.

Embora governe o domínio, Chardath não pode deixar a Décima Primeira Faceta. Esta limitação deriva da posição de Chardath como o centro de seu universo. Ele, portanto, deve permanecer nessa posição, já que todo o domínio é construído em volta dele.

Observe que nenhum personagem pode deixar *Aggarath* sem encontrar Chardath, pois ele segura (literalmente) a chave para sua fuga. Os visitantes podem ter que lutar com ele por isso, ou podem fazer com que ela seja entregue a eles, dependendo do humor do lorde do domínio em um momento particular e da perspicácia das habilidades de negociação do grupo.

A Décima Segunda Faceta: Semelhante em aparência à Primeira e Sétima facetas, a Décima Segunda Faceta se estende como uma grande extensão de cristal de rubi. Um céu negro rasgado por raios com vista para um grande reunião de monólitos semelhantes aos encontrados na Sétima Faceta.

Em toda *Aggarath*, este é o único lugar que detém um portão para o mundo exterior. Se um

prisioneiro chegar a esta faceta com a chave de prata de Chardath e com pelo menos três dos rubis encantados espalhados em todo o domínio, ele pode abrir um portal e deixar para trás o universo de pedra preciosa.

Os Conduites

Cada uma das facetas de *Aggarath* está conectada a cinco outras por uma série de conduites mágicos. Como e onde se encontram esses portais varia de faceta para faceta, assim como os meios pelos quais eles se abrem.

Dentro de um conduíte, o corredor parece vidro, embora seja imune a danos. Qualquer personagem explorando esta região experimenta uma sensação de energia em todo o seu corpo até ele ir embora. A passagem por um conduíte tem um efeito prejudicial em coisas vivas, no entanto.

Cada personagem deve jogar um teste de resistência contra magia. Uma falha no teste de resistência indica que o personagem perde um nível (igual a habilidade de drenagem de nível de um vampiro ou outra criatura morta-viva) pela duração da aventura. Assim, um bardo de 10º nível que entrar em um dos conduites irá emergir da outra extremidade no 9º nível. Se um personagem cair para o nível 0, sua forma se quebra e ele é absorvido pelo domínio. Esse personagem é agora uma parte integrante de *Aggarath* e não pode ser resgatado por qualquer meio que não seja uma magia de *desejo*.

Porque a drenagem de nível é temporária, os Mestres podem querer manter cópias das fichas de personagens dos jogadores originais disponíveis, ou desencorajar jogadores de apagar (e, portanto, perder todos os registros de magias, pontos de vida, etc., perdidos com a drenagem de nível).

Os níveis perdidos são restaurados quando os personagens escaparem de *Aggarath* e seus corpos forem magicamente reconstituídos.

Um teste de resistência bem sucedido indica que o herói sobreviveu à sua jornada através do conduíte ileso — desta vez.

Quando alguém atinge a parede de luz no outro lado do corredor, ele descobre que ela é na verdade etérea. Uma mão pode facilmente passar por ela. Se alguém passar por essa luz, ele é instantaneamente transportado para uma das outras facetas.

Nível Cultural

Porque o domínio de *Aggarath* não é um lugar do mundo real (na medida em que esse termo pode ser aplicado para as terras de Ravenloft), e por causa de sua natureza mágica e história





incomum, nenhum nível cultural pode ser aplicado a ele. Cada faceta é única e tem seu próprio ambiente especial.

O Povo

Dois tipos de pessoas habitam as facetas de *Aggarath*: reflexos e cativos. Em alguns casos, eles podem ser distinguidos por suas aparências, embora as ações de alguém quase sempre o revelarão pelo que ele é.

Reflexos

Os reflexos constituem de longe a maior porcentagem do povo no domínio da pedra preciosa. Essas pessoas foram fabricadas a partir das memórias de Chardath. Embora todos sejam baseados em indivíduos reais, suas imagens e personalidades foram distorcidas. Em alguns casos, esse efeito é causado simplesmente pelas imperfeições de sua memória. Em outros, no entanto, a loucura do lorde do domínio os torceu em criaturas terríveis de proporções quase diabólicas.

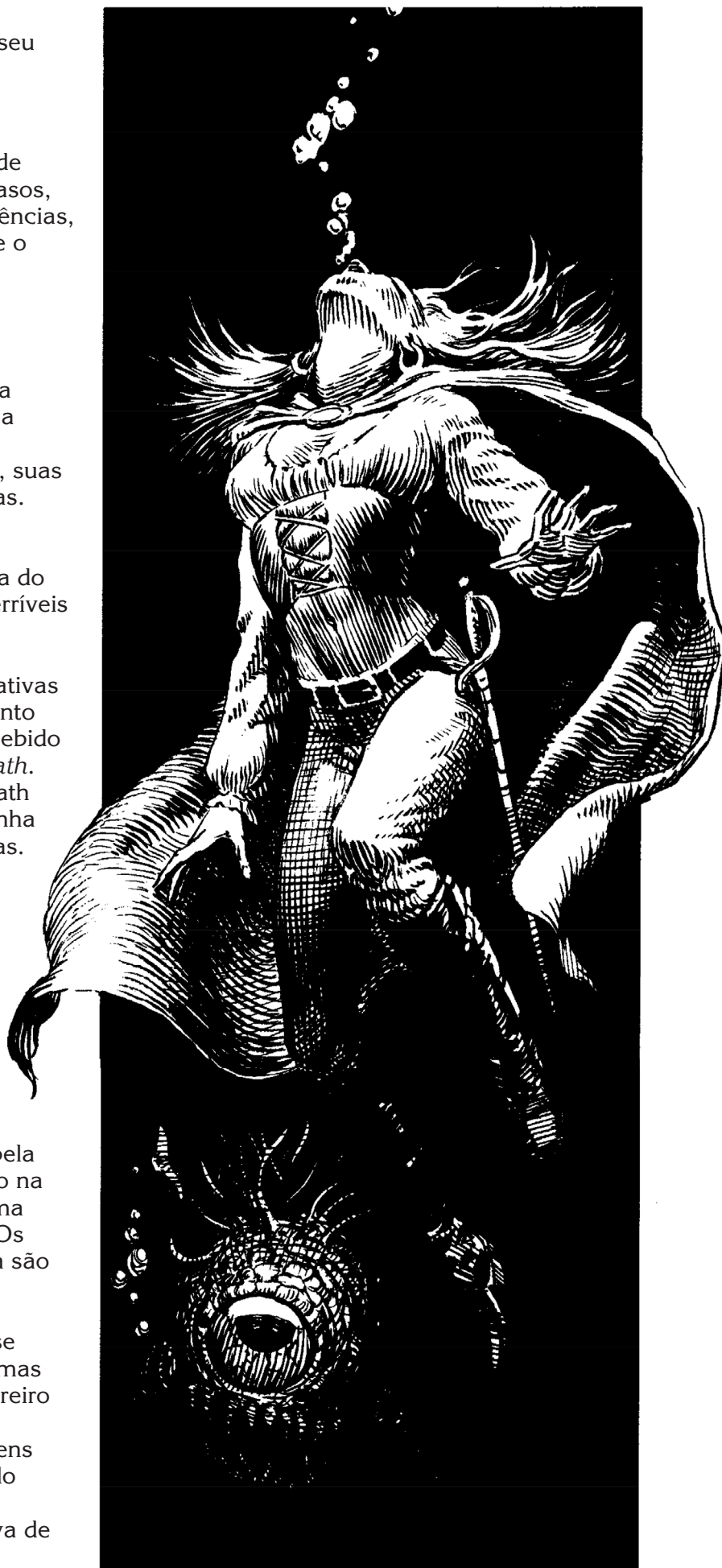
Muito do comportamento exibido pelos reflexos é controlado pela mente e expectativas de Chardath. Alguém que era cruel e violento com ele em vida (ou, pelo menos, foi percebido dessa forma) é cruel e violento em *Aggarath*. Essas pessoas sempre agem como Chardath espera que elas façam, embora ele não tenha controle direto sobre suas ações específicas.

