

Ravenloft

Aventura Jogo Oficial

BANQUETE DE GOBLINS



Tradução: Paulo Roberto

Agradecimento especiais:

Tiago Loyo pela consultória

e

Rodolfo Londeropelas fotos do material base

Diagramação:

Paulo César

Para mais material, visite

<https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...

rpgerros@hotmail.com

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

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

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

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

Versão desta Edição:

AD&D 2E Ravenloft — Banquete de Goblins V. 1.0

SUMÁRIO

Introdução	2
Resumo do Enredo	8
O Povo de Kartakass	10
Personagens do Mestre	10
Harkon Lukas, Lorde de Kartakass	11
Duque Gundar, Lorde de Gundarak	11
Radaga	11
Dr. Dominiani	12
Akriel Lukas	13
Daglan Daegon	13
A Coroa das Almas	14
Harmonia	16
Armadilha do Carcereiro	22
O Beco	26
Encontro na Floresta	28
Skald	30
A Antiga Estalagem Kartakani	35
Para o Desfiladeiro	46
A Caverna da Sacerdotisa Morta-Viva	51
A Caverna da Coroa das Almas	56
O Forte Negro	65
O Lorde de Kartakass	81
O Retorno de Daglan	82
O Domínio de Daglan	82
Finais	92
Monstros	93
Apêndice Compêndio Monstruoso	94
Goblyn	94
Planta Carnívora	95
Lobo Metamorfo Superior	96

Créditos

Projeto: Blake Mobley
Edição: William W. Connors
Arte em Preto e Branco: Stephen Fabian
Arte Colorida: Clyde Caldwell
Design Gráfico: Roy E. Parker
Cartografia: Karen Fonstad
Diagramação: Gaye O'Keefe & Angelika Lokotz
Produção: Sarah Feggestad & Paul Hanchette
Tradução PT-BR: Paulo Roberto
Revisão: Paulo César
Consultoria: Tiago Loyo

Jogadores em Fase de Teste

Lake Geneva
Tim Brown, Bonnie Givens, Dale Donovan, Sandi Donovan, Renay Mobley, David Gehring, Alan Holverson, Neal Scroggins, Steven E. Schend
GEN CON Game Fair (1990)
Micheal Bisberg, Carl Franklin, Johnathon Hallberg, Brad Hammet, Marc Lueck, Charles Patwell, Joseph Rodenberg, Kenny Robertson, Christopher Briesch, Chris Doyle, Brian Henning, Richard Hooker, Jeff Tidball, Mark Minster, Sharon Dornhoff e (por último, mas não menos importante) Douglas M. Leach.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, RAVENLOFT, GEN CON, PRODUTOS DA SUA IMAGINAÇÃO, e o logotipo da TSR são todas marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
1990 TSR Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA. Distribuído para o comércio de livros nos Estados Unidos pela Random House Inc. e no Canadá por Random House of Canada, Ltd. Distribuído para o comércio de brinquedos e hobbies por distribuidores regionais. Distribuído no Reino Unido pela TSR Ltd.
Este produto está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou arte contidos aqui é proibido sem a permissão expressa por escrito da TSR Inc.

ISBN 0-88038-877-3

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



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

USANDO ESTE MÓDULO

Estatísticas dos Monstros

o longo deste módulo, as estatísticas completas são listadas para cada monstro sempre que aparecem, para facilitar o jogo. Além disso, a recompensa de experiência por superar os vários monstros também é fornecida.

RAVENLOFT Escudo do Mestre & Fichas de Personagem

A Em um esforço para agilizar o jogo, *Banquete de Goblins* inclui uma adição especial ao Escudo do Mestre do AD&D. Este escudo se destina a ser usado em conjunto com o Escudo do Mestre original da 2ª Edição do AD&D e não reproduz as informações nele contidas. Em vez disso, este novo escudo fornece gráficos, tabelas e dados exclusivos para uma campanha de RAVENLOFT.

Este módulo também vem com uma ficha de personagem feita sob medida para os jogadores que se aventuram nas sombrias terras de Ravenloft. A TSR autoriza a reprodução desta ficha exclusivamente para uso pessoal.

Preparativos do Mestre

A ssim como em qualquer módulo, é essencial ler esta aventura por completo pelo menos uma vez antes de assumir o papel de mestre.

Para se preparar adequadamente para narrar este módulo, é importante estar familiarizado com o Conjunto de Caixas de RAVENLOFT. Além disso, recomenda-se reler as seções sobre Kartakass, Harkon Lukas e Gundarak, pois todas são cruciais para o desenrolar dos eventos em *Banquete de Goblins*.

Textos em destaque foram fornecidos para serem lidos aos jogadores. Você pode usar esse texto conforme apresentado ou reformulá-lo de acordo com seu estilo próprio de mestre, o que ajudará a capturar melhor a essência de uma campanha de RAVENLOFT. No entanto, não se sinta restrito ao uso do texto destacado. Seu jogo frequentemente parecerá mais vivo e fluirá melhor se você adicionar suas próprias descrições de algumas áreas às apresentadas neste módulo.

Conversas importantes também foram separadas do restante do texto para facilitar a referência. Embora essas seções não sejam destinadas a serem lidas em voz alta para os jogadores, elas fornecerão ao mestre uma ideia de como a conversa deve se desenrolar. Como nenhum grupo de jogadores seguirá exatamente a mesma linha de pensamento ou conversa, o mestre terá que improvisar partes desses diálogos.

Como nota adicional, devido às muitas pequenas alterações das regras padrão do jogo AD&D que aparecem nesta aventura, é recomendável que o Mestre marque todas as partes do texto e alterações de regras que ele considera pertinentes ao jogo antes de jogar *Banquete de Goblins*. Fazendo isso, você pode pular todo o texto incluído para a leitura inicial (o que está realmente acontecendo, história, etc.) e ainda assim não pular acidentalmente nenhum item importante. Usando essa técnica, você pode rapidamente

examinar as páginas introdutórias em busca de um elemento relevante (como quão rapidamente os personagens jogadores pegarão o dialeto Kartakense) quando precisar durante o jogo. Além disso, em uma descrição de sala, você não perderá pequenos elementos como “O baú está trancado”.

Estilo do Mestre

O que realmente destaca uma boa aventura de RAVENLOFT de um módulo padrão de jogo AD&D é o estilo de Mestre que deve ser empregado. Se você, como Mestre, não seguir os conselhos a seguir, estará apenas conduzindo outro jogo típico de AD&D que foi provido com monstros do tipo horror, e não os confrontos assustadores com a escuridão que as campanhas de RAVENLOFT pretendem retratar.

Para começar, é necessário esforçar-se para transmitir aos jogadores que seus personagens são forasteiros. Eles não são bem-vindos neste mundo e são considerados estranhos, mal compreendidos e dignos de desconfiança.

Eles devem sentir que seus personagens estão desprovidos de informações pertinentes, mas que não há maneira de adquirir todos os fatos que desejam. Deveriam sentir-se um tanto impotentes e sem controle da situação (embora não a ponto de tirar a diversão do jogo), pois foram isolados do mundo que conhecem tão bem. O mais importante de tudo, no entanto, é que devem ser impregnados com um senso de medo e apreensão sobre os eventos que se desdobram ao seu redor.

Para realizar essas coisas, é necessário diminuir o ritmo dos encontros e preenchê-los com descrições detalhadas. Os trechos a seguir de uma sessão mostrarão claramente a maneira como as descrições podem ser usadas para destacar a atmosfera especial de uma campanha de RAVENLOFT. Em ambos os casos, os personagens estão sendo atacados por um lobisomem enquanto dormem em uma estalagem. Observe o sabor e os elementos de horror incluídos no segundo.

Encontro típico de jogo AD&D:

Mestre: Vocês ouvem monstros no corredor do lado de fora do quarto, parecem estar tentando abrir a porta.

Tim: Eu pulo para a porta e me preparo para atacá-los com minha espada se eles entrarem.

Bonnie: Carrego minha besta pesada e a aponto para a porta.

Mestre: A porta se abre violentamente, e um lobisomem avança para dentro do quarto!

Tim: Eu ataco. Minha jogada de ataque deu 18, eu acerto! Vamos ver, causei 8 pontos de dano.

Bonnie: Disparo meu virote. Droga! Apenas um 8, errei.

Mestre: O lobisomem ataca o personagem de Tim com um rosnado, causando 4 pontos de dano, etc.

Um encontro em uma campanha de RAVENLOFT:

Mestre: Façam um teste de Constituição para os personagens que estiverem dormindo.

Tim: Passei.

Bonnie: Droga, falhei.

Mestre: Tim, você acorda no meio de um pesadelo em que está sendo perseguido por um enorme lobo atra-

USANDO ESTE MÓDULO

vés de uma floresta escura e sufocante. (Agora falando em sussurros) Na verdade, parece que você ainda pode ouvir o hálito quente do lobo atrás de você.

Enquanto você escuta, torna-se evidente que a respiração ofegante é real. Embora não consiga ver a porta do seu pequeno quarto escuro, você consegue ouvir uma inspiração lenta e profunda do lado de fora no corredor (o Mestre imita o som). No silêncio da noite, você ouve um leve som de arranhão na base da porta, e os pelos de sua nuca se arrepiam. O que você faz?

Tim: Eu saio silenciosamente da cama, desembainho minha espada e acordo o personagem da Bonnie.

Mestre: (rolando os dados) Sua cama range à medida que você se levanta dela. O som de arranhões e respiração ambos cessam.

Tim: Eu tento tatear no escuro onde acho que minha companheira está dormindo e a toco com a lâmina da minha espada.

Mestre: Bonnie, seu personagem acorda no meio de um pesadelo idêntico. Você sente sua mente subconscientemente gritando tão alto que há perigo que quase dói. Sua infravisão identifica o personagem de Tim como uma forma vermelha escura agachada no meio do chão segurando a espada sobre a sua cabeça, ele parece assustado.

Ao começar a se mexer, você percebe que rajadas de ar quente, um vermelho fraco em sua infravisão, estão se infiltrando sob a forma escura da porta fresca. Nesse momento, a maçaneta começa a girar lentamente. Tim, seu personagem consegue ouvir a maçaneta da porta girando.

Bonnie: Eu pego minha *adaga* +2 na bota.

Tim: Eu me aproximo ao lado da porta com as costas na parede e me preparo para me defender contra o que entrar no quarto.

Mestre: A maçaneta para de girar à medida que a folga no mecanismo de fechadura é eliminada. O que quer que esteja lá fora descobriu que a porta está trancada, mas você só ouve silêncio.

Bonnie: Eu saio da cama com as costas na parede distante e escuto.

Mestre: (Subitamente gritando em voz alta, “Rugido,” e agindo a cena conforme a descreve) Um braço peludo enorme do tamanho da sua coxa irrompe pela parede. Você vê longas garras afiadas no final de uma mão peluda e ameaçadora. Ela rasga o pescoço do seu personagem, Tim.

(A jogada de ataque do monstro é feita, mas ele erra.) Ela rasga a gola de sua camisa e arranha suas garras ao longo do seu pescoço exposto. Seu pescoço arde com o arranhão cruel, mas parece que você não sofre nenhum dano.

Tim: Eu dou um passo para trás e olho pelo buraco para ver o que é.

Mestre: Uma cabeça gigantesca parecida com a de um lobo encara você. Ela repousa sobre um corpo peludo enorme que parece vagamente humanoide. Seus olhos perspicazes travam nos seus por um instante, fazendo seu coração se contrair enquanto uma onda de medo o envolve.

Bonnie: Guardo meu punhal e alcanço meu machado de batalha.

Mestre: De repente, toda a parede explode em fragmentos à medida que a criatura salta através dela, pousando ágil em seus dois pés semelhantes a patas traseiras. Gesso do teto desaba em pedaços de vários tamanhos e bloqueia temporariamente sua visão. Em seguida, o ser maciço ergue um braço parecido com uma lâmina enquanto se prepara para atacar seu personagem novamente. Você pode sentir o cheiro de carne podre em sua respiração.

Como você pode perceber, até mesmo o erro do lobisomem ao atacar parece terrível, pois rasgou a camisa do personagem e arranhou seu pescoço.

Sem esse tipo de descrição, será muito difícil para até mesmo o melhor Mestre manter a atmosfera de horror que é uma parte vital do cenário da campanha de RAVENLOFT. Certifique-se de incluir som, cheiro e tato em suas descrições também. Já foi dito mais de uma vez que detalhes e descrições vívidas que envolvem todos os sentidos (não apenas a visão) são os elementos do horror.

Além disso, você deve escolher cuidadosamente seus encontros em uma campanha de RAVENLOFT. É por isso que, abaixo, eles são chamados de encontros opcionais, em vez de encontros aleatórios. Você deve escolher cada encontro com um propósito específico. Se os personagens acreditam que estão sendo perseguidos por três lobisomens, faça-os ouvir três lobos uivando ao longe naquela noite. Certifique-se de lembrá-los de que isso *pode* ser apenas uma coincidência. Quando seus jogadores estão devidamente convencidos de que o perigo espreita por toda parte, você pode se divertir com encontros como este, que não os atacam fisicamente, mas brincam com a imaginação deles, como o uivo acima.

Outra técnica que funciona muito bem é fazer com que seus monstros fujam da luta antes de serem mortos, desde que você faça isso dentro dos limites das regras, é claro. Isso adiciona mais mistério e fornece a você um monstro que pode querer vingança. Assim, os personagens dos jogadores têm um possível inimigo no futuro.

Outra ferramenta para pegar os personagens dos jogadores desprevenidos é apresentar a eles fatos opostos. Por exemplo, durante o dia, as terras ao redor deles devem parecer harmoniosas e bonitas. Isso permite uma pausa no clima muitas vezes intenso do *Banquete de Goblins* e proporciona alívio do horror da noite. Por causa disso, os personagens dos jogadores raramente deveriam ser atacados durante o dia, a menos que estejam nas profundezas de uma floresta. É importante evitar ataques constantes de um inimigo opressor, pois isso logo se tornará a regra, e o que é regra logo perderá qualquer sentido de ser horrível. Mesmo o alívio cômico é útil de vez em quando, apenas para alegrar o grupo o suficiente para permitir espaço para baixar os ânimos quando a noite chegar.

Finalmente, um último elemento que diferencia a *Banquete de Goblins* de aventuras comuns (ou até excepcionais) de exploração de masmorras é o conceito de “encontro principal errante”. Com isso, queremos dizer que as coisas mais mortais neste módulo não estão ligadas a uma sala específica, mas se movem assim como os personagens dos jogadores. Akriel, Harkon Lukas, os capangas de Harkon, Radaga e Dr. Dominiani não são características estáticas da paisagem. A maioria desses PdMs nem sequer

USANDO ESTE MÓDULO

está localizada em uma área ou sala específica. Pelo contrário, eles se movem e interagem — eles estão vivos!

Lidar com PdMs assim, que não apenas “ficam lá e aceitam”, adiciona muita realidade à aventura. Além disso, promove a atmosfera do desconhecido e, portanto, do temor que torna um jogo Ravenloft especial. Lembre-se de que os inimigos dos personagens dos jogadores são tão inteligentes, adaptáveis e flexíveis quanto eles mesmos, e tão poderosos. Não deixe que as estatísticas dos PdMs atrapalhem a exibição de seus poderes incríveis.

Ao longo deste módulo, muita história e descrição do enredo são fornecidas ao Mestre para que os vários aspectos da aventura façam mais sentido. Isso também adiciona muito sabor ao módulo. Claro, seria bom adicionar esse mesmo sabor ao jogo. No entanto, não é tão fácil escrever seções que transmitirão esses elementos (como o passado da coroa, a intenção de traição de Dr. Dominiani contra Akriel, etc.). Para fazer isso, você terá que incorporar seus próprios métodos. Boatos locais, encontrar cartas, permitir que os principais PdMs falem demais ocasionalmente e coisas do tipo podem ser usados para informar os personagens dos jogadores sobre esses elementos.

Considerações Importantes

Lobos Metamorfos

Os lobos metamorfos desempenham um papel significativo nesta aventura. Como tal, é importante esclarecer um ponto que já causou alguma confusão no passado.

No *Compêndio Monstruoso*, os lobos metamorfos são mencionados como sendo atingidos apenas por armas de ferro +1 ou melhores. A palavra «ferro» pode ser interpretada de diversas maneiras em relação ao que se qualifica. É importante, neste módulo, manter os lobos metamorfos como uma ameaça para os PJs. Um grupo de três lobos metamorfos deve ser um inimigo formidável, talvez quase invencível. No entanto, se você interpretar “ferro” como significando qualquer arma de metal, então todos os seus PJs poderão atingir os lobos metamorfos sem precisar de armas mágicas.

Em termos de jogo, sugerimos que você entenda isso como sendo quase puro ferro. Tais armas seriam mais antigas do que a maioria das possuídas pelos PJs (que costumam ter armas de aço na maioria dos jogos). Além disso, as armas de ferro geralmente são inferiores às armas de aço, sendo mais quebradiças e mais fáceis de lascar e quebrar. Em combate, qualquer resultado natural de 1 indica que tal arma quebrou se estiver sendo usada contra uma substância mais dura (como aço).

Isso lhe dá alguma flexibilidade no controle de quais armas não mágicas dos seus PJs serão eficazes contra essas criaturas. Se nenhum dos PJs tiver armas mágicas, você provavelmente desejará que alguns deles carreguem antigas armas de ferro ou disponibilize tais armas para eles no início do jogo. Se muitos dos seus PJs tiverem armas mágicas, você deve decretar que todas as suas armas normais são ou de aço ou ferro muito impuro (não as qualificando para causar dano a um lobo metamorfo).

Poder da Fé

Devido aos poderosos Sorvedouros do Mal que cercam certos lugares em Ravenloft, afugentar mortos-vivos é

muitas vezes muito mais difícil do que em um jogo típico de AD&D. Os seguintes ajustes devem ser feitos para todas as tentativas de uso do poder da fé:

Ajuste	Localização
-3	Cavernas de Radaga
-2	Fortaleza de Dr. Dominiani
-4	Homlack

Despertando

Muitas vezes durante este módulo, você precisará decidir se um PJ acorda ou não devido a algum barulho ou situação. Um método sugerido para fazer isso é exigir que o PJ em questão faça um teste de Constituição — um PJ robusto não ficará tão exausto quanto os outros. Ladinos e Rangers sempre podem adicionar seu Ajuste de Reação a este teste. Além disso, modificadores de até +/-4 podem ser atribuídos, dependendo de quão alto é o distúrbio, avisos da mente subconsciente para “acordar ou morrer”, e o quão cansado o PJ está.

Encontros Opcionais

Ao longo de suas aventuras em Ravenloft, os personagens podem se encontrar em situações em que algum tipo de encontro parece possível. O Mestre nunca é obrigado a empregar tais encontros, mas o uso criterioso de encontros opcionais pode adicionar muito sabor ao jogo.

Recomenda-se que os encontros para um grupo sejam escolhidos a dedo para refletir a situação em que se encontram. Por exemplo, se acabaram de repelir um ataque de um par de lobisomens, podem ser assombrados durante a noite pelo uivo de lobos ao longe. Também é importante lembrar que nem todos os encontros devem levar a combates. Pode ser muito mais eficaz apenas informar ao grupo que a floresta ao redor está cheia de lobos terríveis do que ter meia dúzia dessas criaturas atacando seu acampamento a cada poucas horas.

Se nenhum encontro único parecer apropriado, sinta-se à vontade para usar um lançamento de d20 para determinar a natureza do encontro. Claro, esse lançamento pode fornecer uma base para encontros posteriores. Se você rolar um encontro com um chacal, não seria lógico que o próximo fosse um chacal metamorfo?

Encontros Opcionais em Gundarak

Verifique os encontros em Gundarak uma vez durante o dia, mas três vezes ao longo de uma noite. Em todos os casos, há uma chance de 50% de que algo seja encontrado. Viajantes que se encontram em cidades estão relativamente seguros, e todos os encontros em qualquer tipo de vila devem ser por um motivo específico.

Resultado	Resultado
1D20	1D20
1-4	13-14
5-6	15-16
7-9	17-18
10-12	19-20

Encontro	Encontro
Ratos	Qualquer Morto-Vivo
Morcegos	Qualquer Licantropo
Lobos	Kobolds
Aranhas	Goblins

USANDO ESTE MÓDULO

Encontros Opcionais em Kartakass

A frequência desses encontros opcionais deve ser predominantemente controlada pelo Mestre. Uma regra geral é verificar apenas uma vez durante as horas do dia (com 50% de chance de um encontro) e a cada hora durante a noite (com 25% de chance de um encontro). Se precauções especiais forem tomadas, o Mestre pode desejar modificar esses resultados. Enquanto em Kartakass, cerca de um quarto de todos os encontros deveriam ser com algum tipo de lobo — ancestral, worg, normais, lobisomens e lobo metamorfo (bem como lobos das estepes no inverno).

Resultado	Resultado		
1d20	1d20		
1-3	lobos	13	lobo metamorfo
4-6	lobos ancestrais	14	vultos
7	lobisomens	15	carniçal
8	kobolds	16	goblins
9	javali	17	leucrotta
10	homem-javali	18	mulher-raposa
11	chacal	19	Lobo metamorfo superior
12	chacal metamorfo	20	Loup-Garou

Encontros Opcionais Não-Físicos

Em muitos casos, o Mestre pode querer impor uma ameaça de algum tipo sem realmente envolver o grupo em combate. A seguir, está uma lista de sugestões para tais encontros. No entanto, é importante não usar esses encontros excluindo a ameaça de um ataque físico, pois os jogadores logo perceberão que eles não são verdadeiramente perigosos e os considerarão como certos. Assim, se o grupo avistar uma figura movendo-se pela névoa ao redor de seu acampamento duas ou três vezes durante a noite, prossiga com um ataque por algo que pode assumir forma humana. Como nas outras tabelas de encontros, certifique-se de basear o evento que você escolher nas situações que o grupo já vivenciou.

1. O grupo avista uma figura à distância (envolta por fios de névoa intermitente) que se assemelha a alguém que os vem perseguido.
2. Os PJs ouvem estalos de galhos e/ou respiração pesada acompanhando seus movimentos entre as árvores.
3. Os aventureiros deparam-se com rastros (ou evidências semelhantes) de um monstro temível que está à espreita na região.
4. O grupo encontra as vítimas anteriores de um recente ataque de um monstro. Talvez todos estejam mortos, mas talvez um deles viva o suficiente para fornecer aos personagens uma pista vital ou um aviso.
5. Olhos ardentes são avistados enquanto observam o grupo de longe, através de um campo, riacho ou outra clareira natural. Investigações podem ou não revelar evidências físicas adicionais sobre a natureza da ameaça.
6. De repente, todos os animais na floresta ficam em silêncio. Não há pássaros cantando, insetos zumbindo e nem folhas farfalhando. Após alguns minutos, as coisas voltam ao normal, deixando os personagens preocupados com o que pode estar os perseguindo.

7. Os PJs sentem que estão sendo observados por alguém ou algo, mas não conseguem encontrar evidências para provar ou refutar seus medos.
8. Um arrepio inexplicável e uma sensação de desconforto varrem o grupo. Pedir a eles que façam um teste de resistência de algum tipo neste momento servirá para aumentar a tensão no grupo.
9. Um ou mais sons estranhos ou suspeitos são ouvidos. Talvez um algo mergulhando no riacho próximo (na verdade, uma truta pulando), um galho quebrando atrás deles (na verdade, um pequeno animal) ou sons distantes que parecem como os gritos de um homem morrendo (na verdade, um chamado de animal).
10. Vários animais irrompem da área à frente dos PJs e passam correndo por eles, sem dar atenção a eles. Do que estão fugindo?

Equilibrando a Campanha

Se os seus PJs forem mais poderosos, considere substituir encontros típicos com lobisomens por Loup-Garou e trocar lobos metamorfos por lobos metamorfos superiores. Por outro lado, se os PJs forem relativamente fracos e você ainda quiser jogar *Banquete de Goblins*, pode usar lobisomens no lugar de lobos metamorfos e lobos normais no lugar de lobos ancestrais. Esses ajustes mantêm a essência da aventura, enquanto adequam a dificuldade dos encontros.

Entrando em Ravenloft

Parte-se do pressuposto de que os personagens envolvidos neste módulo não estão atualmente em Ravenloft. Se esse for o caso, será preciso conduzir o grupo até Kartakass da maneira que parecer mais apropriada. E, é claro, mesmo grupos já em Ravenloft podem ser transportados para Kartakass conforme o método descrito na página seguinte.



USANDO ESTE MÓDULO

Para manter as sutilezas que são uma parte importante de qualquer campanha de RAVENLOFT, você deve tentar tornar a transição do grupo para Ravenloft intrigante. Um possível método é delineado aqui. Se o seu cenário não se adequar a este método, crie um semelhante que você sinta que alcançará o mesmo objetivo.

O dia se apresenta sombrio. Brumas frias pairam ao seu redor enquanto avança. Você está desconectado do mundo lá fora, pois o nevoeiro abafa os sons e restringe a visão a meros três passos. Você começa a suar frio, tremendo devido à umidade. Como se isso não fosse suficiente para abalar seu ânimo, começa a sentir coceira onde suas roupas roçam sua pele úmida e pegajosa. Nesse estado sombrio e irritado, você começa a imaginar que o mundo à sua volta desapareceu e que está isolado e sozinho em uma terra interminável envolta em brumas malignas.

À medida que o grupo viaja pela estrada em que se encontra, quer ela lhes seja familiar ou não, faça todo o possível para mantê-los em um estado de espírito miserável. Lentamente, eles descobrirão que não estão mais onde deveriam estar.

Com o tempo, podem deparar-se com uma fazenda ou uma vila que nunca viram antes ou que não consta em seus mapas. Investigações revelarão que nenhum dos lugares que conseguem nomear significará algo para os habitantes locais. A área em que agora se encontram é uma terra sombria e melancólica.

Neste momento, o grupo está, na verdade, em Ravenloft. Se decidirem viajar até encontrarem uma cidade, faça do primeiro encontro Harmonia. Se o grupo acampar no campo, que seja perto de Harmonia. Em ambos os casos, logo ficará evidente que estão longe das terras que conhecem.

Se os personagens optarem por explorar as florestas de Kartakass, serão atacados por vários lobos ancestrais. Essas criaturas têm todos os pontos de vida máximos, então certifique-se de descrever o quão grandes são.

Os lobos fugirão antes de serem todos mortos, mas alertarão seu mestre para a presença de intrusos desconhecidos na área.

Pouco depois, eles encontrarão um lenhador dirigindo-se a Harmonia. Este é o mestre dos lobos (que pode ser um lobo metamorfo ou lobo metamorfo superior, se assim desejar). Na tentativa de tirá-los de seu território, ele os guiará até Harmonia e, em seguida, se perderá silenciosamente na floresta.

Regra Opcional de Dominação de PdM

Esta regra opcional pode ser empregada para adicionar um toque especial ao jogo. Ela reflete o fato de que os PdMs importantes em Ravenloft, que estão intimamente ligados à própria terra, possuem uma grande força de vontade que afeta aqueles ao seu redor. Todos os Lordes e seus servos imediatos podem causar esse efeito de dominação, assim como qualquer outro PdM maligno muito poderoso (monstro ou personagem).

Inicialmente, o personagem jogadores agem normalmente ao encontrar um PdM desse tipo. No entanto, à medida que o encontro continua, a força de vontade do PdM enfraquece mentalmente o personagem, fazendo com que ele fique menos certo de suas próprias habilidades. Essa incerteza é uma profecia auto-realizável (ou seja, ela realmente afeta o personagem). O PdM também se alimenta da incerteza dos outros, e eles realmente se tornam mais poderosos em relação a esse indivíduo.