Os reflexos são corpóreos e podem infligir genuínos danos nos personagens dos jogadores e outros cativos. Eles não podem, no entanto, se mover pelos conduítes e não têm conceito de nada fora da faceta em que existem.

Cativos

Sempre que a adaga mágica *Aggarath* mata alguém, há uma chance de que a força vital da vítima possa ser capturada pela arma. Se isso ocorrer, um "cativo" é criado na Primeira Faceta. Este ser é, com efeito, uma duplicata exata da vítima do mundo real. Os personagens dos jogadores nesta aventura são exemplos de cativos.

Para todos os efeitos, os cativos são as pessoas "verdadeiras" de *Aggarath*. Eles se parecem em todos os sentidos com as formas que eles tiveram em vida. Assim, um guerreiro pode usar armadura completa e carregar uma espada larga. É ainda possível que itens mágicos acompanhem os cativos dentro do mundo, embora eles sejam simplesmente duplicatas criadas do nada pela expectativa de que eles estarão lá.





Apêndice Um

Cativos podem encontrar o caminho para sair de *Aggarath* e, no processo, têm suas vidas restauradas. Tais pessoas estão correndo contra o tempo, no entanto, pois o domínio de *Aggarath* absorve gradualmente estas pessoas em sua matriz (conforme descrito em “Os Conduítes”).

Personagens do Jogador Cativos

Os únicos nativos de *Aggarath* são os estranhos reflexos de pessoas que Chardath conheceu em sua vida. Como eles estão ligados diretamente às memórias do lorde louco e não podem deixar as facetas em que eles habitam, eles não podem se tornar aventureiros. Como tal, não há nenhuma personagem do jogador nativo do domínio de *Aggarath*.

A Lei

Tudo o que acontece em *Aggarath* se origina em Chardath e sua insanidade. Esta condição é evidente no fato de cada faceta ter seu próprio conjunto de leis “naturais”. Embora todo o lugar possa fazer sentido para Chardath, ele não faz para mais ninguém.

No entanto, Chardath não controla conscientemente as coisas que acontecem em *Aggarath*. O lorde do domínio não tem capacidade de realmente dirigir as ações de seu domínio. Em vez disso, sua mente subconsciente controla os eventos aqui.

Encontros

Os visitantes deste reino encontram uma grande variedade de encontros enquanto viajam de uma faceta para outra. Todos estes, no entanto, envolvem conflitos com vários reflexos que habitam esta terra. Somente na mais rara das circunstâncias pode um personagem cativo ter um encontro com outro forasteiro.

Os eventos que iniciam esta aventura são únicos. Nunca na história desta terra um grupo de personagens cativos foi puxado para ela de uma só vez. É improvável que tal evento será repetido no futuro, então este cenário representa o que é potencialmente um período único na história de *Aggarath*.

A Adaga Aggarath

O domínio de *Aggarath* leva seu nome pela arma na qual reside como uma pedra do punho. Porque o Mestre pode desejar incorporar a adaga em futuras aventuras (veja a seção “Epitáfio

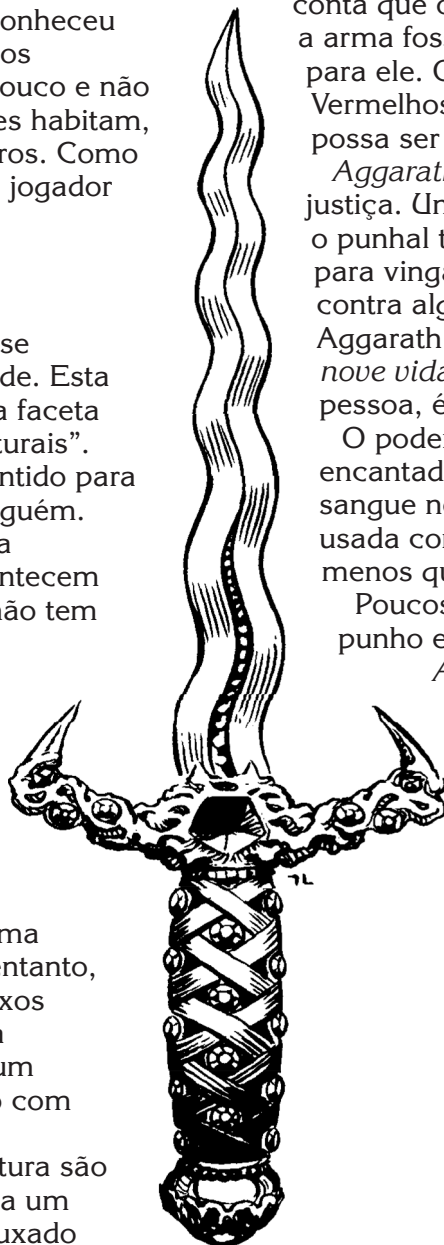
para sugestões), a informação sobre a arma é fornecida aqui.

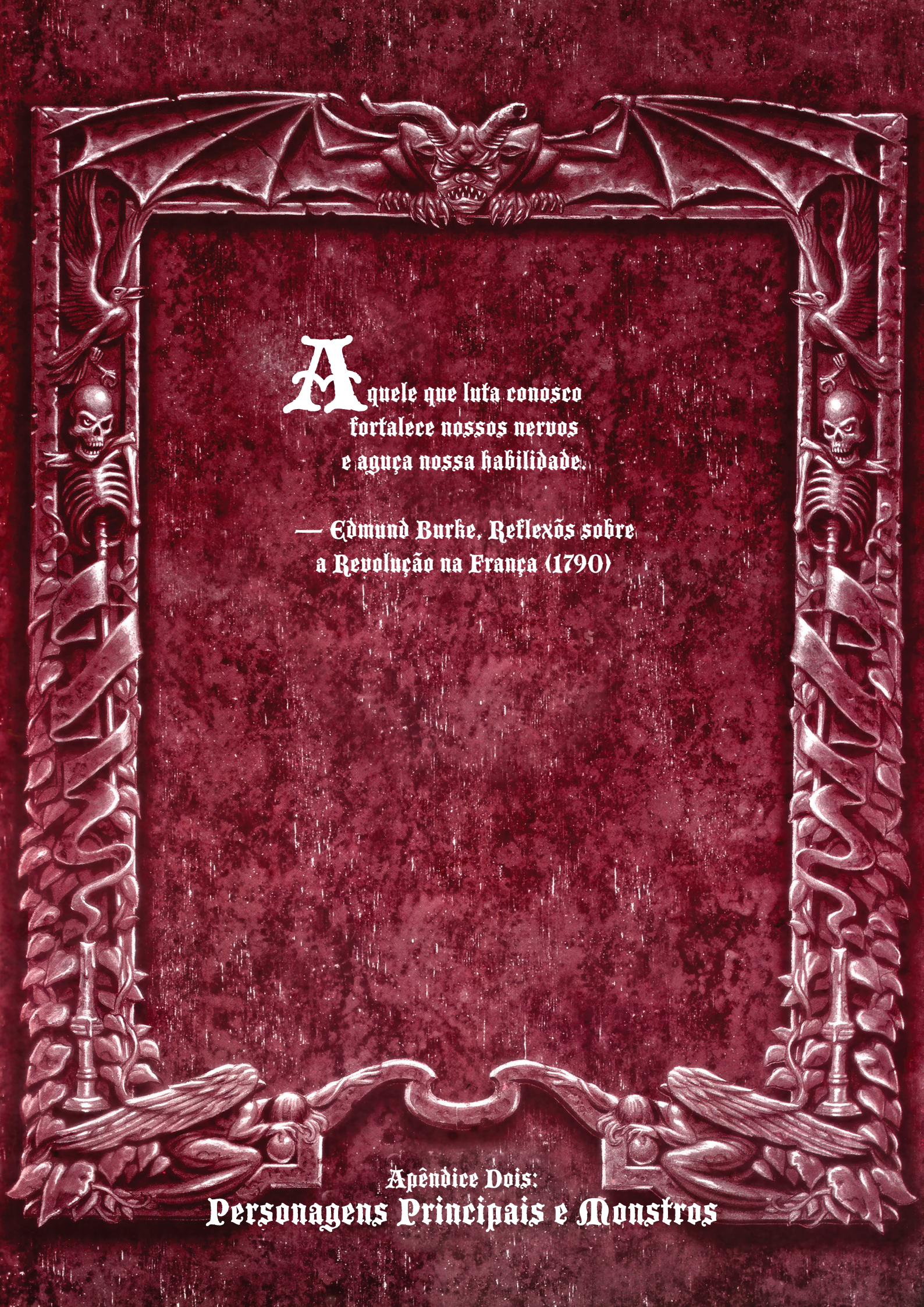
Aggarath é a adaga de prata que Chardath usou para sacrificar Mármore (veja a descrição do personagem de Chardath no Apêndice Dois para detalhes desse evento). Ela foi feita de uma única peça de um metal meteórico estranho por um mestre de grande habilidade. Uma lenda na sociedade da Runa Torcida de Faerûn conta que o próprio deus Bane fez com que a arma fosse criada para uso em sacrifícios para ele. Outros, no entanto, como os Magos Vermelhos de Thay, acreditam que a adaga possa ser mais velha ainda.

Aggarath tem apenas um poder: administrar justiça. Uma vez usada para um ato injusto, o punhal torna-se letalmente empoderado para vingar a(s) vítima(s). Quando usado contra alguém envolvido em um crime, *Aggarath* funciona como uma *espada +2, das nove vidas*. Se usada contra qualquer outra pessoa, é uma adaga comum de prata.

O poder de *Aggarath* vem do rubi encantado de doze lados de cor vermelho-sangue no punho. A adaga não pode ser usada como um instrumento de justiça a menos que a pedra do punho esteja no lugar.

Poucos, porém, sabem que a pedra do punho está amaldiçoada. Quando a adaga *Aggarath* rouba a vida de uma vítima, ela *literalmente* rouba a vida da pessoa: a essência vital do infeliz inimigo é atraída para a pedra preciosa — para o Domínio flutuante de *Aggarath* em Ravenloft.





Aquele que luta conosco
fortalece nossos nervos
e aguça nossa habilidade.

— Edmund Burke, Reflexões sobre
a Revolução na França (1790)

Apêndice Dois:
Personagens Principais e Monstros



Principais Personagens do Mestre

Os heróis encontram três personagens com complexos antecedentes, habilidades, motivações e objetivos. Descrições completas de Chardath, *Maleffluent* e Mármore aparecem aqui.

Semilorde de Aggarath

Chardath Spulzeer
Guerreiro Humano de 8º Nível, Cruel

Classe de Armadura	7	For	14
Movimento	12	Des	18
Nível/Dados de Vida	8	Con	12
Pontos de Vida	48	Int	16
TACO	11	Sab	6
Nº de ataques	3/2	Car	8
Dano Por Ataque	1d8+2		

Chardath tem a vaga semelhança de uma doninha. Seu nariz pontudo, boca pequena e estreita, queixo arrebitado, tudo se combina para criar essa impressão selvagem. Seus olhos pequenos e profundos, as sobrancelhas emaranhadas e espessas, e o cavanhaque desgrenhado apenas realçam sua imagem bestial.

Chardath tem cabelo longo cor de areia, que cai em cascata sobre as orelhas salientes e desce pelo colarinho até o centro de suas costas. Suas unhas são longas, lascadas e com cicatrizes de anos de abuso. Seus olhos fundos piscam permanentemente quando ele olha lá fora para o mundo, pois anos vivendo nos lugares escuros do espírito fazem isso a um homem.

Antecedentes: O clã Spulzeer é formado por nativos infames do mundo que os homens chamam de Reinos Esquecidos. Poucos naquela terra lendária não conhecem seus nomes ou lembram incidentes infelizes que deixaram aquela família amaldiçoada e rejeitada.

Seiscentos anos atrás, a família Spellseer (como era chamado na época) era um dos clãs mais ricos e poderosos de toda a fronteira sudeste de Amn. No auge do poder e da fama da família, no entanto, uma escuridão sombria caiu sobre o clã.

Kartak Spellseer, auto-denominado como “O Que Tudo Vê”, foi preso no castelo e acusado de sequestrar e matar 14 jovens homens e mulheres. Kartak era apenas um primo distante de um ramo primário da família, mas ele possuía o nome Spellseer. Kartak foi acusado de “massacrar as crianças de Amn durante atos indizíveis de maldade, ao executar rituais hediondos de magia necromântica”. Ele foi julgado, condenado em todas as acusações e



sentenciado à forca.

À meia-noite da véspera de sua execução, alguns aliados de Kartak planejaram sua fuga. O necromante fugiu de seus inimigos, desaparecendo nos Picos Kuldin. Em 856 do Cômputo dos Vales, o fugitivo morreu por suas próprias mãos, bebendo uma poção para transformá-lo em um lich. Ninguém na família sabia de sua transformação na época; eles aprenderam só mais tarde, através de rumores, fofocas e histórias de servos.

Nesse ínterim, os membros da família mudaram seu nome para esconder a vergonha dos atos de Kartak. Eles não se chamavam mais Spellseer, mas Spulzeer.

Com o tempo, o Castelo Spulzeer passou a ser a casa de Kaisha Spulzeer, seu filho Chardath, e uma filha surda-muda que ela nunca mencionou. Então, entretanto, a fortuna da família havia praticamente desaparecido. Sem o dinheiro Spulzeer, Kaisha e Chardath ganhavam a vida atendendo aos gostos bizarros dos cansados e depravados, oferecendo salas para jogos de azar e outros “entretenimentos”.

Eventualmente, Kaisha morreu e Chardath tornou-se Senhor do Castelo Spulzeer. Sua irmã sem nome e silenciosa, entretanto, tinha se tornado uma bela mulher apesar de muda trancada no último andar do castelo. Chardath a chamou de “Mármore” por causa de sua pele pálida, cabelos negros e incapacidade de falar.





A maioria dos conhecidos de Chardath não sabia de sua existência, e ele manteve assim. Embora ele tenha permitido Mármore mover-se livremente pelo castelo, seus anos do cativo a fizeram ter medo de qualquer um, exceto do irmão dela. Chardath respeitava sua natureza reclusa e protegeu-a de ser descoberta. Ela era o único ponto brilhante em sua vida.

Chardath sonhava em construir um futuro para Mármore e ele mesmo. Era sua intenção deixar de lado o legado sombrio de seu nome, deixando para trás tanto o mal de Kartak quanto a libertinagem de Kaisha.

Não era pra ser. Todo esse tempo, Kartak estava vivendo sua não-vida nos Picos Kuldin e avançando seus poderes como um lich. Ele alimentou sua raiva ao longo dos séculos até que ela se desenvolveu em um ódio ardente pelos Spulzeers. Sua formal expulsão da família, realizada quando a família mudou de nome, alimentaram seu ódio. Kartak amaldiçoou o castelo, a terra e a família Spulzeer.

A vingança que ele desejava, no entanto, não seria facilmente conquistada. Durante seus anos de exílio, Kartak conseguiu morrer mais uma vez. Como um lich, no entanto, ele havia se planejado para tal eventualidade muitos anos antes. Escondido dentro das paredes do Castelo Spulzeer estava um tomo mágico, uma relíquia com capa de prata na qual o filactério de Kartak foi construído. Enquanto ele sobrevivesse, também sobreviveria a essência do lich.

Com o passar dos anos, o espírito de Kartak clamou pelos seus parentes. Fraca, mas persistentemente, ele puxou suas mentes. Eventualmente, um deles iria responder a esta convocação.

Em uma noite agourenta, quando os ventos uivaram pelo castelo frio, Chardath tinha dificuldade para dormir. Ele se levantou, acendeu uma vela, e começou a divagar pelo local. Eventualmente ele encontrou-se no corredor no qual abria a biblioteca que escondia o filactério de Kartak. As dobradiças velhas e gastas rangeram quando ele abriu a porta. O acúmulo de poeira de séculos cobria os móveis e o chão.