Sempre que um PJ tenta algo contra um PdM desse tipo e falha, a próxima tentativa sofrerá um redutor de -1 (ou -5%). Esse efeito é limitado a um total de -5 (ou -25%). As ocorrências mais comuns disso são:

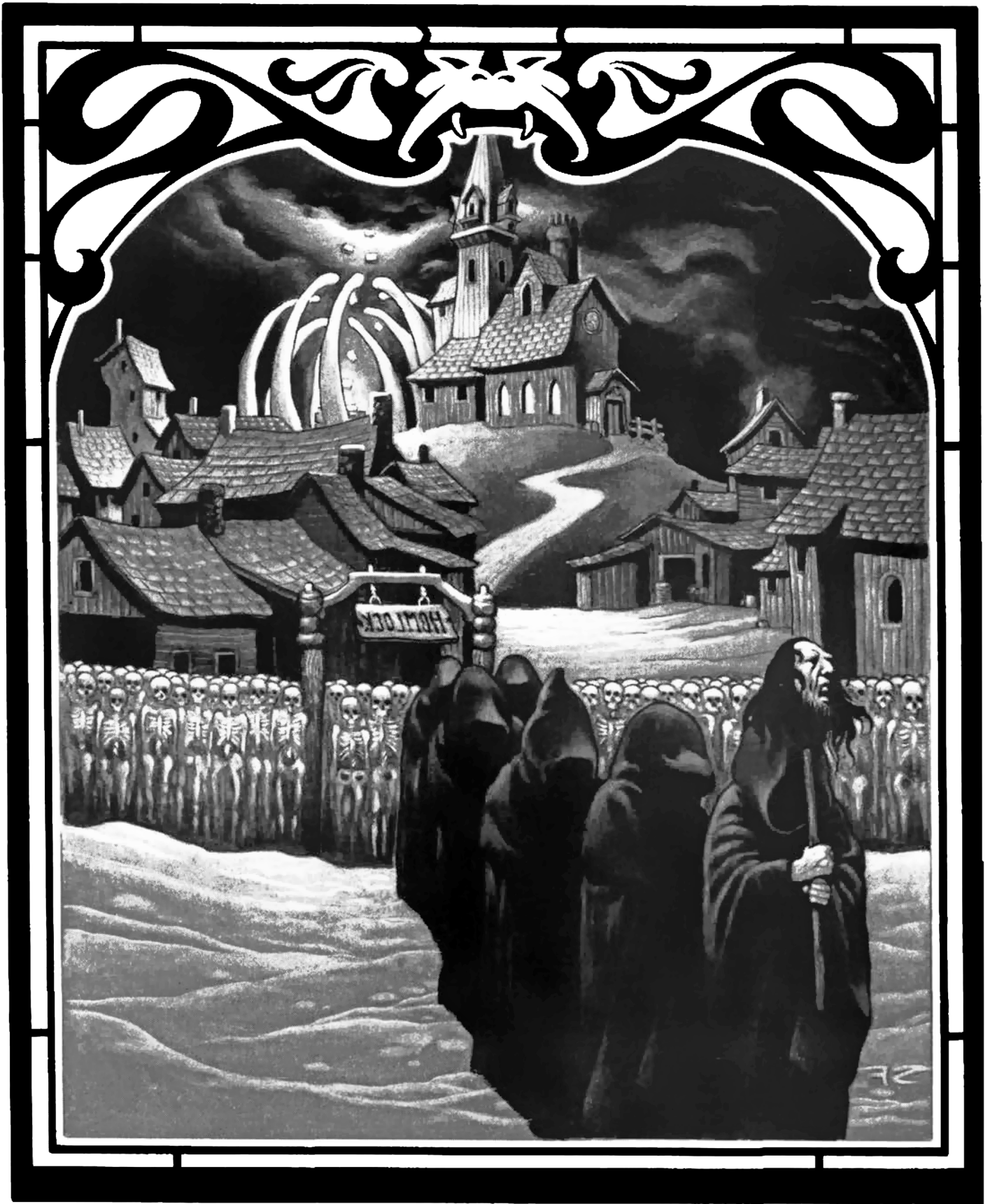
- Cada falha em uma jogada de ataque resulta em uma penalidade cumulativa de -1 na próxima tentativa.
- Cada magia que o PdM é bem sucedido em um teste de resistência, anula com sua proteção à magia natural, ou frustrar devido a algum aspecto inerente a ele, faz com que a próxima magia lançada tenha uma chance cumulativa de falha de 5% ou concede ao PdM um +1 em seu teste de resistência contra ela.
- Da mesma forma, cada falha no teste de resistência do PJ contra os ataques dos PdMs resulta em uma penalidade cumulativa de -1 em todos os testes subsequentes contra os ataques desse PdM.
- Cada jogada de ataque bem-sucedida realizada por um PdM contra o personagem concede a ele um bônus de +1 em jogadas futuras. Portanto, se o PdM atingir o personagem três vezes, ele ganha um bônus de +3 em sua próxima jogada de ataque.

É importante destacar que esses efeitos são específicos para cada PJ ou PdM. Por exemplo, se o personagem de Dale falhou em dois ataques contra um oponente poderoso, ele terá um ajuste de -2 em todas as jogadas de ataque futuras contra esse mesmo PdM. Por outro lado, Sandy, que ainda não se deparou com esse oponente, não sofre essas penalidades.

Após um confronto com um PdM importante, a cada dia que passa sem um novo encontro com o mesmo inimigo, todas as penalidades são reduzidas em um ponto (ou 5%).

É crucial que o Mestre não esconda essas penalidades dos jogadores, pois isso os permite vivenciar a crescente sensação de impotência que seus personagens estão enfrentando. Em vez disso, ao descrever os efeitos, o Mestre pode adicionar sabor à situação. Por exemplo, após um golpe de um PdM atingir um personagem, o Mestre pode narrar: "Após aquele último golpe, você começa a tremer e suas reações parecem menos precisas." Isso mantém os jogadores no escuro quanto à verdadeira natureza do efeito, deixando-os questionando se estão lidando com um veneno, uma magia ou algo ainda mais sinistro.

USANDO ESTE MÓDULO



RESUMO DO ENREDO



módulo *Banquete de Goblins* é notavelmente flexível, onde muitos elementos de uma trama elaborada são projetados para se encaixarem de várias maneiras. Para garantir que o jogo possa fluir independentemente das escolhas dos jogadores, foram incluídos eventos e situações alternativas.

Embora exista uma trama principal bem estruturada, conforme descrita abaixo, os jogadores têm total liberdade para seguir seu próprio caminho, se assim desejarem.

A trama mais plausível

Na maior parte das vezes, os PJs naturalmente tenderão a seguir as etapas listadas abaixo enquanto exploram os eventos e locais detalhados neste módulo.

(1) Os PJs entram inadvertidamente em Ravenloft próximo a Harmonia.

(2) Os PJs chegam a Harmonia. Para isso, podem encontrar uma pequena trilha de caça

que, independentemente da direção, os conduz à cidade.

(3) Em Harmonia, eles ajudam um carcereiro em apuros, mas também acabam sendo presos.

(4) Enquanto estão na prisão, testemunham uma jovem chamada Akriel sendo espancada por seu pai, Harkon Lukas.

(5) Akriel fala com os PJs através das grades da janela da prisão. Ela esconde a verdadeira natureza da surra que recebeu e oferece libertá-los da prisão se ajudarem.

(6) Após serem libertados, Akriel os encontra na Velha Estalagem Kartakan, perto da cidade de Skald.

(7) O guia morre e eles ficam por conta própria.

(8) Eles encontram uma mulher pobre que perdeu o filho para um lobo metamorfo.

(9) Os PJs ajudam a mulher e sua família de fazendeiros a derrotar o lobo metamorfo que os tem atormentado.

(10) Eles saqueiam a casa do lobo metamorfo e encontram um mapa descrevendo a localização das catacumbas.

(11) Akriel então os envia em uma missão para recuperar um item que ela chama de *Coroa dos Soldados* (na verdade, é conhecida como *Coroa das Almas*).

(12) Ela os envia com um guia para encontrar uma série de catacumbas perto de Bluetspur.

(13) Os PJs vão às catacumbas e recuperam a *Coroa das Almas*.

(14) Eles devolvem a coroa a Akriel, que os agradece e os recompensa.

(15) Em seguida, ela implora que eles levem a coroa ao seu amante em Gundarak, que na verdade é Daclaud Heinfroth, assistente do Duque Gundar e um vampiro. No entanto, eles só o conhecerão como Dr. Dominiani.

(16) No castelo, entregam a coroa a Dr. Dominiani.

(17) Dominiani pedirá que devolvam uma “carta de amor” (na verdade, uma mensagem secreta) para Akriel em Skald.

(18) De volta a Skald, encontram alguém que pensam ser Akriel na Taverna de Kartakass. Na verdade, este

é Harkon Lukas disfarçado como ela e é um encontro casual. Ele age normalmente, mas aprenderá com os PJs o que está acontecendo.

(19) Harkon faz com que o grupo descubra que tanto Dominiani quanto Akriel são seres malignos que pretendem usar a coroa para o mal.

(20) Com essa informação, o grupo retorna ao Castelo de Dominiani para recuperar a coroa.

(21) Os PJs voltam a Skald com a coroa.

(22) Aqui, descobrem que a destruição deste item mágico do mal só é possível se Radaga, uma sacerdotisa maligna dos mortos-vivos, for derrotada.

(23) Partem para destruir a coroa e confrontar Radaga.

(24) Ao retornarem às catacumbas, descobrem que Radaga e muitos de seus lacaios partiram.

(25) Logo ficam sabendo que uma horda de mortos-vivos e seres malignos foi vista indo para o sul.

(26) Aventurando-se para o sul, entram no novo domínio de Daglan.

(27) Aqui, chegam à cidade de Homlock e encontram Radaga.

(28) O desfecho da aventura é altamente variável.

No entanto, uma vez encerrada a aventura principal, sem dúvida haverá muitas pontas soltas que podem ser exploradas em futuras sessões.

Durante esta aventura, os PJs serão constantemente manipulados e utilizados como peões por outros personagens. Embora possam perceber isso, suas ações terão três consequências importantes: a destruição de uma poderosa clériga maligna, a prevenção de uma grande guerra entre Kartakass e Gundarak, que resultaria na perda de muitas vidas inocentes perdidas, e a destruição de um objeto mágico poderoso e extremamente maligno (a coroa). Se por acaso começarem a duvidar de sua eficácia, é importante destacar essas realizações.

Principais Eventos do Enredo

Embora a trama apresentada acima seja detalhada, na verdade, há apenas alguns eventos essenciais para a conclusão deste módulo. Eles são:

1. Os Personagens dos Jogadores entram inadvertidamente em Ravenloft perto de Harmonia.
2. Eles encontram Akriel e concordam em efetuar a busca pela *Coroa das Almas*.
3. Adentram as catacumbas e recuperam a *Coroa das Almas* de Radaga.
4. Os PJs entregam a coroa ao Dr. Dominiani conforme as instruções de Akriel.
5. Os PJs retornam a Skald.
6. O grupo descobre o esquema de Akriel e volta ao Domínio de Dominiani para recuperar a coroa.
7. Retornam a Skald com a *Coroa das Almas*.
8. Os PJs buscam Radaga em Daglan e a destroem, encerrando a aventura e destruindo a coroa.

Para que a aventura seja plenamente explorada, é importante que todos esses eventos principais ocorram. No entanto, caso os PJs tomem uma ação não planejada, basta

RESUMO DO ENREDO

ajustar-se a ela. Evite forçá-los na trama “proposta”. Abaixo, estão algumas possíveis variações na trama e soluções sugeridas.

E se os PJs tentarem matar Akriel?

Represente a cena e mantenha uma postura neutra — não dê a Akriel nenhum poder acima dos que ela já possui, mas também não a enfraqueça. Mesmo que ela seja morta (o que seria difícil), a aventura pode continuar. Simplesmente faça Harkon Lukas descobrir o que está acontecendo. Ele então decide enviar os PJs atrás da coroa para seus próprios interesses. Depois disso, ele os envia para matar o Dr. Dominiani, convencendo-os de que Dominiani é um vampiro. Em troca de seus esforços, Lukas promete devolver os PJs ao seu mundo natal. Se ele realmente cumprirá a promessa ou não fica a critério do Mestre.

E se o Dr. Dominiani for morto pelos PJs em sua primeira visita à propriedade?

Tudo o que é importante aqui é a coroa. Se eles o matam depois que ele escondeu a coroa e retornam a Skald sem ela, precisarão voltar e recuperá-la.

Se o grupo for realmente poderoso e estiver derrotando todos os monstros, você até pode fazer com que o Duque Gundar apareça. Ele poderia encontrar os PJs na estrada até o castelo e “ajudá-los” a retornar ao castelo.

E se os PJs matarem Harkon Lukas?

Este evento improvável é fácil de lidar, pois Lukas pode simplesmente transferir sua essência de vida para o lobo ancestral mais próximo, conforme sua descrição de personagem. Da próxima vez que os PJs o encontrarem, certifique-se de que seja com uma aparência diferente da primeira. Ele ainda tentará usar os PJs para recuperar a coroa, mas agora estará determinado a buscar a destruição deles assim que ela estiver em suas mãos.

E se os PJs decidirem não recuperar a coroa de Dr. Dominiani depois de entregá-la?

Há várias razões pelas quais os PJs podem decidir não voltar à mansão de Dominiani e tentar retomar o controle da coroa. Caso isso ocorra, faça-os perceber que é a única saída deste reino. Quando entenderem que é sua única chance de deixar Ravenloft, irão buscá-la rapidamente.

E se eles descobrirem que estão sendo enganados ou mostrarem alguma relutância em cooperar?

Se os PJs perceberem que um determinado trecho da trama está sendo conduzido em favor de um ser maligno (seja Akriel, Dominiani ou Harkon Lukas), podem decidir não prosseguir. Nesse caso, você pode considerar o uso de cartomantes ciganas (como detalhado na *Caixa Básica de RAVENLOFT*) para ajudar a direcionar os jogadores de volta ao caminho certo.



O POVO DE KARTAKASS



s kartacanos têm cabelos claros, com olhos azuis ou violeta e uma tez pálida. Alguns deles nascem com cabelos da cor de um corvo. Muitos lobos metamorfos residem em Kartakass, a maioria (80%) dos quais tem cabelos da cor de um corvo quando estão na forma humana.

Língua

O povo fala um dialeto estranho que soa muito élfico devido às suas qualidades musicais. Na verdade, porém, este dialeto é uma variante do comum padrão e os personagens jogadores poderão compreendê-lo mais rapidamente do que a maioria das outras línguas. Há uma chance base de 5% para qualquer personagem jogador entender a essência de uma declaração ou conversa. Essa chance aumenta em 1% para cada dia em que um PJ passa mais da metade do tempo em áreas onde o idioma é falado. No entanto, assim que os PJ começam a entender as coisas, eles terão uma surpresa ao descobrir que muitos dos habitantes deste domínio falam uma língua antiga, diferente de tudo o que conhecem.

Quando os locais desejam conversar sem o risco de ouvidos curiosos, eles mudarão para esse antigo modo de falar.

Música e Canto

As pessoas de Kartakass são ótimos cantores e menestrelis. Durante o dia, o canto quase sempre pode ser ouvido ao longe. No entanto, as pessoas desconfiam muito de estranhos. Sempre que os personagens jogadores são avistados, o grupo de cantores ficará em silêncio e sérios. Isso provavelmente não mudará mesmo que estejam acompanhados pelos nativos.

Os hóspedes devem cantar antes e depois de uma refeição. Não cantar antes da refeição é uma ofensa ao homem da casa, pois indica que você não deseja estar lá. Não cantar após a refeição é uma ofensa à mulher da casa e significa que você não aprovou sua culinária e sua habilidade geral de servir como esposa.

Como última observação sobre este assunto, os prefeitos das cidades de Kartakan são chamados de *Meistersingers*. Além de suas funções governamentais, eles também ensinam os jovens de suas cidades a cantar “as antigas canções”.

Boatos e Rumores

É considerado bastante indelicado ouvir fofocas sem contribuir com algumas próprias. No entanto, essa contribuição precisa ser feita com cautela. Fofocas realmente interessantes são vistas não apenas como boas informações, mas como um desafio aos outros na área para alcançar a mesma qualidade de informação apresentada. A maioria dos Kartakans hesita em compartilhar esse tipo de fofoca com estranhos, e as informações oferecidas pelos PJs são encaradas como uma provocação, um convite instantâneo para que confiem plenamente nos personagens. Como poucos Kartakans se arriscarão a fazer isso, essas trocas frequentemente resultarão em todos os ouvintes se afastando rápida e discretamente.

Lobos

Os lobos ocupam um lugar peculiar na sociedade kartakana. Eles exercem grande influência sobre os aconte-

cimentos, mas poucos kartakans ousam falar sobre eles. Em geral, nunca se deve falar negativamente desses animais; aqueles que o fazem raramente são vistos novamente. Por outro lado, expressar demasiado carinho pelos lobos também provoca uma resposta negativa — o povo comum teme aqueles que elogiam os lobos. Essas pessoas também têm propensão a desaparecer, pois os lobos metamorfos de Kartakass não desejam que alguém provoque uma quantidade adicional de suspeitas e medo em relação à sua existência dupla.

A maioria dos Kartakans tenta não pensar muito em lobos. No entanto, são tomadas grandes precauções para manter esses animais afastados do gado e das casas. A maioria realmente sabe o que é um lobo metamorfo e que eles foram avistados por essas paragens, mas bloqueiam essa informação o máximo possível. Seria necessário magia persuasiva (como uma magia *enfetivar*) para extrair esse conhecimento, mesmo de um amigo Kartakano próximo. Na verdade, mesmo que os PJs questionem uma família que perdeu um membro para os lobos, provavelmente só admitirão que o indivíduo se perdeu na noite.

De fato, o povo de Kartakass se condiciona tanto que, mesmo se um lobo metamorfo mudasse para sua forma híbrida em uma rua da cidade, os presentes olhariam para longe e rapidamente deixariam a área. Naquela noite, se questionados sobre o incidente, eles não admitiriam se lembrar disso.

O Domínio de Kartakass

O lorde de Kartakass é Harkon Lukas, um lobo metamorfo. Para informações adicionais sobre essa criatura maligna, consulte a Caixa Básica de *RAVENLOFT* ou a seção de Personagens do Mestre deste módulo. Quando deseja isolar seu domínio, Lukas pode envolver suas terras em uma região de doces canções. Aqueles que tentam atravessar a fronteira se sentirão cada vez mais fatigados. Se não voltarem atrás, cairão inconscientes — apenas para despertar de volta em Kartakass.

A maior parte de Kartakass é densamente florestada e está situada nas colinas dos Balinoks. As terras são repletas de cavernas (algumas das quais levam a *Bluetspur*). O solo é muito rochoso e coberto por florestas densas, com caminhos sinuosos que se estendem de cidade em cidade. Ao entardecer e ao amanhecer, antes que o sol atinja seu zênite, a neblina se infiltra nas áreas mais baixas. Em muitos casos, as brumas persistem ao longo da noite e nem mesmo se dissipam completamente com a chegada do dia.

Cidades de Kartakass

Existem duas cidades grandes em Kartakass: Skald (população de 2.000 habitantes) e Harmonia (população de 1.500 habitantes). As construções em Kartakass são estruturas de madeira com paredes de treliça e gesso cobertas com estuque, reforçadas ainda mais por suportes de madeira do lado de fora. Possuem várias janelas arqueadas pequenas com persianas sólidas em azul intenso ou verde, que podem ser fechadas e asseguradas internamente. As portas são também notavelmente espessas e sempre têm a capacidade de serem trancadas e bloqueadas. Os telhados da maioria das construções são feitos de colmo, mas os das pessoas mais prósperas são revestidos por telhas vermelhas ou ardósia.

PERSONAGENS DO MESTRE



Harkon Lukas, Lorde de Kartakass

Harkon Lukas, Lorde do domínio de Kartakass, está completamente detalhado no Caixa Básica de RAVENLOFT. É altamente improvável que os personagens dos jogadores nesta aventura tenham algum envolvimento significativo com ele. No entanto, se as circunstâncias exigirem sua atenção, ou se ele tomar conhecimento dos eventos que estão se desenrolando em seu domínio, ele pode intervir. Se isso acontecer, as informações da Caixa Básica de RAVENLOFT são mais do que suficientes para permitir que o Mestre conduza tais encontros.

Duque Gundar, Lorde de Gundarak

Assim como Harkon Lukas, é incerto que os personagens jogadores tenham encontros significativos com o Duque Gundar, o senhor de Gundarak. Caso os eventos conduzam os personagens a um confronto direto com ele, as informações apresentadas sobre ele na seção *Domínios do Núcleo* da Caixa Básica de RAVENLOFT deverão permitir ao Mestre resolver a situação.

Radaga

Sacerdotisa de 7º Nível dos Mortos-Vivos

Estatísticas Humanas

Tendência:	NM		
CA:	4	For	12
Movimento:	6	Des	9
Nível/DV:	7	Con	13
Pontos de Vida:	35	Int	16
TACO	16	Sab	17
Nº de Ataques	1	Car	4
Dano/Ataque	1d6 (Cajado)		
Ataques Esp.	Magias		
Defesa Esp.	Magias		
Prot. à Magia	Nula		
Valor em XP	5.000		

Lista de Magias

1º Círculo: *comando*, *provocar medo*, *curar ferimentos leves* (x2) e *santuário*.

2º Círculo: *encantar pessoas ou mamíferos*, *imobilizar pessoas* (x2) e *distanciamento* (x2).

3º Círculo: *convocar insetos*, *provocar cegueira* e *animar os mortos*.

4º Círculo: *proteção ao bem*, 3 metros.

Radaga não conhece sua própria herança, pois foi encontrada ainda bebê por vários sacerdotes numa noite envolta em brumas em sua terra natal. Ela não tem ideia de que é a única descendente remanescente do maligno feiticeiro Daglan, que criou a nefasta *Coroa das Almas* há cerca de 500 anos. Além disso, ela não suspeita que essa coroa, que agora possui, também contém a alma distorcida de seu ancestral.

Radaga já foi uma sacerdotisa neutra de uma deusa menor. Ela sempre estava preocupada com sua aparência e frequentemente desejava melhorar sua beleza física (ela tinha, na época, um carisma de 17). Ela também era obcecada por homens e queria que todos a adorassem como a joia da terra. Sua vaidade a levou a andar constantemente na floresta e desejar um milagre para torná-la bonita.

Um dia, enquanto caminhava despreocupada, ela não percebeu que as brumas de Ravenloft a envolviam. Enquanto passeava, os Poderes Sombrios começaram a escutar seus desejos despreocupados, e ela viu todos os seus anseios, especialmente o desejo por beleza, sendo atendidos...

Naturalmente, seus desejos foram deturpados pelos Poderes Sombrios, e ela percebeu que precisava assassinar mulheres belas para roubar-lhes o esplendor para si mesma. Além disso, seu anseio por fazer com que os homens obedecessem a cada comando seu e buscassem sempre agradá-la foi atendido quando um exército de mortos-vivos se tornou seus fiéis servos.

As brumas também entregaram em suas mãos a *Coroa das Almas*. Entre outras habilidades, ela é capaz de transformar seres humanos comuns nos temidos goblins de Ravenloft. Inúmeras vezes, ela recorreu a esse poder para criar uma legião de guardiões e servos goblins.

Além dos poderes da *Coroa das Almas*, as brumas concederam a ela a imortalidade. Se porventura for morta, ressurgirá em 2d10 dias como um vulto, mantendo consigo seus poderes sacerdotais existentes. Nesse ponto, seu pacto com as brumas estará completo, e ela receberá um pequeno domínio ao sul de Kartakass, fazendo fronteira com Bluetspur e Sithicus. Lá, ela seguirá em frente para estabelecer um terrível domínio de não-vida. Ela está pessoalmente apreensiva com essa transformação, pois ficará permanentemente desprovida de beleza. Naturalmente, há uma forte possibilidade de que os Personagens Jogadores possam influenciar diretamente a vida dessa mulher, caso a encontrem.

Enquanto suas estatísticas humanas são apresentadas no início desta entrada, aquelas que ela terá em sua forma de vulto estão listadas na próxima página.



PERSONAGENS DO MESTRE

Estatísticas Vulto

Tendência:	LM		
CA:	4	For	15
Movimento:	12	Des	9
Nível/DV:	7	Con	14
Pontos de Vida	35	Int	10
TACO	15	Sab	17
Nº de Ataque	1	Car	0
Dano/Ataque	1d6 (Cajado ou Garras)		
Ataques Esp	magias, dreno de energia		
Defesa Esp.	magias, armas de prata ou +1 para acerta		
Prot. à Magia	Nula		
Valor em XP	7.000		

Em sua forma de vulto, Radaga manterá todos os seus poderes originais de lançar magias e adquirirá habilidades adicionais de um vulto. O toque de suas garras causará 1d6 pontos de dano (não os habituais 1d4), e cada ataque corpo a corpo que ela realizar drenará a vítima em 1 nível. Como todos os mortos-vivos desse tipo, ela se tornará imune a magias de *sono*, *enfeitiçar* e *imobilizar*, assim como a venenos e à maioria das formas de paralisia.

No entanto, o choque da transformação a privará de suas habilidades de usar magias do 7º círculo por um ano completo após sua morte.

Estratégias Favoritas

- Radaga usará sua magia *distanciamento* quando seus pontos de vida estiverem perigosamente baixos, a fim de lançar ambas as magias *curar ferimentos leves* em si mesma.
- Ela lançará a magia *santuário* antes do combate, se possível.
- Radaga lançará a magia *animar os mortos* sempre que necessário para criar outro esqueleto como montaria para si (veja abaixo). É importante observar que esta é uma versão personalizada da magia que ela pesquisou e desenvolveu para si mesma.
- Ela sempre tentará lançar a magia *proteção ao bem*, 3 metros em si mesma antes de entrar em qualquer combate.
- Radaga também tem um *símbolo de proteção* lançado sobre si, que causará 7d4 pontos de dano elétrico ao primeiro indivíduo que a atacar fisicamente.
- Outro símbolo é colocado na ponta de seu bastão (que é na verdade um *cajado de envelhecimento*). Este símbolo liberará uma magia *morte aparente* em qualquer pessoa que segurar ou for atingida pelo cajado. Ela utilizará esse glifo em si mesma se uma situação parecer irremediável.



Dr. Dominiani

Vampiro de 180 anos, Caótico e Mau

CA:	1	For	18/91
Movimento	12, Vn 18	Des	12
Nível/DV	9+3	Con	17
Pontos de Vida	43	Int	18
TACO	11	Sab	17
Nº de Ataque	1	Car	9
Dano/Ataque	5-10 ou arma +5		
Ataques Esp.	drenar energia		
Defesa Esp.	veja abaixo		
Prot. à Magia:	5%		

Além do fato de que só pode ser atingido por armas mágicas +1 ou melhores, Dr. Dominiani possui várias defesas que o distinguem dos vampiros tradicionais. Por exemplo, ele não é afetado de forma alguma pelo alho. Na verdade, ele exagera seu amor por esse tempero para convencer ainda mais as pessoas de que não é um vampiro. Além disso, ele é parcialmente imune aos efeitos da luz solar e pode suportar a exposição a ela por uma rodada completa antes de sofrer qualquer dano.

Dominiani é um sábio ávido que conhece muitas coisas. Sua grande inteligência, sabedoria e conhecimento o tornam um oponente verdadeiramente formidável. O Mestre deve ter isso em mente e sempre lembrar que será muito difícil para os PJs superá-lo em astúcia.

Dr. Dominiani, cujo nome verdadeiro é Daclaud Heinfroth, é um vampiro e vassalo do Duque Gundar (também um vampiro). Ele se parece muito com o que se esperaria que um lobisomem parecesse na forma humana. Ele tem costeletas longas e espessas com sobrancelhas grossas e uma barba espessa e crespa. Ele realmente enfatiza essa imagem para confundir os poucos inimigos que poderiam tentar matá-lo, e, na verdade, ele tem uma forte afinidade por lobos.

Seu maior desejo é derrubar Harkon Lukas e assumir o domínio de Kartakass. Uma vez alcançado esse feito, ele governará com prazer aquele domínio de lobos metamorfos e lobos como seu próprio território. Para avançar nesse plano, ele conquistou o afeto da filha de Harkon, Akriel Lukas.

Ele apresentou a Akriel um plano grandioso no qual causarão a declaração de uma guerra entre Harkon de Kartakass e o Duque Gundar de Gundarak. Enquanto os dois líderes concentram suas atenções na guerra, esses dois se infiltrarão e os assassinarão, assumindo assim ambos os domínios. Akriel concordou prontamente em ajudar seu amante em seus planos.

O que Akriel não sabe, no entanto, é que Duque Gundar está ciente do caso e está trabalhando com Dr. Dominiani em um plano cada vez mais sutil e nefasto. Embora os eventos sigam o plano original por um tempo, ele muda no ponto em que os lordes devem ser assassinados.

Neste ponto, Dominiani se encontrará com Akriel em um local e horário pré-acordados. Após informá-la de que Duque Gundar está morto, o casal viajará para a propriedade de Harkon Lukas e o matará. Com essa figura poderosa fora do caminho, Dominiani se livrará de Akriel e governará Kartakass sozinho. Em troca de sua participação nesse esquema, Gundar é recompensado com um aliado leal como vizinho.

Dr. Dominiani é um médico bem conhecido no sul de Gundarak. Sua especialidade com lunáticos e loucos é reconhecida. Ele leva voluntariamente essas pessoas para seu refúgio escondido nas colinas em direção a Baróvia para

PERSONAGENS DO MESTRE

tratamento gratuito. Como era de se esperar, sua bondade lhe rendeu um bom grau de apoio popular.

No entanto, na verdade, ele causa tanta loucura quanto supostamente cura, pois o bom doutor não é um vampiro normal. Ao contrário de outros de sua espécie, Dr. Dominiani tem um gosto particular por fluido cerebral. Quando se alimenta de uma vítima, isso causa uma redução de 1d6 pontos de inteligência. Nenhuma cura, exceto a mágica, restaurará uma vítima, e qualquer pessoa drenada abaixo de 0 de inteligência fica completamente louca.

Akriel Lukas

Barda de 3º nível, Loba Metamorfa Caótico Mau

CA	3	For	18
Movimento	15	Des	18
Nível/DV	5+1	Con	13
Pontos de Vida	32	Int	12
TACO	15	Sab	16
Nº de Ataque	1 (2 na forma híbrida)	Car	18
Dano/Ataque	2d6 (mais arma)		
Ataques Esp.	Cantar causa <i>letargia</i>		
Defesa Esp.	Ferro ou arma +1 para acertar		
Prot. à Magia	10%		

Como uma loba metamorfa, Akriel possui três formas distintas. Em sua forma humana, ela depende de armas para infligir dano aos seus inimigos, mas também pode usar sua canção encantadora para induzir um estado de letargia nos outros (como uma magia de *lentidão*). Enquanto a maioria dos lobos metamorfos depende de algum instrumento para causar esse efeito, Akriel pode tecer esse encantamento apenas com sua voz.

Quando ela se transforma em lobo, pode atacar com suas mandíbulas ferozes, infligindo de 2 a 12 (2d6) pontos de dano a cada golpe. Sua terceira forma, a de uma híbrida meio-humana/meio-lobo, é a sua favorita para combate. Nesse estado, ela pode tanto morder quanto usar armas.

Além disso, Akriel possui todas as habilidades naturais de um bardo de terceiro nível. Com exceção de sua capacidade de ouvir ruídos, essas habilidades não estão disponíveis para ela em sua forma de lobo.