Chardath foi guiado para o livro de prata. Atordoado, ele abriu o estranho livro e leu, permitindo que Kartak influenciasse seus pensamentos. À medida que ele virava cada página, o jovem senhor lutou uma batalha perdida pelo controle de sua própria mente.

Quando ele terminou de ler o livro, Chardath entrou em segredo no quarto de Mármore enquanto ela dormia. Ele amarrou-a e carregou sua assustada irmã para uma câmara escondida abaixo do castelo. Incapaz de se controlar, mas totalmente ciente do que estava fazendo, Chardath cortou a garganta de sua irmã com a maldita adaga *Aggarath*. Enquanto seu sangue

derramava, a magia maligna dessa oferta restaurou o lich à vida.

Quando a adaga caiu no chão, sua pedra vermelho-sangue do punho escapou de seu lugar. Chardath entrou em colapso, seu espírito quebrado e sua mente despedaçada pela ação que ele havia cometido. Enquanto ele chorava sobre o corpo de sua irmã, o jovem senhor percebeu que não estava mais sozinho na câmara. Kartak havia retornado. Pegando o corpo de Mármore, ele se virou e fugiu.

Naquela noite, Chardath conheceu o desespero final. Ele tinha matado Mármore, sua única carne e sangue, sua irmã. Não poderia haver redenção.

Assim começou a descida de Chardath à loucura. Chardath enterrou sua irmã na manhã seguinte depois desses acontecimentos terríveis. Ele colocou Mármore no jardim de rosas que ela amava e transformou seu quarto em uma espécie de santuário, proibindo os servos de mudar qualquer coisa dentro de seus aposentos.

Logo, Chardath entrou em um estado profundo de melancolia. Cheio de auto-aversão e retirado do mundo, ele se tornou severamente depressivo. Ele reviveu várias vezes aquela noite horrível em seus sonhos até que ele não conseguia pensar em nada mais. Lentamente, sua mente começou a girar.

O torturado Chardath voltou às distrações obscenas que sua mãe oferecia aos visitantes. Em tempo, ele começou a abraçar o mal e as trevas. Embora fosse um guerreiro competente, cujos pensamentos muitas vezes voltassem para a vingança, Chardath acreditava que ele mesmo era muito fraco para enfrentar seu ancestral morto-vivo. Em vez disso, ele simplesmente alimentou seu ódio por Kartak até que consumiu sua mente torturada.

Kartak, entretanto, estava na maioria das vezes ausente do castelo. Depois que Chardath saiu com o cadáver de Mármore, o lich apressadamente colocou selos mágicos nas portas e teletransportou-se para seu covil nos Picos Kuldin de Tethyr. Pelos próximos anos, o lich essencialmente deixou o Castelo Spulzeer e seu senhor despedaçado sozinho.

Uma vez por ano, no entanto, no aniversário da morte de Mármore, Kartak encontrava-se magicamente convocado pelo castelo. Ele era atraído para a sala em que Mármore morreu e não podia sair do castelo por qualquer meio, mágico ou mundano, por vinte e quatro horas. Ele nunca encontrou Chardath durante essas convocações anuais, pois o senhor melancólico não suportava estar no castelo no aniversário da morte de sua irmã e sempre fazia arranjos para estar em outro lugar.

A chance de vingança de Chardath veio anos depois da morte de sua irmã. Ao explorar um complexo de adega recentemente descoberto sob o castelo, ele se deparou com um djinn que





Apêndice Dois



havia sido preso lá por Kartak durante os dias anteriores ao lich abraçar a não-vida. Em troca de sua liberdade, o djinn roubou uma parte do poder de Kartak e concedeu-o a Chardath.

Nas profundezas dos Picos Kuldin, Kartak se sentiu de repente fraco. Ele soube imediatamente que estava em perigo, pois o dia de aniversário em que ele seria forçado a retornar para o castelo Spulzeer assomava próximo. Sua perda repentina de energia poderia significar apenas uma coisa: o vingativo Chardath estava preparando uma armadilha para ele.

Contudo, Kartak não esperaria ociosamente por seu destino. Durante anos, seus agentes rastream a pedra-de-punho perdida de *Aggarath*. A joia tinha desaparecido magicamente após o assassinato, tornando dessa forma a arma intocável tanto para Kartak ou Chardath. Se a gema fosse restaurada à sua configuração, o punhal se tornaria poderoso contra eles, mas também se tornaria uma mortal arma em qualquer uma das mãos. Kartak estava buscando a gema para evitar que ela fosse devolvida para *Aggarath* sem seu conhecimento. E depois de quase duas décadas, ele finalmente a localizou na posse de um grupo incauto de aventureiros que não tinha ideia do significado do rubi.

Ele contactou os mercenários sob falsos motivos e os contratou para recuperar *Aggarath* do Castelo Spulzeer. Se ele pudesse destruir a arma ou empunhá-la ele mesmo com a gema

restaurada, a vitória seria dele.

No castelo, os aventureiros procuraram pela adaga que eles foram contratados para recuperar. No processo, eles encontraram aparições fantasmagóricas e aprenderam sobre o assassinato brutal ocorrido anos antes. No decorrer de suas explorações do castelo, eles encontraram tanto o louco Chardath quanto o fantasma de Mármore.

Chardath Spulzeer, consumido por pensamentos de vingança contra o lich Kartak, se comportava erraticamente. Ele era alternadamente ameaçador, suplicante e cordial. Logo ficou aparente que o senhor do castelo Spulzeer não era são.

O espírito persistente de Mármore implorou ao grupo para encontrar a faca usada para matá-la e entregá-la a ela. Essa, é claro, era *Aggarath*, a mesma faca pela qual eles procuravam.

Enquanto isso, a hora do aniversário da morte de Mármore chegou e Kartak foi convocado de volta para o castelo pela adaga mágica. Com todas as peças no lugar, o destino dos Spulzeers foi finalmente preparado para ser selado.

Quando os aventureiros finalmente encontraram o punhal, Kartak, Mármore e Chardath, todos apareceram para reivindicá-lo. Uma grande batalha se seguiu, durante a qual a pedra do punho foi reconhecida pelo que era e voltou à sua configuração em *Aggarath*. No conflito, todo o mal e a loucura da família Spulzeer ficou focada na pedra. Um grande





vórtice apareceu, sugando toda a estrutura e todos aqueles dentro dela na própria pedra. Apenas Kartak, por meio de suas magias poderosas, foi capaz de escapar.

No entanto, as coisas não paravam por aí, pois um nexa do mal tão grande não poderia ficar escondido das Brumas de Ravenloft. Quando os últimos resquícios da propriedade de Spulzeer desapareceu na gema, a pedra brilhante dobrou-se sobre si mesma e saiu da existência. Tudo o que ficou para trás para marcar o longo legado dos Spulzeers era um trecho vazio de terra agourenta e distorcida que parecia sempre inundada por vapores turvos de um miasma sem fim.

Situação atual: Mesmo antes de Chardath se tornar o lorde de *Aggarath*, a dor e o mal o deixaram louco. Nos dias desde que ele foi puxado para a Terra das Brumas, as coisas só pioraram. Na verdade, o colapso mental de Chardath finalmente se tornou completo.

O lorde de *Aggarath* é constantemente atormentado por seu desejo de ver Kartak destruído. Ele sabe que o lich escapou da captura do cristal e teme que este golpe de sorte o tenha colocado para sempre fora do alcance. Ainda assim, o semilorde incipiente se recusa a aceitar esse fato como uma verdade final.

Chardath está bem ciente da natureza drenadora de vida de seu domínio — e por isso anseia em ver Kartak atraído para ele. Observando o lich enfraquecer lentamente e morrer parece um destino ideal para ele. Na verdade, o lorde de *Aggarath* não tem grande desejo de escapar da pedra preciosa. Contanto que ele acredite que possa ser possível atrair Kartak para ele, ele se contenta em ficar onde ele está.

O destino de Mármore também é de grande importância para Chardath. Ele se culpa pela morte dela e pelo fato de que ela não pode descansar facilmente em seu túmulo. Se uma maneira puder ser encontrada para desfazer as coisas terríveis que foram feitas a ela, Chardath iria aproveitar a chance.

Além desses dois objetivos, a vida de Chardath carece de direção. Sua loucura faz com que ele se comporte bastante excêntricamente. Um minuto ele pode ser superado por medos paranóicos e no próximo ele pode ser benevolente e amigável. Para refletir isso, qualquer encontro com Chardath deve começar com o Mestre jogando os dados para determinar sua reação ao grupo. A tabela a seguir pode ser usada para determinar o humor e o estado emocional quando ele é encontrado. (Para a conveniência do Mestre, esta tabela está reimpressa na seção “A Décima Primeira Faceta”, onde os personagens encontram Chardath.) Aqueles que desejam mais detalhes devem usar a Tabela 70: Características Gerais do Capítulo 12 do *LIVRO DO MESTRE*.

Jogada do 1d20	Estado Emocional
1	Temperamental e antagônico
2	Arrogante e indiferente
3	Deprimido e retraído
4	Descuidado e distraído
5	Corajoso e imprudente
6	Curioso e intrometido
7	Severo e exigente
8	Amigável e confiável
9	Cobiçoso e ganancioso
10	Generoso e gentil
11	Melancólico e vingativo
12	Ingênuo e crédulo
13	Fanático e fanfarrão
14	Alegre e agradável
15	Cínico e sarcástico
16	Quieto e reservado
17	Equilibrado e reverente
18	Paranoico e maquinador
19	Rude e grosseiro
20	Violento e sádico

Observe que as ações dos personagens dos jogadores geralmente não tem efeito sobre o humor de Chardath. Ele é insano, afinal, e suas motivações não são imediatamente óbvias para o mundo exterior. Se os heróis passarem um longo período de tempo na companhia de Chardath, eles descobrem que seu humor muda com frequência. Os Mestres devem jogar novamente seu estado emocional após 1d4 rodadas.

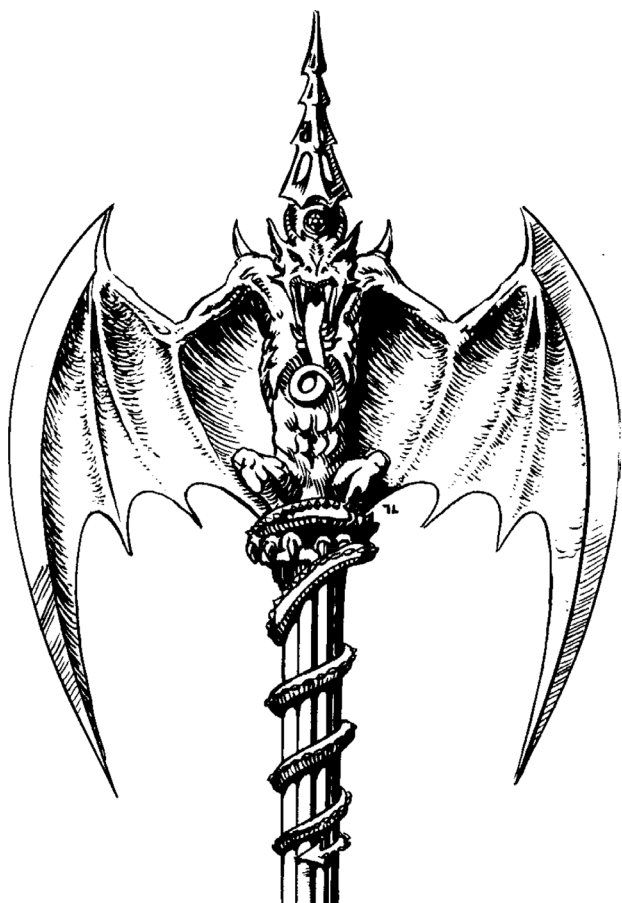
É claro, se ele for atacado ou de outra forma ameaçada, Chardath se defende. De forma similar, ele não aceitará bem as pessoas que ele acredita serem aliados de Kartak ou inimigos de sua amada irmã. Dentro de qualquer um desses casos, o Mestre deve jogar até que um estado mental agressivo seja indicado.

Mudanças repentinas ou surpresas também fazem Chardath sofrer mudanças radicais de humor. Sempre que ele sofre algum dano (mesmo por acidente) ou é chamado a fazer um teste de resistência de qualquer tipo, o Mestre deve jogar o dado para sua nova personalidade.

Fechando as Fronteiras: Ninguém pode escapar de *Aggarath* sem pelo menos três rubis encantados e a chave de prata que Chardath usa em torno de seu pescoço. Dependendo de seu humor, Chardath pode de bom grado emprestar a chave aos prisioneiros, ou eles podem ter que lutar por ela. Se os cativos chegarem ao portal na Décima Segunda Faceta com as ferramentas necessárias, Chardath não pode impedi-los de partir.

Combate: Quando em batalha, Chardath empunha seu machado de guerra, *Maleffluent*. Detalhes deste sinistro machado de guerra inteligente e seus poderes seguem abaixo.





Maleffluent

Machado de guerra mágico inteligente, Cruel

Maleffluent tem uma inteligência de 17 e um ego de 21. Ele pode falar a língua comum de Faerûn, élfico e orc. Ele também é telepático e pode comunicar-se diretamente com as mentes dos outros a até dezoito metros. Esta arma do mal sempre busca dominar seu dono.

Antecedentes: Quase nada se sabe sobre esta arma mágica. Chardath Spulzeer descobriu *Maleffluent* no laboratório de Kartak na mesma noite em que ele encontrou o djinn, e a empunhou desde então.

É bem provável que o lich Kartak saiba muito sobre este machado de guerra mágico. Se pressionado sobre o assunto, *Maleffluent* afirma ter criado a si mesmo. Se isso é verdade ou não, pode nunca ser descoberto.

Maleffluent tem sido a principal arma de Chardath Spulzeer desde o dia em que encontrou o machado nos túneis sob seu castelo ancestral. Enquanto ele afirma possuir a arma, no entanto, o contrário é mais verdadeiro. A dominação mental de *Maleffluent* sobre seu mestre deixou Chardath como pouco mais do que um fantoche insano.

Situação Atual: Fora de *Aggarath*, esta arma quase dominou as ações de Chardath. Uma vez que o par foi atraído para o universo de gema, as coisas têm sido diferentes. Em *Aggarath*, Chardath é o senhor e mestre de todas as coisas. No presente, ele é imune às tentativas de *Maleffluent* de dominar sua mente ou dirigir suas ações.

Maleffluent está bem ciente dessa reversão e não deseja nada mais do que se livrar de Chardath. O machado constantemente planeja escapar de seu mestre. Encontrar outro dono — um que ele possa controlar como fez com Spulzeer — seria uma solução ideal.

Durante esta aventura, *Maleffluent* atua como um guia e mentor para os heróis. Ele espera usá-los para se libertar de Chardath. Este plano vai quase certamente envolver entrar na posse de um dos personagens do jogador. Se este evento acontecer, o machado tenta controlar o personagem através de sugestões e conselhos úteis. Se isso falhar, ele recorre a métodos mais diretos, exercendo toda a força de sua vontade para dominar seu dono. Detalhes sobre este poder de armas inteligentes podem ser encontradas no *LIVRO DO MESTRE*.

Combate: Ao contrário de algumas armas mágicas, *Maleffluent* não pode levitar ou se mover pela sua vontade. Só quando ele está nas mãos de uma criatura viva pode entrar em combate.

Maleffluent é uma arma +2, ou +5 quando usada contra os mortos-vivos incorpóreos. Ele também é uma arma vorpal e delicia-se em ser usada para cortar cabeças. A tabela abaixo indica as chances de decapitação quando ele é usado na batalha contra um inimigo humanoide:

O oponente está:	Valor Modificado para Decapitar
Normal/com armadura	18–23
Tamanho maior que o humano	19–23
Metal sólido ou pedra	20–23

À vontade, esta lâmina maligna pode *detectar o bem* ou *detectar armadilhas* em um raio de 3 metros. Ele pode criar ilusões até 120 metros de si mesmo (igual uma *varinha da ilusão*) duas vezes por dia. Ele também pode capacitar seu portador com uma magia de *força* com uma duração de 8 turnos, uma vez por dia.