Escalar Muros	80%
Ouvir Ruídos	40%
Furtas Bolsos	40%
Decifrar Linguagens	25%

Por fim, Akriel pode usar magias quando está em sua forma humana ou meio-lobo. Ela pode lançar qualquer 2 das seguintes magias a cada dia: *amizade*, *dardos místicos*, *detectar magia*, *enfeitiçar pessoas*, *expandir*, *força fantasmagórica*, *hipnotismo*, *leque cromático*, *ler magias*, *som ilusório* e *susto*.

Akriel é filha de Harkon Lukas, lorde de Kartakass. Ela possui uma intensa ambição de governar Kartakass como seu próprio domínio, e a única coisa que se interpõe em seu caminho é seu pai. Ela teme o poder dele e não o confrontará sem um aliado poderoso (como o Dr. Dominiani). É igualmente importante observar que ela não deseja matar seu pai, apenas retirar-lhe o poder para si.

Embora ela estime profundamente seu pai, seu amor pelo poder é ainda mais forte. Portanto, concordou com os planos do Dr. Dominiani e pretende segui-los quase à risca. Contudo, ela, única entre todos que habitam Ravenloft, tem conhecimento de que, ao ser morto, seu pai pode transferir-se para o lobo ancestral mais próximo. Ela acredita que, se esse lobo for devidamente enjaulado e encantado, poderá retirar-lhes seus poderes de lorde do domínio.

Ela compartilha o ódio de seu pai pelo Duque Gundar e almeja que esse plano resulte em sua destruição. Assim como seu amante, no entanto, ela planeja trair seu parceiro assim que seu pai for deposto. Ao iniciar essa aventura, ela não tem certeza se irá eliminar o Dr. Dominiani ou possivelmente torná-lo seu servo. De qualquer forma, ela governará Kartakass sem oposição.

Daglan Daegon

Necromante de 13º nível, Caótico e Mau

CA	4	For	15
Movimento	12	Des	11
Pontos de Vida	54	Con	18
TACO	13	Int	19
Nº de Ataque	2	Sab	15
Dano/Ataque	1d6/1d6	Car	0
Ataques Esp.	magias		
Defesa Esp.	magias, armas de prata ou +1 para atingir		
Prot. à Magia	10%		
Valor em XP	15.000		

Daglan é um Necromante de 13º nível. Contudo, sua afinidade com a morte e seus aspectos mágicos o torna mais poderoso que os demais praticantes das artes necromânticas. Embora a natureza desse vínculo não seja clara, seus efeitos são inegáveis. Daglan lança magias como se fosse um nível mais alto do que realmente é. Dessa forma, Daglan possui as habilidades de utilizar magias de um Necromante de 14º nível.

Informações adicionais sobre esse personagem são apresentadas na seção que descreve a *Coroa das Almas*.



A COROA DAS ALMAS



Coroa das Almas é um item mágico muito poderoso. Na verdade, é tão poderoso que muitos sábios o consideram um artefato ou relíquia. Entre esses estudiosos, eles sussurram histórias de seu grande mal e dos inúmeros poderes terríveis associados a ela.

A *Coroa das Almas* é confeccionada com o mais puro ouro, entremeada com detalhes em platina e engastada com três heliotropos que se elevam majestosamente em seu topo. Além disso, diversas outras gemas (de valor significativamente inferior) ornamentam sua superfície.

A coroa foi originalmente forjada em uma terra distante para um poderoso líder de guerra pelo maligno necromante Daglan. A fim de resguardar os segredos da coroa e garantir que apenas ele a empunharia, o cruel líder de guerra utilizou seu novo prêmio para eliminar o mago (ou pelo menos ele pensava, veja abaixo). Com a morte de Daglan, não restava mais ninguém que soubesse como destruir a coroa. O líder de guerra então empregou o malévolo poder da coroa para

estender profundamente seu nefasto império pelas terras vizinhas.

Na véspera de sua maior batalha, onde estava certo de aniquilar o derradeiro bastião do bem nas terras sombrias e distantes, seus planos tomaram rumos inesperados. O guerreiro maligno cavalgava ao longo de uma trilha escura no interior com sua comitiva. À medida que a noite avançava, uma névoa densa parecia emergir do próprio solo. Cerca de uma hora depois, seu grupo foi atacado por um pequeno destacamento de elfos. O líder de guerra foi arremessado de seu cavalo, e a coroa sobre sua cabeça rolou para o lado, perdida nas brumas.

A breve batalha que se seguiu resultou apenas em ferimentos leves para o líder de guerra e suas tropas. Enquanto seus homens removiam os corpos dos elfos da estrada e começavam a pilhar seus cadáveres caídos, ele empreendeu a busca por sua coroa valiosa. Após procurar a noite toda nas brumas, ele caiu de joelhos e gritou de frustração: “Parece ter se dissolvido nas próprias brumas.” Não percebia a veracidade de suas palavras, pois as Brumas de Ravenloft haviam apreendido o item maligno e o sugado para a semiplano, onde permaneceu envolto nas brumas por muitos anos.

Somente recentemente retornou ao convívio da humanidade. Concedida à sacerdotisa maligna chamada Radaga, a coroa contribuiu para aprofundar sua corrupção, atraindo-a para as sombras obscuras de Ravenloft. Para informações adicionais sobre Radaga, consulte sua entrada na seção “Personagens do Mestre” deste livro.

Invocando os poderes malignos em sua sombria Torre de Magia, Daglan foi capaz de antever a traição do líder de guerra. Assim, ele infundiu a coroa com uma variante da magia *recipiente arcano*. Devido às limitações dessa nova magia, contudo, ele só podia transferir sua força vital para quem estivesse usando a coroa. Ao tentar isso com o Líder de Guerra, falhou devido à vontade praticamente indomável daquele indivíduo. Já que o líder de guerra nunca permitiu que outra pessoa usasse a coroa, Daglan foi aprisionado na cabeça do mortal que mais odiava. Quando a coroa foi perdida na batalha com os elfos, um deles a encontrou durante o conflito e a colocou em sua própria cabeça.

Assim que o fez, Daglan viu sua chance e enviou sua própria essência para tomar o controle do elfo. No entanto, os poderes sombrios de Ravenloft não permitiram que sua presa escapasse tão facilmente. Eles fizeram com que o espírito do elfo fosse sugado para a coroa, aprisionando ambos os indivíduos dentro do artefato antes que Daglan pudesse escapar.

As vontades dos dois batalham constantemente dentro da coroa, cada um tentando superar o outro e dominar sua pequena prisão. Embora Daglan sempre tenha a vantagem, a batalha o enfraquece tanto que ele ainda não conseguiu escapar.

Entretanto, à medida que cada descendente de Daglan morre, seu espírito é convocado para a coroa, contribuindo para sua força de vontade. Quanto menor a distância entre o local da morte e a *Coroa das Almas*, maior o poder que ele obtém. Com o tempo, seu poder atingirá o ponto em que ele deve triunfar sobre o corajoso elfo cujo nome já não é mais lembrado.

Agora, no entanto, há apenas um descendente de Daglan restante, e ela não pode ter filhos. Ainda assim, tudo não está perdido para o sombrio necromante, pois a adição de sua força à sua vontade lhe dá energia suficiente para reativar a *recipiente arcano*. Assim, ele aguarda ansiosamente por sua morte.

Daglan conseguiu fazer um acordo com os poderes sombrios de Ravenloft para trazê-la aqui quando era uma criança. A terra concordou, mas equilibrou o ato concedendo a ela a imortalidade. Quando ela morre, sua forma mortal será transformada em uma imortal (a de uma vulto), impedindo que sua força vital escape para a coroa. Quando isso acontecer, a coroa ficará sem poder por 2d10 dias. No final deste tempo, Radaga ressuscitará como um vulto. Se sua nova forma for destruída, Daglan assumirá sua vontade e conseguirá escapar da *Coroa das Almas*.

A única maneira de destruir Radaga sem liberar Daglan é que sua forma imortal (a de um vulto) seja aniquilada por alguém que esteja usando a *Coroa das Almas* naquele momento. Se Radaga for destruída como um morto-vivo por alguém usando a coroa, o golpe para Daglan será tão grandioso que ele deixará de existir e o espírito do valente elfo em seu interior será libertado.

Se, de outra maneira, Radaga for destruída como um morto-vivo, a alma aprisionada do feiticeiro se manifestará de dentro da coroa, buscando assumir o controle de seu corpo caído. É importante notar que este é o único caso em que Daglan pode usar a habilidade de *recipiente arcano* da coroa como um ataque à distância. Se ele não conseguir assumir o controle de seu corpo ou se ele foi destruído, ele terá que esperar até que alguém coloque a coroa antes que possa atacá-los.



A COROA DAS ALMAS

Poderes Mágicos

A *Coroa das Almas* é um objeto sombrio e maligno que conferirá ao seu possuidor os seguintes poderes:

- A *Coroa das Almas* pode transformar homens normais (embora não outras criaturas humanoides ou semi-humanas) em goblins. Para assim fazê-lo, o dono da coroa precisa simplesmente segurá-la na cabeça da vítima com ambas as mãos e recitar uma antiga invocação. Durante a transformação, a vítima gritará em angústia e terror, perdendo sua mente e vontade para ser preenchida pelo mal.
- Na testa de um ser maligno, a coroa confere os seguintes poderes especiais: ajuste de -2 na CA, +2 em todas as jogadas de ataque e dano, +2 em testes de resistência, +20 pontos de vida, e todas as habilidades de classe (exceto pontos de vida) funcionarão como se o usuário estivesse dois níveis mais alto.
- Qualquer pessoa que esteja usando a coroa deve fazer um teste de resistência contra magia da morte a cada dia. Fracasso indica que um teste de Sabedoria deve ser bem-sucedido, ou o personagem sofrerá uma ligeira alteração na tendência. Mestres são incentivados a ajustar o teste com base no comprometimento passado do perso-

nagem com sua tendência, com um bônus ou penalidade máximo de 4. Sua tendência lentamente se tornará neutra e maligna. O aspecto leal/caótico mudará primeiro para neutro. Em seguida, o aspecto bom/mau se tornará uma posição mais próximo do mau (bom se tornando neutro e neutro se tornando mau). Uma vez que esta transformação estiver completa (para aqueles que já são neutros e maus, eles ainda precisam falhar no teste de sabedoria uma vez), a coroa estará no controle total deles. O espírito do feiticeiro Daglan os impulsionará a matar Radaga sem a coroa.

- A coroa também pode se proteger contra danos. Isso só pode ser feito se ela for atacada ou ameaçada fisicamente (ou seja, tentativas de quebrá-la, jogá-la de um penhasco, derretê-la em fogo, etc., forem feitas). Nesse caso, ela pode utilizar os seguintes poderes mágicos inatos uma vez por rodada, quantas vezes forem necessárias, como se fossem realizadas por alguém de 13º nível de perícia: *manipular chamas*, *piscar*, *levitação*, *lufada de vento*, *mão espectral* e *toque macabro*.
- Apenas aqueles que sejam puros de coração (ou seja, leal e bom) podem retirar a *Coroa das Almas* do domínio em que repousa.



HARMONIA



armonia é uma cidade com 1.500 habitantes no sul de Kartakass. É conhecida por seus excelentes cantores e menestrelis. Muitos habitantes das regiões vizinhas, incluindo os mais abastados de Skald, a única outra vila importante de Kartakass, dirigem-se a Harmonia para ouvir suas canções e desfrutar de suas bebidas. Uma vez por semana, os mestres e aprendizes do Salão Harmônico apresentam uma grandiosa performance em seu amplo anfiteatro à beira do penhasco.

Embora os lobos metamorfos sejam encontrados em Harmonia, parecem ser menos comuns aqui do que em Skald. Talvez isso ocorra porque Harkon Lukas se estabeleceu na Antiga Estalagem Kartakan em Skald para ter acesso mais rápido a todo Kartakass. Além disso, sua filha, Akriel, se apaixonou pelas apresentações semanais oferecidas pelos cantores do Salão Harmônico e gosta de frequentar a Clube Cristal em Kartakass (para diversos propósitos).

A única estrada mais utilizada que entra em Harmonia vem do norte, de Skald. É chamada de Estrada da Harmonia, pois é aqui que termina. Dentro da cidade, há uma única rua principal. Por contornar a mansão do Meister-singer, é coloquialmente chamada de *O Laço*.

As terras agrícolas ao sul de Harmonia são usadas para cultivar alimentos para as ovelhas mantidas pelos criadores locais, bem como vegetais para os habitantes da cidade. O solo negro é especialmente adequado para raízes bulbosas, sendo a beterraba o alimento básico em Harmonia, algumas delas chegando a pesar 4,5 kg ou mais.

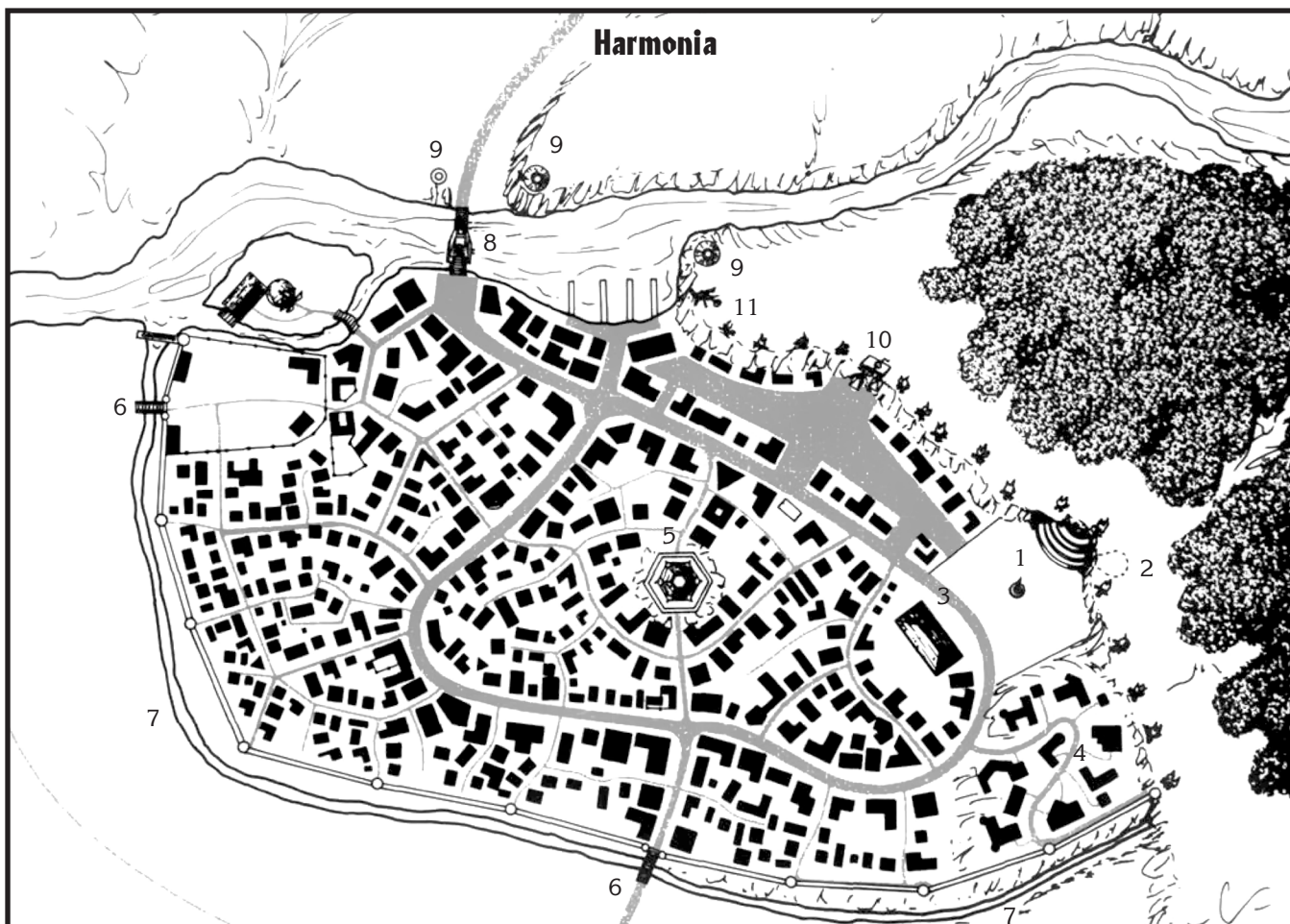
As residências nesta região geralmente são mais amplas do que aquelas em Skald e, por vezes, apresentam compartimentos distintos nos fundos para abrigar ovelhas em segurança durante a noite.

Locais de Interesse

As seguintes áreas merecem atenção especial. Cada uma delas está claramente indicada no mapa de Harmonia para facilitar a referência, mas a maior parte da cidade pode ser personalizada pelo Mestre para adequar-se aos seus próprios gostos.

I. O Anfiteatro

Um enorme anfiteatro foi esculpido na rocha da face do penhasco ao longo da extremidade noroeste de Har-



monia. Ele possui cinco níveis concêntricos e é composto inteiramente de pedra. Os quatro primeiros níveis têm 1,5 metro a mais que os anteriores e 7,5 metros de profundidade. O nível mais baixo tem 3 metros de altura, e o topo do penhasco de 12 metros cobre esse nível como uma concha. Escadas são esculpidas em ambos os lados, levando apenas até o quarto nível.

Ao longo dos anos, os assentos de pedra do teatro foram desgastados pela passagem do tempo e pelo uso frequente de centenas de cidadãos locais. Um aroma de terra e pedra permeia o ar, misturado aos odores deixados pela recente multidão. Aqui, há uma sensação de presença, talvez nada além da rica cultura e história impregnadas nesta grandiosa estrutura.

Os grandes cantores e menestréis de Harmonia se apresentam neste anfiteatro seminatural. A fenda na rocha era natural, mas os habitantes de Harmonia a transformaram nos cinco níveis existentes.

A acústica deste local é soberba. Se alguém estiver no palco (o quinto nível) e falar em voz normal, o som se espalhará pela maior parte da cidade. Este anfiteatro é estritamente reservado para discursos do Meistersinger de Harmonia e a performance semanal dos membros do Salão Harmônico.

Este evento festivo começa ao meio-dia, quando os aprendizes menos experientes do salão começam a se apresentar. Quando a noite cai, porém, o evento principal começa, com os famosos bardos e mestres-cantores do Salão Harmônico subindo ao palco. Essas apresentações são marcadas pela iluminação do topo do penhasco que domina a cidade com uma série de enormes fogueiras. Quando os mestres-cantores começam sua parte do programa, o silêncio toma conta de toda a cidade. As pessoas vêm de longe e sobem os quatro degraus do anfiteatro para ouvir a doce música. Aqueles que não conseguem encontrar assentos no teatro descansam no parque gramado entre o anfiteatro e o Salão Harmônico.

Os próprios artistas entram no nível superior do anfiteatro por meio de uma passagem secreta que se abre a partir da taverna Clube Cristal e sai na parte de trás do nível superior. A existência desse corredor é um segredo bem guardado e adiciona muito à magia da apresentação.

O melhor lugar para assistir aos eventos no palco são os degraus do anfiteatro. No entanto, em cada nível, vários aprendizes aspirantes ao Salão ficam de pé para ajudar os espectadores a encontrar assentos e coletar “doações”. As doações esperadas de baixo para cima nos quatro níveis são: 1 pc, 1 pp, 1 po, 1 pl. Para muitos, um bom lugar no teatro pode custar o salário de uma semana, mas alcançar um assento tão importante é algo como um símbolo de status na cidade.



Aqueles que optam por não fazer uma doação para o salão cairão em desgraça com os outros patronos e com o salão em si. Isso muitas vezes resulta em desaparecimentos misteriosos. Akriel é uma grande fã das apresentações semanais e constantemente usa suas faculdades para promover o evento.

2. O Clube Cristal

Uma magnífica caverna se abre no extremo sul do primeiro nível do anfiteatro. O teto da caverna é revestido com cristais brancos transparentes, ocasionalmente pontilhados por aglomerados de cor rubi, esmeralda ou safira aqui e ali. O ar nesta gruta é fresco, embora um tanto úmido, e carrega o aroma de perfumes e vinhos refinados. Cada passo ressoa suavemente nas paredes reluzentes, levando-o a olhar por cima do ombro de vez em quando para garantir que ninguém esteja seguindo você.

A quinze passos da entrada da caverna, há um muro de rocha com 1,2 metro de altura, esculpido a partir da própria pedra da caverna. Dois conjuntos de armaduras completas estão posicionados perto de um portão de ferro embutido na pedra viva. Atrás do portão, aguardam duas donzelas encantadoras. Cada uma delas sorri docemente para aqueles que adentram. À medida que você se aproxima delas, fica evidente que o suave perfume no ar é delas próprias.

Além das jovens mulheres, vocês podem ver que os corredores e salas laterais deste pequeno complexo de cavernas estão cheios de mesas de jantar, quedas d'água intrincadas e outras peculiaridades intrigantes. Perto do fundo da câmara principal há uma grande coluna de cristal. Ao redor da base frontal dela, há um bar maravilhoso. Muitos cálices e copos de cristal puro pendem de um teto falso suspenso. O topo do balcão e a parte inferior do teto falso são revestidos com espelhos. Tudo parece limpo e brilha com uma luz suave e cristalina.

No Clube Cristal, jantar é uma declaração de posição social. A taxa de entrada, cobrada pelas anfitriãs logo na entrada, é uma peça de platina. Uma parcela do valor arrecadado vai para o apoio ao Salão Harmônico, enquanto o restante é destinado às despesas operacionais do clube e aos cofres de Harkon Lukas, seu proprietário secreto, que ocasionalmente o visita disfarçado. Akriel é uma presença frequente no clube.

Durante as apresentações no anfiteatro, este lugar fica lotado. O canto reverbera nos cristais, que começam a vibrar de forma ressonante. O zumbido continua por algum tempo após a apresentação. Muitas pessoas acreditam que a persistência do zumbido reflete a qualidade do cantor.

O clube emprega aprendizes menores do salão e menestréis para se apresentarem também, pois nunca está aberto se não houver canção e música.

No entanto, um lugar de tamanha beleza deve ter seu lado sombrio. Este é também o local mais comum em toda Harmonia para os lobos metamorfos atraírem e atacarem suas vítimas. Os muitos corredores pequenos e tortuosos e os quartos nos recônditos dessas cavernas naturais formam quase um labirinto. É aqui que as vítimas encantadas são levadas, em êxtase pelo Meekulbrau. Ao se virarem com risos



nos lábios, descobrem que estão sozinhas. Em breve, um sentimento de pânico se instala enquanto são perseguidas pelo labirinto. Correndo descontroladamente pelos corredores, em um estado semi-embriagado de terror, logo perdem toda noção de direção.

Após vários minutos (ou mesmo horas) desse pesadelo, outra vítima (bem temperada com horror) é devorada por um lobo metamorfo voraz.

De vez em quando, os lobos metamorfos de Harmonia e região reservam o clube inteiro para uma noite, convidando discretamente um pequeno grupo de humanos. À medida que a noite avança e seus convidados ficam mais leves, eles começam a brincar com suas imaginações. O barman começa a se transformar um pouco, e pelos aparecem em sua palma ao entregar um copo a uma jovem dama. Uma mulher de cabelos negros como a noite crava repentinamente uma adaga na mesa, rosnando com dentes excessivamente afiados, para depois recuar, rindo dos humanos surpresos. Conforme a noite avança, as brincadeiras tornam-se mais difíceis de ignorar e mais perigosas.

Se os personagens dos jogadores frequentarem este bar, um lobo metamorfo tentará levar um deles e caçá-lo conforme descrito acima.

3. Salão Harmônico

O Salão Harmônico é uma mansão imponente com torres que imitam um pequeno castelo. Ela repousa logo ao lado da rua O Laço e é cercada por um parque gramado. Ao amanhecer, o cheiro fresco do orvalho paira no ar,

e ao anoitecer, o canto dos insetos cria um delicado pano de fundo para essa estrutura pitoresca.

Um grande chafariz fica entre o salão e o anfiteatro voltado para ela. Ele retrata um homem barbado tocando alaúde e cantando. Aos seus pés estão dois enormes cães, aparentemente cochilando. Ele parece muito belo, mas o escultor o modelou de forma a evocar uma sensação de poder e mistério. Assim que a lua se eleva no céu noturno, há um lampejo de luz nos olhos que faz parecer que a figura está prestes a se levantar.

Este salão produz os melhores cantores e menestrelis encontrados em toda Kartakass. Ele ganha uma boa quantia de dinheiro com suas apresentações semanais no anfiteatro e o “dízimo” que coleta das taxas de entrada no Clube Cristal. Além disso, muitos de seus membros estão disponíveis (por um preço) para entreter em festas e encontros sociais.

Ocasionalmente, uma grande quantia em dinheiro será entregue secretamente aos Coordenadores do Salão. Embora a fonte desses “depósitos” seja frequentemente discutida, ninguém insiste em descobrir sua verdadeira origem por inúmeras razões. Na verdade, eles vêm de Akriel e Harkon Lukas. Cada um contribui separadamente, sem perceber que o outro também participa desse apoio.

4. Colina Sul

Harmonia está situada em terreno relativamente plano. A exceção a isso é a colina de encostas íngremes e topo plano, situada no extremo sudeste da cidade e conhecida localmente, ainda que de maneira um tanto neutra, como “Colina Sul”. A Colina Sul é apoiada por uma muralha da cidade antiga e desmornada de 4,5 metros de altura. Sua encosta oriental é um penhasco íngreme de 13,5 metros de altura. Embora essa elevação seja pequena, é alta o suficiente acima da paisagem circundante para oferecer uma vista deslumbrante das áreas vizinhas.

O que realmente distingue a Colina Sul do restante de Harmonia são as pessoas que vivem nela, pois são a aristocracia, os ricos e os influentes que se estabeleceram nas grandes casas e pequenos palacetes que margeiam suas ruas. Sem exceção, essas residências são ricamente adornadas e bem mantidas. Jardins cobrem os gramados, e inúmeras fontes e estátuas decoram os terrenos.

Além do Laço, estas são as únicas outras ruas em Harmonia pavimentadas com paralelepípedos, e caminhar por este bairro recompensa o visitante com o aplauso rítmico do couro sobre a pedra, audível a certa distância.

Os residentes da Colina Sul se orgulham de hospedar aprendizes do Salão Harmônico, embora muitas vezes cobrem por essa hospitalidade com uma canção à mesa de jantar. Vários dos residentes são, na verdade, lobos metamorfos, embora evitem empregar seus poderes inumanos perto da Colina.

Um dos pequenos palacetes tem um galpão construído contra a antiga muralha da cidade. Embora essas estruturas não sejam incomuns na Colina Sul, essa é bem conhecida e

usada (por outros lobos metamorfos) porque contém uma entrada secreta para a cidade.

5. Mansão do Meistersinger

Além da Colina Sul, a única elevação significativa em Harmonia é a que fica sob a Mansão do Meistersinger. Esta propriedade é bem fortificada por um muro octogonal de cerca de 3,5 metros de altura que repousa sobre um monte de terra de 4,5 metros. O monte abaixo da estrutura é claramente artificial e destinado a dar àqueles dentro dos muros uma vantagem sobre qualquer um que possa atacar o Meistersinger. Entalhes delicados cobrem o último quarto do muro, homenageando os cantores e músicos que fizeram de Harmonia a joia de Kartakass.

Atrás do muro, pode-se ver uma única torre de pedra ornamentada, apenas com o topo aparecendo por cima do muro. O restante da mansão está escondido da vista pelo muro de pedra. Embora sons misteriosos sejam ouvidos às vezes de dentro e o vento frequentemente carregue o cheiro de ervas exóticas pelas ruas de Harmonia, ninguém pode afirmar com certeza o que acontece dentro da mansão.

O Meistersinger de Harmonia, Zhone Clieous, é um homem muito influente. Devido à sua posição, espera-se que ele sirva como prefeito e principal educador da cidade. Ele também é o Mestre Artesão do Salão Harmônico.

Zhone Clieous é um bardo de 5º nível que espera se tornar o Meistersinger de toda Kartakass. Essa ambição muitas vezes lhe trouxe a atenção de Harkon Lukas. Atualmente, Lukas tem vários de seus associados mais confiáveis tentando “persuadir” o Meistersinger a abandonar esse plano. Até agora, ele não recusou.

Para adicionar um pouco de mistério extra, uma possível aventura paralela ou até mesmo uma sequência aos eventos deste módulo, Zhone poderia ser encontrado morto. As evidências rapidamente levariam os personagens jogadores a descobrir que ele foi morto por lobos metamorfos.

Se os personagens jogadores ultrapassarem os muros e entrarem na propriedade, seja ilegalmente ou como convidados do Meistersinger, descobrirão que a mansão se parece com uma pequena fortaleza. É ornamentada, mas bem equipada e solidamente construída. Além de Zhone e sua família, essa estrutura robusta abriga toda a guarda da cidade de Harmonia e seus oficiais.

6. Portões da Cidade

Uma grande ponte levadiça de madeira com quase 6 metros de comprimento e feita de vigas pesadas é erguida aqui para completar a muralha da cidade, que tem 4,5 metros de altura. Sua superfície está desgastada de tanto uso ao longo das décadas, mas parece sólida e segura. Grossas correntes de ferro, recém-oleadas e bem cuidadas, correm de pinos de anel na madeira até as torres de pedra de cada lado do portão. Guardas próximos ao portão lançam olhares desconfiados sobre recém-che-

gados, mantendo as mãos nas espadas o tempo todo ao lidar com aqueles que não reconhecem.

Esses portões só são abertos para aqueles que cumprimentam os guardas. Não há uma taxa regular, embora alguns dos guardas do portão ganhem dinheiro extra, enganando recém-chegados ou viajantes. O Portão Sul é geralmente usado para ter acesso às terras agrícolas além de Harmonia, enquanto o Portão Oeste é usado quase exclusivamente pelos pastores que vivem logo fora da cidade.