O uso desta arma sinistra é decididamente um ato maligno. Em Ravenloft, um teste de poder de poderes deve ser feito cada vez que o usuário de *Maleffluent* invoca um de seus poderes especiais ou luta uma batalha com ele.





Mármore

Banshee, Vil

Classe de armadura	-5/0	For	8
Movimento	9, Vn 30 (B)	Des	14
Nível/Dados de Vida	15	Con	8
Pontos de Vida	120	Int	15
TACO	11	Sab	15
Nº de Ataques	1	Car	17
Dano por Ataque	1d4		
Ataques Especiais	Toque de Envelhecimento, Lamento		
Defesas Especiais	Atingidas apenas por armas mágicas +4/+2 (veja abaixo)		
Proteção à Magia	50%		

Mármore surge como ela estava na noite da sua traição e morte. Ela tem pele clara e cabelo negro comprido. Seus frios olhos azuis-gelo mostram a única expressão em seu rosto ainda mortalmente imóvel. Sua garganta fina é marcada pelo corte liso que acabou com a vida dela. O vestido de cetim branco esvoaçante que ela usa está manchado com o sangue que fluiu da ferida fatal.

Na noite horrível, anos atrás, quando o sangue vital de Mármore jorrou na reconstrução do corpo de Kartak (veja a descrição do personagem de Chardath para detalhes), ela desejou vingar seu assassinato. Tão forte era seu ódio pelo lich Kartak e por seu irmão Chardath, tão poderosa era sua vontade, que ela realmente se recriou em uma fantasma única de poder tremendo.

Mármore é um fantasma mutável. A consciência dela pode manifestar firmeza estrutural nos membros selecionados. Em outras palavras, ela tem substância à vontade e pode pegar objetos, lutar e usar habilidades de toque. Ela também pode se tornar incorpórea à vontade, deslizando através de paredes e portas ou simplesmente desaparecendo diante de olhos assustados.

Antecedentes: Mármore é a irmã mais nova de Chardath Spulzeer. Embora seus antecedentes sejam apresentados na seção detalhando o domínio do lorde de *Aggarath*, certos aspectos dele merecem ser destacados e expandidos aqui.

Quando criança, Mármore cresceu sob a proteção de seu irmão mais velho. Quando outros se afastavam dela ou olhavam apenas para a jovem com pena, Chardath estava sempre lá para confortá-la. Foi sua intervenção que a manteve inocente apesar da natureza cada vez mais ofensiva das diversões do Castelo Spulzeer.

Na noite em que Chardath foi dominado por



Kartak, Mármore não tinha ideia de qual destino estava prestes a cair sobre ela. Quando ela foi acordada por seu irmão e arrastada para os porões escondidos do Castelo Spulzeer, seu terror misturava-se com confusão e incerteza. Nenhuma palavra pode descrever a traição que ela sentiu quando a adaga cortou a sua garganta e seu sangue derramou-se do seu corpo.

Mármore morreu acreditando que Chardath estava agindo por sua própria vontade. Até hoje, ninguém foi capaz de convencê-la de que este não é o caso. E com toda a probabilidade, ninguém jamais a convencerá.

Isso não quer dizer que Mármore desconhece o envolvimento de Kartak em sua morte. Ela percebe totalmente que sua vida foi sacrificada para restaurar o lich. No entanto, Mármore acredita que Kartak e Chardath eram aliados na época de sua morte.

Situação Atual: Quando ela foi atraída para o cristal, Mármore já era uma fantasma, não um ser vivo. Como tal, ela não tinha energia vital para ser absorvida pelo cristal de rubi. Tal criatura nunca tinha sido morta por *Aggarath* antes, e o resultado foi o mais incomum. Em vez de se tornar uma cativa do universo de gema, ela se tornou uma parte de seu próprio tecido.

Mármore agora existe simultaneamente em todo o domínio de *Aggarath*. Sua habilidade de





Apêndice Dois

interagir com os outros é limitada, no entanto, pois ela é tanto uma prisioneira do lugar quanto eles são. No que diz respeito a Mármore, ela existe apenas no reino de rubi. Ela se sente como uma mosca envolta em âmbar, incapaz de mover-se e confinada por todos os lados. O efeito que isso tem em sua mente não é nada menos do que destruidor.

Se Mármore for de alguma forma libertada da sua prisão, ela vai emergir como uma criatura selvagem e frenética com o desejo de destruir Kartak e Chardath, e então escapar de todas as fronteiras. Ela não vai parar até que ela encontre a abertura e a liberdade do esquecimento final.

Combate: Mármore não é mais o espírito leve que ela era. Quando ela foi absorvida pela estrutura do cristal, uma transformação incrível aconteceu. Toda a energia vital armazenada que a adaga mágica tinha absorvido ao longo dos anos transferiu-se para ela, tornando-a muito mais poderosa do que ela era no reino dos homens.

Mármore já foi um fantasma de terceira magnitude (veja o *Guia de Fantasmas de Van Richten*). Agora, graças ao poder que ela absorveu quando entrou no cristal, ela se tornou um espírito de quinta magnitude. Como tal, ela tem uma Classe de Armadura de -5 ou 0, dependendo da situação. Ela é CA -5 quando etérea e sendo atacada por inimigos não etéreos

como os PJs; sob essas condições, apenas armas mágicas +4 ou melhores podem atingi-la. Ela é CA 0 quando corpóreo ou se atacada por um inimigo que também é etéreo; nessas circunstâncias, ela pode ser atingida por armas mágicas +2 ou melhores.

Mármore ataca com seu toque gelado. Vítimas que falhem em um teste de resistência a magia envelhecem 1d4x25 anos. Sacerdotes no 13º nível ou acima automaticamente têm sucesso no teste de resistência. Outros personagens no 15º nível ou acima do recebem um bônus de +2 para seus testes de resistência. Se ela realmente tentar acertar alguém, o golpe dela faz meros 1d4 pontos de dano.

A arma mais formidável do arsenal de Mármore é sua habilidade de lamentar. Três vezes por dia ela pode emitir um grito horrendo e sobrenatural que faz com que todas as criaturas dentro de 15 metros que falhem em um teste de resistência à magia morram instantaneamente. Uma penalidade de -2 aplica-se a todos os testes de resistência feitos para resistir a este poder à noite. Se Mármore usar esse poder durante o dia, suas vítimas têm direito a um bônus de +4 nos seus testes de resistência (em vez da penalidade acima). Por causa de seu ódio apaixonado por Kartak, esta habilidade concentrada afeta o lich, caso ela esteja em sua presença novamente.

Ela pode se tornar invisível à vontade, e é capaz de concentrar suas energias para causar mudanças em objetos físicos e seus arredores (dentro de 15 metros). Por exemplo, ela poderia fazer com que todas as pinturas em uma galeria se tornassem distorcidas e de aparência macabra. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfosear objetos*, mas não precisa de componentes. Esses efeitos permanecem por uma hora depois que ela deixou a área.

Mármore é imune a todos as magias que afetam criaturas biológicas. Ela também tem a habilidade de rejuvenescer. Ou seja, ela pode curar suas próprias feridas instantaneamente, mas depois deve descansar por 10 minutos antes de usar qualquer outra habilidade (exceto se tornar incorpórea) novamente.

Como um fantasma de quinta magnitude, ela é imune a danos da água benta ou ao toque de um símbolo sagrado. Ela pode ser afastada por sacerdotes, mas com uma penalidade de -4 a jogada de afastamento. Se outros mortos-vivos estiverem presentes, a jogada para determinar quantos Dados de Vida de criaturas mortas-vivas também são afetadas recebe uma penalidade de -4.





Índice de Monstros

Muitas criaturas diferentes aparecem em todo o curso desta aventura. Para facilidade de referência, eles estão compilados aqui em ordem alfabética. Para informação adicional sobre qualquer monstro, consulte o *LIVRO DOS MONSTROS*.

Areia Viva (elemental da terra-similar) (1): CA 3; MOV 12, Ev 6; DV 4; PV 23; TAC0 17; #NA 1; Dano: 2d8 (estocada ou pseudópodes abrasivos); DE: imune a magias e ataques que afetem a mente; Tam G (3 m de diâmetro); Moral: incerto (7); Int: nenhum (0); Tendência: Neutra; XP 420.

Notas: Se pisado, lança-se para cima para prender 1–2 humanoides inimigos; as vítimas sofrem –2 de penalidade nas jogadas de surpresa quando atacadas desta maneira; aqueles atingidos não podem atacar ou se defender por 1d4 rodadas. Se encharcado com pelo menos 10 galões de água, será afetado como se fosse por uma magia de *lentidão* e seus ataques causam apenas 1/2 do dano.

Bugbear (1): CA 4; MOV 9; DV 3+1; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 17; #NA 1; Dano: 2d4; AE: surpresa; Tam G (2,1 m de altura); Moral: elite (13); Int: baixa (5); Tendência: Cruel; XP 120.

Notas: Ganha +2 de dano em ataques surpresa.

Ciclope-Similar (gigante, ciclope) (6): CA 3; MOV 12; DV 5; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 15; #NA 1; Dano: 1d6+4 (lança ou funda, mais o bônus de For); penalidade de -2 para jogadas de ataque à distância; TAM G (2,25 m de altura); Moral: elite (13); Int: baixa (5); Tendência: Cruel; XP 270.

Coluna cariática (golem, variante de pedra) (1): CA 5; MOV 6; DV 5; PV 22; TAC0 15; #NA 1; Dano: 2d4 (espada); DE: veja abaixo; TAM M (2,1 m de altura); Moral: destemido (20); Int: nenhuma (0); Tendência: Neutro; XP 420.

Notas: AE — Ganha +4 de bônus em testes de resistência. As armas normais causam 1/2 de dano; armas mágicas causam dano total, mas sem bônus mágico. As armas que atingem têm uma chance de 25% de estilhaçarem; a chance cai 5% para cada bônus de +1 de uma arma mágica. Ela é destruída instantaneamente se falhar no teste de resistência à magia contra *pedra em carne*, *pedra em lama*, ou *moldar rochas*.

Elemental de sangue (elemental, água) (1): CA 2; MOV 6, Nd 18; DV 8; PV 47; TAC0 12; #NA 1; Dano: 5d6 (onda); DE: arma +2 ou melhor para acertar; TAM G (2,4 m de altura); Moral: campeão (16); Int: baixa (5); Tendência: Neutro; XP 2.000.

Elemental de terra (1): CA 2; MOV 6; DV 16, 12 ou 8; PV 100, 75 ou 50; TAC0 5, 9 ou 13; #NA 1; Dano: 4d8; TAM I a G (4,8 m, 3,6 m ou 2,4 m de altura); Moral: fanático ou campeão (17, 16 ou 15); Int: baixa (7); Tendência: Neutro; XP 18000, 6000 e 2000.

Notas: O primeiro elemental invocado por Chardath tem 16 DV, o segundo 12, o terceiro 8. O dano cai 2 pontos por dado de dano (até um mínimo de 1 ponto por dado) contra alvos aquáticos ou aéreos.

Galeb Duhr (1): CA: -2; MOV 6; DV 8; PV: 43; TAC0 13; #NA 2; Dano: 2d8; AE: magias; DE: imune a relâmpago e fogo normal, resistente a fogo mágico; frio; PM: 20%; TAM G (2,7 m de altura); Moral: fanático (17); Int: muito inteligente (12); Tendência: Neutro; XP: 8000

Notas: AE — pode lançar mover terra, moldar rochas, criar passagens, pedra em lama e muralha de pedra uma vez por dia; pode lançar moldar rochas à vontade; todas como mago de 20º nível. DE — possui um bônus de +4 para testes de resistência contra ataques de fogo mágico. Sofre uma penalidade de –4 para testes de resistência contra ataques baseados em frio e recebe o dobro de dano de tais ataques.

Gigante Ettin (1): CA 3; MOV 12; DV 10; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 10; #NA 2; Dano: 2d8/3d6 (armado com clavos) ou 1d10/2d6 (punhos); DE: infravisão até 27 m; TAM I (3,9 m de altura); Moral: elite (14); Int: baixa (5); Tendência: Cruel; XP 3000.

Gnoll (1): CA 5; MOV 9; DV 2; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 19; #NA 1; Dano: 1d8 (machado de guerra); TAM G (2,25 m de altura); Moral: resoluto (11); Int: baixa (5); Tendência: Cruel; XP 35.

Golem de Pedra (1): CA 5; MOV 6; DV 14; PV 60; TAC0 7; #NA 1; Dano: 3d8 (punhos); AE: lentidão; DE: veja abaixo; TAM G (2,85 m de altura); Moral: destemido (19); Int: nenhuma (0); Tendência: Neutro; XP 8000.

Notas: AE-uma vez a cada duas rodadas, pode lançar *lentidão* (alcance de 3 metros). DE — requer arma +2 ou melhor para acertar; imune a veneno e magias que afetam a mente. *Fraqueza — pedra em lama* diminui o golem por 2d6 rodadas (*lama em pedra* cura todos os pontos de vida perdidos); *carne em pedra* torna o golem vulnerável a ataques normais pela próxima rodada.

Golem gárgula (1): CA 0; MOV 9; DV 15; PV 60; TAC0 5; #NA 2 (mesmo alvo); Dano: 3d6/3d6 (garras); AE: salto, petrificação DE: veja abaixo; TAM M (1,8 m de altura); Moral: destemido (20); Int: nenhuma (0); Tendência: Neutro; XP 14000.

Notas: AE — tentará surpreender a vítima (–2 de penalidade para o teste de surpresa do oponente); se for bem sucedido, salta sobre a vítima causando 4d10 pontos de dano. Em combate, as vítimas atingidas por ambas as garras deve passar num teste de resistência contra petrificação ou serão transformadas em pedra. O gárgula atacará a vítima de pedra na rodada seguinte; um acerto indica que o corpo de pedra foi quebrado e não pode ser ressuscitado (embora possa ser reencarnado). DE — Requer armas +2 ou melhores para acertar; imune a veneno e a magias que afetem a mente ou criaturas vivas. Se quebra instantaneamente se uma magia *terremoto* for direcionada a ele; *rocha em lama* causa 2d10 pontos de dano (mas a magia reversa cura a mesma quantidade).

Golem de vidro (5): CA 4; MOV 12; DV 9; PV 40; TAC0 11; #NA 1; Dano: 2d12 (espada); AE: veja abaixo; DE: veja abaixo; TAM M (1,8 m de altura); Moral: destemido (20); Int: nenhuma (0); Tendência: Neutro; XP 5000.

Notas: AE — pode soltar uma *rajada prismática* uma vez a cada 3 rodadas. DE — regenera 1 PV por rodada; arma +2 ou melhor para acertar; *consertar cura* todos os PVs; imune a veneno e magias que afetam a mente ou criaturas vivas. Armas de concussão (+2 ou melhor) infligem dano dobrado; *dissipar magia* paralisa por um número de turnos igual ao nível do lançador; *despedaçar* enfraquece de tal forma que os ataques corpo a corpo subsequentes podem matá-lo instantaneamente (porcentagem de chance é igual a duas vezes o número de pontos de dano da magia *despedaçar*).





Apêndice Dois

Guardião de Pedra (golem) (1): CA 2; MOV 9; DV 4+4; PV 27; TAC0 15; #NA 2; Dano: 1d8+1/1d8+1 (braços); DE: veja abaixo; Fraqueza: veja abaixo; TAM M (1,8 m de altura); Moral: destemido (20); Int: nenhuma (0); Tendência: Neutro; XP 420.

Notas: DE — Requer arma +2 ou melhor para acertar; sofre metade do dano de frio, fogo ou ataques elétricos e ¼ do dano causado por armas de corte; imune a ataques de projéteis normais, veneno e magias que afetam a mente ou a vida. Fraqueza — Instantaneamente destruído por *pedra em carne*, *pedra em lama*, *moldar rochas* ou *escavar* (sem teste de resistência).