7. Fosso da Cidade

Um fosso de água estagnada, com 6 metros de largura, fica entre você e uma muralha de pedra de 4,5 metros de altura. Uma fileira de estacas de madeira está cravada na terra de ambos os lados do fosso, dando-lhe a aparência de uma boca aberta esperando devorar qualquer pessoa tola o suficiente para se aproximar.

Aqui e ali, manchas de uma película oleosa aderem à superfície da água. O zumbido de insetos, muitos deles propensos a picar e morder, enche o ar, distraindo você do odor pesado e sufocante da água parada. De tempos em tempos, você vislumbra algo escuro se movendo sob as águas sujas, mas é impossível dizer se é algo mais do que uma sombra ou uma mancha de óleo.

O fosso tem 4,5 metros de profundidade e é revestido com estacas de madeira perto de ambas as bordas. A água para o fosso é canalizada a partir do rio Minstrel, mas a passagem de água que liga os dois foi mal projetada e há pouco, ou nenhum, fluxo no fosso.

Apesar desse fato, a comporta do fosso está constantemente aberta na tentativa de expelir a água contaminada. O topo da comporta é revestido com espinhos de ferro de aparência ameaçadora, tingidos com o laranja da ferrugem. Os guardas constantemente cobrem esses espinhos com uma pasta de odor repugnante retirada da borda do fosso.

Atravessar o fosso escalando a comporta requer dois testes de Destreza. Falha em ambos indica que o escalador escorregou e se empalou nas pontas. Além de sofrer 2-8 (2d4) pontos de dano, ele deve fazer um teste de resistência contra veneno ou contrair uma doença fatal (como uma magia *provocar doenças*). Sucesso indica que ele desenvolverá uma doença debilitante (como uma magia *provocar doenças*). Se uma das jogadas falhar, a pessoa foi cortada por uma das pontas. Além de sofrer 1-4 pontos de dano, ela deve realizar um teste de resistência contra venenos ou será afetada por uma doença debilitante (como uma magia *provocar doenças*). Se ambos os teste forem bem-sucedidos, o personagem atravessou o fosso com segurança.

É importante observar que, devido às estacas de ferro e ao potencial de infecção, até mesmo os lobos metamorfos evitam esse método de atravessar o fosso.

Existe uma ordem municipal que proíbe o lixo no fosso. A penalidade varia de uma peça de ouro a uma noite na masmorra do Meistersinger. Na realidade, no entanto, essa lei raramente é aplicada, e as pessoas constantemente jogam seu lixo nele.

Devido à poluição, bactérias e sujeira na água, qualquer pessoa que nadar no fosso tem 10% de chance de contrair

uma doença debilitante. Qualquer um tolo o suficiente para beber da água do fosso deve fazer um teste de resistência contra veneno. Fracasso indica que ele contraiu uma doença fatal, enquanto sucesso significa que contraiu apenas uma doença debilitante. Em todos os casos, essas doenças são semelhantes às causadas por uma magia *provocar doenças*.

8. A Ponte Giratória de Harmonia

Uma construção incomum está no meio do Rio Minstrel. À primeira vista, parece ser nada mais do que uma torre quadrada sólida de pedra coberta de musgo, situada sobre uma base de rocha um pouco maior. O topo da torre é decorado com entalhes elaborados de gárgulas e monstros, muitos tão realistas que parece que só precisam esperar pelo pôr do sol para ganharem vida e aterrorizarem a região.

No entanto, uma olhada mais de perto mostra que há um túnel passando pelo centro da torre que facilmente acomodaria as maiores carroças. Além disso, um par de pontes de madeira desgastadas, mas robustas, conecta ambos os lados do rio às entradas desse túnel. Em vários pontos ao longo de seus comprimentos, pinos de anel foram fixados nas pontes. Correntes bem lubrificadas se estendem desses pontos para desaparecer nas bocas das gárgulas no topo da torre.

Enquanto observa, várias pessoas atravessam a ponte, entram no túnel e saem do lado oposto da torre para completar a travessia sobre o rio. Parecem ficar retidas por algum tempo, talvez um minuto, dentro do túnel escuro antes de saírem, mas não há sinal do que acontece lá dentro.

Um túnel secundário percorre a base rochosa, no entanto, seu propósito não pode ser facilmente deduzido, uma vez que apenas aproximadamente meio metro de sua altura emergem acima da linha d'água.

Esta estrutura é uma ponte com pedágio, com uma taxa alta imposta àqueles que não são nativos de Harmonia. A lista abaixo indica os preços legais para o uso da ponte. Embora os guardas de serviço aqui sejam geralmente íntegros, sabe-se que um ou dois deles enganaram viajantes.

Custo	Situação
1 pc	por pessoa (residentes de Harmonia)
1 pp	por animal (exceto montaria)
1 pe	por pessoa (não residentes)
+1 po	se armado (mais que uma adaga)
+1 po	se montado
+1 pl	se você não souber o juramento de Harmonia

Esse pedágio irrita aqueles vindos do norte (especialmente Skald) que não podem atravessar facilmente o rio e entrar no Portão Sul gratuitamente. Ainda assim, a cidade considera ser um grande gerador de dinheiro e a aplicação das leis de pedágio é rigorosa. Aqueles que se recusam a pagar são impedidos de prosseguir. Indivíduos que se tornam violentos podem ser emboscados por óleo fervente, tochas e flechas provenientes de aberturas secretas dentro do túnel.

O pedágio mais caro (1 peça de platina) é reservado para aqueles que parecem ter dinheiro para gastar. Como regra, a maioria dos ricos comerciantes e personagens do jogador se enquadram nessa categoria. Uma pequena pesquisa permitirá que os jogadores descubram as palavras do juramento e evitem essa taxa, mas um bom Mestre insistirá que eles cantem o juramento em voz alta. Afinal, a falta de entusiasmo pode ser interpretada como um insulto à honra da cidade.

O Juramento de Harmonia

Oh, Harmonia, oh, Harmonia,
cidade grandiosa, tua liberdade contagia.
Oh, Harmonia, oh, Harmonia,
a ti sempre anseio, com alegria.
A Harmonia, a Harmonia,
prometo lealdade, em melodia.

Como se poderia imaginar, as pontes em ambos os lados da torre podem ser erguidas em tempos de problema, interrompendo todo o acesso à torre. O túnel cortado através da base contém uma roda d'água que é usada para alimentar as duas pontes levadiças.

Como uma salvaguarda adicional, toda a torre pode ser girada 90° (isso é conhecido como "fechar a ponte"). Existem várias alavancas localizadas em uma sala de máquinas especial perto do topo da torre. Quando acionadas na sequência correta, elas ativam uma engrenagem de parafuso gigante que gira lentamente a torre sobre sua base. Assim, mesmo que as pontes levadiças sejam baixadas de alguma forma, elas se estenderiam inofensivamente ao longo do canal do rio. O processo de girar a torre requer uma hora inteira e, uma vez iniciado, não pode ser revertido até que pare.

Como regra, a ponte é "fechada" todos os dias ao anoitecer e "aberta" novamente ao amanhecer. Dessa forma, o acesso à cidade durante a noite é geralmente restrito a todos, exceto às pessoas mais importantes, e mesmo elas devem aguardar pelo menos uma hora para atravessar, a menos que um barco seja enviado.

9. Torres de Guarda

Você pode ver várias torres de guarda redondas da sua localização. Duas delas estão situadas sobre os penhascos acidentados que margeiam o desfiladeiro esculpido pelo Rio Minstrel. O único acesso a essas torres parece ser por meio de um caminho estreito e perigoso. Uma terceira torre ergue-se na margem do Minstrel, no lado oposto a Harmonia, lançando seu olhar vigilante sobre essa via fluvial vital.

Todas as três torres têm design semelhante, com 10,5 metros de altura e uma única porta grande de madeira inserida na base. A base de cada torre inclina suavemente para cima por 6 metros sem aberturas, exceto pela porta. A parte superior da torre é vertical e pontilhada com fendas para flechas e buracos para observação ao longo de seu comprimento. Ameias circundam o topo da torre, tornando impossível dizer que tipo de arma mortal está escondida lá.

De tempos em tempos, um rosto aparece brevemente nos buracos ou nas fendas para flechas. A luz ambiente captura um brilho de metal ou cintila em um olho, mas é impossível dizer se quem está dentro das temíveis torres é humano ou... algo mais.

As três torres são guarnecidas por 7 a 14 (1d8+6) guardas da cidade (guerreiros de 1º nível). Suas únicas entradas são portas com ferro espesso, cerca de 60 centímetros de espessura, feitas de carvalho resistente. Essas são normalmente seladas com três barras de ferro pesadas por dentro.

Em cima de cada torre, há uma pequena catapulta (TAC0 17; #AT 1/3; Dano 2d8+4) Três balistas (TAC0 15; #AT 1/2; Dano 1d12+4) também são mantidas prontas para uso, embora sejam armas portáteis e não sejam instaladas a menos que o combate pareça provável. Cada uma das balistas pode ser fixada em furos de montagem perfurados no topo de todos os parapeitos, permitindo que sejam rapidamente reposicionadas para uso em qualquer direção.

Guardas da Torre: Tend. LN; CA 7; MV 12; pv 6; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6 (arcos ou espadas); PM Nula; TM M; ML 14 (em torre); XP 175 (na torre).

10. Elevador de Penhasco

Uma plataforma de madeira de 6 metros x 3 metros com várias pedras grandes repousa no chão aqui. A madeira está desgastada, assim como as pedras. Toda a área é cuidadosamente observada por oito guardas de aparência forte. Uma corrente de ferro sólido se estende de cada canto da plataforma de madeira para se encontrar com uma única corrente grande e robusta. Esta, por sua vez, sobe pelo penhasco até se enrolar em torno de uma roda pontiaguda no topo do penhasco. A partir daqui, a corrente volta até se dividir em quatro correntes menores que sustentam uma segunda plataforma de madeira que agora fica próxima ao topo do penhasco.

Embora o dispositivo pareça seguro, os ventos nesta área são vigorosos. À medida que passam pela corrente pesada, não é incomum ouvir um som gemendo. Se você ouvir tempo suficiente, soa quase como se fosse o gemido de um espírito torturado.

Este é o mecanismo para transportar guardas e outros itens até o topo do penhasco. À medida que a carga é colocada em uma plataforma, pedras são colocadas na plataforma oposta para equilibrar aproximadamente as duas. Uma vez alcançado o equilíbrio, vários homens fortes giram a manivela no topo do precipício e as plataformas trocam de lugar gradualmente. A viagem para cima ou para baixo do penhasco leva vários minutos, e um mecanismo de frenagem automático impede que a roda saia de controle se for solta acidentalmente.

II. A Grande Catapulta

Uma enorme catapulta se empoleira na beira do penhasco aqui. Ela olha para a ponte levadiça principal e

os ancoradouros da cidade abaixo como uma grande ave de rapina em busca de alguma vítima incauta. A arma é construída com os melhores materiais e ornamentada para se parecer com um falcão. Um par de olhos de vidro, inseridos no rosto detalhado, capturam o sol do meio-dia e piscam um aviso para todos que se aproximam de Harmonia.

Vários guinchos são montados nela para recuar sua lança e girá-la. Um monte de 50 pedras grandes (diâmetro de meio metro) está próximo, pronto para atingir qualquer pessoa que ouse atacar a cidade.

Esta catapulta (TAC0 14; #AT 1/2 (dez homens), 1/3 (8 homens), 1/4 (5 homens); Dano 2d20+10) é uma arma muito eficaz. O que poucas pessoas percebem, no entanto, é que ela pode girar 180° e, assim, disparar tanto na cidade quanto em todas as três torres de guarda. Embora tenha sido originalmente projetada para afundar navios que pudessem atacar Harmonia pelo Minstrel, os designers sentiram que essa versatilidade adicional poderia ser importante.



ARMADILHA DO CARCEREIRO

Preparações

Este evento ocorre no início da aventura. O grupo foi transportado para Ravenloft (Kartakass, para ser preciso) e ainda não tem certeza do que está acontecendo. De alguma forma, eles se encontraram em Harmonia, e a cena a seguir prepara o cenário para uma longa cadeia de decepções.

Assim que o grupo estiver na cidade, permita que eles explorem um pouco e descubram o idioma, atitudes e costumes dos habitantes locais. Quando confirmarem seus receios de que coisas estranhas estão acontecendo, apresente-lhes este encontro.

O Pesadelo Começa...

Um velhinho de pele enrugada surge abruptamente de um prédio mais abaixo na rua. Ele empunha uma antiga espada curta numa mão, enquanto um molho de chaves mestras balança na outra. Ao avistar o grupo, ele se apressa na direção de vocês, com um olhar de pânico nos olhos.

Embora seu domínio do idioma local ainda seja fraco, é possível compreender suas palavras.

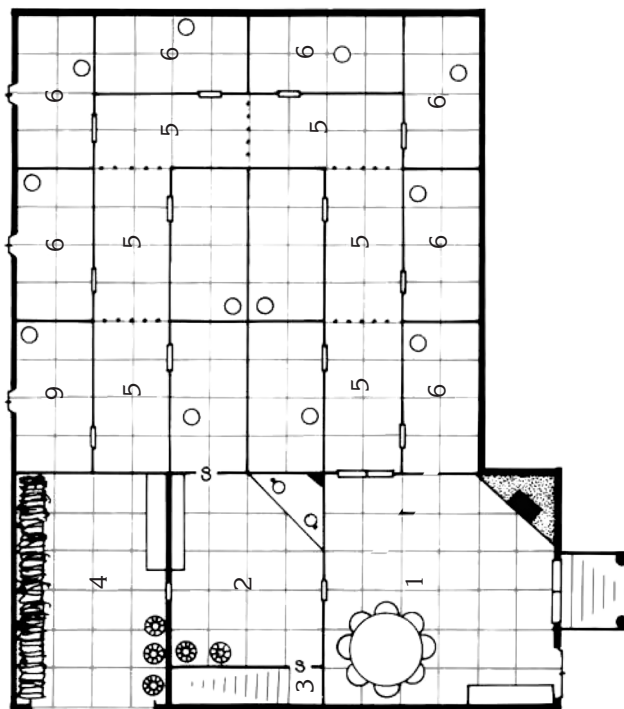
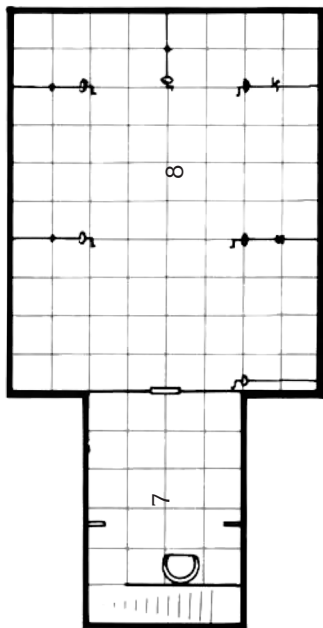
“Socorro! Socorro!”, ele grita. Ao chegar perto, tropeça e para. “Por favor, preciso de ajuda! Um dos meus prisioneiros escapou da cela! E juro que ele é um dos piores!”