Homem Lagarto Rei (1): CA 3; MOV 9, Nd 15; DV 8; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 13; #NA 1; Dano: 3d6+2 (tridente); AE: golpe perfurante; TAM G (2,4 m de altura); Moral: campeão (16); Int: média (9); Tendência: Cruel; XP 975.

Notas: AE — inflige dano dobrado se a jogada de ataque acertar por uma margem igual ou maior do que 5.

Mephit de Lava (diabrete) (1): CA 6; MOV 12, Vn 24 (B); DV 3; PV 18; TAC0 17; #NA 2; Dano: 1d8+1/1d8+1 (garras e dano causado pelo calor); AE: Portal, derretimento, baforada, mudança de forma; TAM M (1,5 m de altura); Moral: mediano (10); Int: média (10); Tendência: Cruel; XP 420.

Notas: Uma vez por hora, pode convocar por um portal de 1 a 2 mephits de fogo, lava, fumaça ou vapor (25% de chance de sucesso). O toque dele automaticamente derrete ou queima a maioria dos materiais. Uma vez a cada três rodadas de combate, até o máximo de oito vezes, podem usar uma baforada (bolha de lava derretida) que acerta automaticamente um alvo a 3 metros causando 1d6 pontos de dano (sem teste de resistência). Pode mudar de forma para uma poça de lava de 90 centímetros de diâmetro e 1,8 metro de profundidade; pode ser ferido normalmente quando em forma de poça.

Minotauro (1): CA 6; MOV 12; DV 6+3; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 13; #NA 2; Dano: 2d4/1d10+2 (chifre/alabarda); AE: carga, bônus de +2 na surpresa, infravisão; DE: imune a *labirinto*; TAM G (2,25 m de altura); Moral: elite (13); Int: baixa (5); Tendência: Cruel; XP 1400.

Notas: AE — pode entrar em carga por 9 m ou mais e causar o dano dobrado da chifrada (2d4 pontos de dano).

Ogro (1): CA 5; MOV 9; DV 4+1; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 17; #NA 1; Dano: 1d10; TAM G (2,7 m de altura); Moral: resoluto (12); Int: baixa (8); Tendência: Cruel; XP 270.

Olho das Profundezas (beholder-afim) (5): CA 5; MOV Nd 6; DV 10; PV 58; TAC0 11; #NA 3; Dano: 2d4/2d4/1d6 (pinça/pinça/mordida); AE: magias; TAM M (1,5 m de diâmetro); Moral: campeão (15); Int: muito inteligente (11); Tendência: Vil; XP 4000.

Notas: Cada olho pode lançar magias. Central — *luz* (cone de 1,5 m de largura no início, 6 m de largura no final e 9 m de comprimento). 1º olho menor — *imobilizar pessoas*; 2º olho menor — *imobilizar monstros*; 1º e 2º olho usados juntos — criam uma *ilusão*.

Orc (1): CA 6; MOV 9; DV 1; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 19; #NA 1; Dano: 1d6

(lança); TAM M (1,8 m de altura); Moral: resoluto (11); Int: média (8); Tendência: Vil; XP 15.

Tyravinorr (dragão vermelho, modificado) (1): CA -11; MOV 9, Vn 30 C, Pul 3; DV 23; PV 250; TAC0 5; #NA 3+; Dano: 2d10+2/2d10+2/6d10+12 ou 24d10+12 (garra/garra/mordida ou baforada); AE: medo de dragão (raio de 50 m), chute, pancada da cauda, pancada da asa; DE: imune a projéteis normais, *detectar invisibilidade* num raio de 36 metros, *clariaudiência em 72 metros*; PM: 65%; TAM A (mais de 300 metros de comprimento); Moral: fanático (18); Int: excepcional (16); Tendência: Cruel; XP 24000.

Notas: Medo do dragão — teste de resistência contra petrificação com uma penalidade de -4 ou sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e dano. Chute — itimas sofrem dano da garra e deve ter sucesso em um teste de Destreza ou são chutados para trás 1d6+12 x 0,3 m. O alvo deverá fazer TRPet com -12 ou irá cair. Pancada da cauda — pode afetar até 12 alvos causando 4d10+24 pontos de dano cada um; deve fazer uma jogada de ataque separada contra cada vítima pretendida; aqueles que forem acertados devem fazer um teste de resistência à petrificação ou ficam presos e sofrem dano de esmagamento a cada rodada até que o dragão os libere. Pancada da asa — causa 2d10+12 pontos de dano; as vítimas devem ter sucesso em um teste de Destreza ou são derrubadas.

Umber Hulk (1): CA 2; MOV 6, Es 1; DV 8+8; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 11; #NA 3; Dano: 3d4/3d4/1d10 (garra/garra/mordida); AE: confusão; DE: infravisão de 27 metros; Fraqueza: movimento lento; TAM G (2,4 metros de altura e 1,5 metro de largura); Moral: elite (13); Int: média (8); Tendência: Cruel; XP 4000.

Notas: AE — Personagens olhando nos olhos do umber hulk deve fazer teste de resistência à magia ou ficam confusos (de acordo com a magia).

Homem-urso (licantropo) (1): CA 2; MOV 9; DV 7+3; PV varia com a classe do inimigo; TAC0 13; #NA 3; Dano: 1d3/1d3/2d4 (garra/garra/mordida); AE: Abraço; DE: armas de prata ou +1 ou melhores para acertar; TAM: G (2,1 metros de altura); Moral: Elite (14); Int: muito inteligente (11); Tendência: Honrado; XP 1.400.

Notas: AE — Se ambas as garras acertar e, pode abraçar durante a próxima rodada causando um adicional de 2d8 pontos de dano.

Zorn (1): CA -2; MOV 9, Ev 9; DV 7+7; PV 47; TAC0 13; #NA 4; Dano: 1d3/1d3/1d3/6d4 (garra/garra/garra/mordida); AE: Surpresa; DE: veja abaixo; Fraqueza: veja abaixo; TAM: M (1,5 metro de altura); Moral: Campeão (16); Int: média (8); Tendência: Neutro; XP 4.000.

Notas: AE — Pode camuflar para impor uma penalidade de -5 nas jogadas de surpresa dos oponentes; pode passar pela pedra desaparecendo por 1d3 rodadas, então recupera a surpresa. DE — Imune ao fogo e frio; ataques elétricos causam metade do dano com falha no teste de resistência e nenhum dano com o teste de resistência bem-sucedido; armas cortantes infligem metade do dano. Fraqueza — *passagem invisível* mata instantaneamente quando ele estiver passando pela pedra; *mover terra* arremessa 9 metros para trás e atordoa por uma rodada; *pedra em carne* ou *rocha em lama* diminui a CA para 8 por uma rodada; *criar passagens* inflige 1d10+10 pontos de dano.



O Terror Esquecido

por William W. Connors

Uma faca brilha na escuridão. Você nunca vê a face de seu atacante. A aventura começa.

Com seus espíritos presos numa arma mágica amaldiçoada, os heróis se encontram aprisionados no surreal domínio de Aggarath. Aqui, eles devem explorar a mente de Chardath Spulzeer, o insano lorde desse reino. Em algum lugar nos seus sonhos destruídos e memórias atormentadas se escondem segredos que podem permitir aos aventureiros escaparem.



O *Terror Esquecido* é uma nova aventura para o cenário de campanha de RAVENLOFT. Ela pode ser jogada como um cenário autônomo ou como uma sequência dos eventos retratados na aventura dos REINOS ESQUECIDOS, *Castelo Spulzeer*. A natureza única desse domínio e cenário tornam

O Terror Esquecido fácil para o Mestre conduzir sem forçar os jogadores através de uma trama linear. Finais alternativos permitem ao Mestre ligar essa aventura a Ravenloft, aos Reinos, ou a qualquer outro mundo de campanha.

Para 4 a 6 jogadores de níveis 10-12.

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