Quando ele passa a mão pela testa escura, nota-se que está coberta de sangue. Um corte feio se estende pela linha do cabelo, acima do olho esquerdo, permitindo que uma filete de sangue escorra pela bochecha. Misturando-se com sua pesada transpiração, as gotas caem sobre sua túnica esfarrapada, arruinando ainda mais a já inútil peça de roupa.

O Mestre deve auxiliar o carcereiro na tentativa de recrutar os Personagens dos Jogadores, fazendo o possível para que isso ocorra. Embora sua narrativa seja sincera, há detalhes que ele omite. Ele explica honestamente aos personagens que é ilegal não ajudar um policial em perigo e que uma recompensa pode ser oferecida por sua assistência.

Uma vez dentro da prisão, ele dirá aos PJs para entrar na área das celas com dois de seus guardas e avançar lentamente em direção ao homem solto dentro dela. Ele explica que entrará em uma área secreta abaixo das celas para operar as máquinas que abrem e fecham as portas da grade.

Mapa da Prisão:



□ = 75 cm

ARMADILHA DO CARCEREIRO

Se os PJs desejarem ajudá-lo, ele explicará que apenas o carcereiro e seus assistentes têm permissão para conhecer as localizações e funcionamento dessas máquinas.

Kahrus, o Carcereiro, um guerreiro de 2º nível: Tend. N; CA 8 (corselete de couro simples); MV 12; pv 15; TACO 19; #AT 1; Dano 1d6 (espada curta); AE Nenhum; DE Nenhuma; PM Nula; TM M; ML 12; XP 120.

Devon e Bakki (Guardas da Prisão), Guerreiro de 1º nível: Tend. NB; CA 8 (corselete de couro simples); MV 12; pv 9, 8; TACO 20; #AT 1; Dano 1d6 (espada curta); AE Nenhum; DE Nenhuma; PM Nula; TM M; ML 10; XP 35.

Quando os PJs entram na área das celas, o carcereiro irá para a área 8 no mapa para operar as portas para eles. Os PJs encontrarão Jaconos Hanabara, um loup-garou em forma hpiibrida, na última cela (área 9). Ele pretende matar aqueles enviados para contê-lo e depois buscar a fuga.

Lembre-se de que os dois guardas estão aqui para agir como proteção adicional para os personagens. Faça com que Jaconos os ataque (e provavelmente os mate) primeiro. Se as mortes forem assustadoras o suficiente, os jogadores sentirão a ira da criatura sem correr o risco de licantrópia.

Enquanto a batalha está ocorrendo, o carcereiro puxará alavancas que fazem as portas de grade do corredor se fecharem e trancarem. Ele até fará com que uma porta de grade secreta se levante ao longo da porta que leva à rua, bem como aquela que leva à cozinha.

Se todos os PJs não estiverem presos na ala oeste, ele tentará fazê-los ir para lá, dizendo coisas como: “Por favor, todos se movam para a ala oeste para que eu possa abrir a porta secreta para vocês.” Se isso não funcionar, ele deixará os PJs como estão.

O carcereiro sabe que Jaconos é um loup-garou e está preocupado que o grupo e seus homens possam agora estar infectados com licantrópia. No entanto, ele não explicará isso ao grupo, e eles não terão contato adicional com ele por algum tempo. Todas as outras celas estão vazias, exceto pela sujeira e fedor produzidos por ocupantes anteriores.

Encerrando Esta Cena

A pós os personagens lidarem com essa ameaça e perceberem que estão bem trancados, sigam para a próxima seção (O Beco) e inicie esse encontro.

É apenas natural que os PJs busquem escapar da cadeia. O Mestre deve permitir-lhes alguns sucessos menores, mas frustrar suas tentativas de fuga no final. Lembre-se de que esta prisão foi projetada para conter alguns indivíduos bastante selvagens e que uma fuga como a de hoje é uma ocorrência muito rara.

Chave do Mapa e Descrições dos Cômodos

1. Sala do Carcereiro

Esta sala contém uma pequena mesa muito desgastada cercada por várias cadeiras. Parece que as pessoas saíram às pressas, pois as cadeiras foram derrubadas e um baralho de cartas está espalhado pela mesa e pelo chão. Várias canecas de cerveja repousam sobre a mesa, duas das quais foram viradas, enchendo a sala com o aroma pungente de lúpulo e cevada.

Uma pequena lareira está embutida na parede oposta à mesa. Embora possa ter tido um fogo capaz de afastar o frio que permeia o lugar, agora só contém brasas ardentes.

Um par de portas de carvalho maciço foi inserido na parede norte. Elas parecem robustas o suficiente para manter até mesmo os homens mais fortes à distância. Um segundo conjunto de portas, com aparência bem menos imponente, conduz para fora da carceragem, rumo ao leste. Uma única janela colocada ao lado da entrada permite apenas o suficiente de luz na sala para torná-la sombria sem uma chama na lareira.

Por fim, uma porta leve conduz para o oeste. Ela está fixada por dobradiças que permitem que ela seja aberta em qualquer direção e não possui trinco ou mecanismo de fechamento.

2. Cozinha

Um pequeno fogão de ferro preto fica no meio de uma cozinha desarrumada, mas acolhedora. Uma variedade de alimentos conservados, pães e queijos enfileira as prateleiras, oferecendo uma seleção bastante boa para o pretendido jantar. Vários barris estão encostados na parede, alguns contendo mais alimentos e um que foi aberto agora repousa em um suporte elevado. Várias canecas de cerveja pendem de ganchos na parede ao lado do último barril.

Dois portas saem desta sala: uma porta giratória no lado leste e a outra é uma simples porta de pinho no lado oeste.

Uma rápida inspeção na sala revelará que a porta a oeste está trancada. Esta fechadura está longe de ser extraordinária, então aqueles que tentarem abri-la receberão um bônus de +20% em relação ao seu teste normal. As duas portas secretas nesta sala (nas paredes norte e sul) estão habilmente ocultas e difíceis de serem encontradas sem uma busca minuciosa. Uma vez descobertas, deslizá-las será fácil, pois estão bem conservadas.

ARMADILHA DO CARCEREIRO

3. Escadaria Secreta

Você encontrou um painel secreto que conduz a uma escadaria delicada, descendo na penumbra. Uma brisa fresca, com o aroma de terra úmida, sobe de baixo e envolve você. O odor não é desagradável, mas a umidade no ar se mistura, evocando a sensação de uma cova recém-aberta.

Descendo as escadas, os personagens se deparam com uma passagem secreta que os leva até a sala 7 no nível inferior da cadeia. Durante a descida, rangidos e gemidos ameaçadores ecoam das tábuas, dando a impressão de que estão prestes a ceder. Apesar do som sinistro, as escadas são seguras.

4. Depósito de Lenha

Esta área é uma cobertura construída ao lado da cadeia usada para armazenar lenha. O chão é de terra e coberto de serragem e lascas. O ar está cheio do doce cheiro de madeira recém-cortada. Pegadas na serragem correm de um lado para outro, mas é difícil dizer quais são novas e quais são antigas.

À direita da porta, há uma mesa antiga e quebrada. Partes dela foram cortadas ou quebradas, provavelmente para uso como lenha. Vários feixes de lenha estão empilhados ao longo da parede externa, alguns claramente mais antigos que outros.

Não há nada sinistro nesta área, embora seja encorajado ao Mestre não deixar os jogadores saberem disso. A porta para a cozinha está trancada, mas ambos os guardas que estão acompanhando os personagens têm chaves.

5. Corredores das Celas

As paredes internas deste edifício são todas feitas de madeira dura, manchada de marrom escuro ou preto com a passagem do tempo. O cheiro de óleo de lâmpada enche o ar e logo fica óbvio que grande parte da coloração nas paredes é fuligem.

Ao caminhar por esta área, não se pode deixar de notar que o corredor de madeira escura à frente é interrompido por uma série de portas levadiças de ferro maciço.

Em ambos os lados do corredor estão portas de madeira espessa com pequenas janelas. Apenas a escuridão é visível por essas janelas, mas há um odor de putrefação e decadência, o cheiro da morte, invadindo a área de além delas.

As grades estão todas trancadas, mas o carcereiro as abrirá à medida que os PJs se aproximarem. Após a passagem do grupo por elas, serão fechadas e trancadas novamente. Devido à sua natureza incomum, não é possível abri-las deste andar. Para atravessar uma delas sem a ajuda de alguém na sala 8, seria necessário dobrar as barras ou contornar magicamente a ponte levadiça.

As portas das celas estão todas trancadas (exceto a porta da última cela, veja sala 9), mas os assistentes do carcereiro têm chaves que as abrirão. É possível abrir as fechaduras escolhendo-as, embora essas sejam fechaduras finas e as tentativas de abri-las sem as chaves terão metade das porcentagens normais. Derrubá-las está fora de questão para homens normais.

6. Celas

À medida que a porta da cela se abre, um cheiro nauseante de corrupção invade o ambiente. Por um instante, você se sente tomado por ele, temendo até mesmo ficar enfermo.

Após se recuperar desse breve revés em sua constituição, você consegue observar a cela. Os únicos elementos de interesse na câmara escura são um banquinho torto e um tapete de palha esfarrapado e maltratado. O piso de pedra dura do ambiente está coberto por terra compactada, sujeira e resíduos em decomposição. O chão e as paredes exibem manchas de uma combinação de sangue, alimentos em decomposição e imundície não identificável. As paredes do recinto são feitas do mesmo madeiramento escuro das outras paredes internas. Muitos cortes profundos e fendas as marcaram, mas ainda parecem muito robustas. Um som frenético de patas ressoa à medida que inúmeros roedores se dispersam em busca de refúgio com a invasão da luz de sua lâmpada; no entanto, as figuras sombrias que se movem permanecem elusivas, escapando ao seu olhar atento.

7. Sala Secreta

Na parede aqui, encontram-se pendurados vários dispositivos de menor porte destinados a extrair confissões, tanto dos culpados quanto dos inocentes. Há parafusos de polegar, uma luva de ferro e objetos similares, todos oscilando ameaçadoramente em ganchos de madeira. O ar está impregnado com o aroma de suor e sangue.

Ao lado da escadaria, encontra-se uma sólida cadeia de madeira, provida de algemas para as mãos e pés do ocupante. Na parede ao norte, sobressai-se uma porta de carvalho, reforçada com ferro, aparentemente fechada com firmeza.

Dois dispositivos de alavanca de aparência sólida estão posicionados aqui, um na parede leste e outro na oeste. Não há indicação quanto ao seu propósito.

As alavancas laterais controlam cada uma das portas levadiças que podem ser abaixadas sobre duas das portas na área 1. A alavanca na parede oeste fecha a entrada principal da prisão, enquanto a outra tranca a porta giratória da cozinha.

A porta ao norte está trancada, e somente o próprio carcereiro possui a chave. Além disso, trata-se de uma fechadura robusta, reduzindo pela metade as chances de qualquer personagem que tente abri-la com gazuas.

ARMADILHA DO CARCEREIRO

8. Área do Mecanismo do Portcullis

Há seis dispositivos mecânicos de aparência estranha ao redor desta sala. Cada um está equipado com várias alavancas e rodas e, embora estejam claramente bem mantidos, mostram sinais de uso extensivo. Todos eles tocam a parede e se estendem por três metros para dentro da sala. Os mecanismos são montados no chão e se estendem através do teto.

Toda a sala cheira a óleo de máquina e metal. É impossível dizer qual é o propósito desses dispositivos misteriosos.

Esta câmara está localizada abaixo da área da prisão, e cada um desses dispositivos controla uma das portas levadiças localizadas acima (veja a área 5).

Dada a singularidade dos mecanismos e as múltiplas precauções integradas, é imprescindível um teste de Inteligência para desvendar o funcionamento desses dispositivos. Uma vez minuciosamente examinados e compreendidos pelos personagens, torna-se viável empregá-los para fechar, trancar, destrancar e abrir as grades no pavimento superior.

9. Covil do Lobisomem

Conforme o último portão se abre diante de você, emitindo um rangido característico das engrenagens em movimento, uma sensação incipiente de que algo o observa começa a se manifestar. A porta da última cela revela sinais de ter sido violentamente forçada. Algumas de suas barras encontram-se dobradas e retorcidas, como se um poderoso golpe de martelo as tivesse atingido, pendendo precariamente em apenas uma de suas três dobradiças. Múltiplos entalhes profundos e paralelos marcam os móveis de madeira, conferindo a impressão de terem sido cortados repetidamente por uma lâmina afiada.

Ao espiar a cela envolta em escuridão profunda, dois sinistros olhos amarelos reluzentes encaram vocês. Os pelos de sua nuca se arrepiam ao perceber que os olhos estão demasiadamente afastados e redondos para pertencerem a qualquer humano. De dentro desse pedaço aparentemente infinito de escuridão, um rosnado gutural se projeta para preencher o ambiente. Mais rápido do que os olhos conseguem acompanhar, uma enorme criatura cinza, semelhante a um lobo, salta à frente e ataca você. Há uma expressão assassina em seu olhar, e sangue em suas garras.

Aqui estão dois conjuntos de estatísticas. Empregue o primeiro (o loup-garou) se o grupo estiver bem equipado e em boas condições. Se o grupo estiver enfraquecido ou despreparado para encontro, utilize o segundo (um lobisomem padrão) para o confronto.

Jaconos Hanabara, Loup-garou: Tend. CM; CA 4; MV 15(18); DV 5+4; pv 24; TAC0 15; #AT 3; Dano 1d4/1d4/2d4; AE Surpresa; DE ferido apenas por armas de prata ou mágicas; PM 20%; TM M; ML 13; XP 2.000.

Jaconos Hanabara, lobo metamorfo: Tend. CM; CA 5; MV 15; DV 4+3; pv 24; TAC0 15; #AT 1; Dano 2d4; AE Surpresa; DE ferido apenas por armas de prata ou +1; PM nula; TM M; ML 12; XP 420.

Assim que os personagens lidarem com o lobisomem, este encontro estará concluído. Utilizando as informações apresentadas anteriormente na seção “Encerrando Esta Cena”, o Mestre pode prosseguir para o próximo encontro (“O Beco”) e continuar com a aventura.



ENCONTRO NA FLORESTA

Uso deste Encontro

s eventos seguintes estão destinados a desdobrar-se na terceira noite em que o grupo permanece cativo ou, caso esteja prestes a escapar por meios próprios da prisão. Se conseguirem evitar a armadilha do carcereiro, essa mesma cena ocorrerá em algum local isolado de Harmonia. O mais crucial é que os Personagens Jogadores sejam os únicos na região, permitindo que o que transcorra aqui permaneça em segredo, se assim desejarem.

Estranhos na Noite

Durante a noite, vocês percebem algum movimento no beco ao lado deste edifício. Pode-se ouvir uma conversa suave entre um homem e uma mulher. Não é possível ver nenhum dos dois nem entender o que estão dizendo, mas a voz da mulher quase o encanta

com sua beleza. Logo a conversa termina tão misteriosamente quanto começou.

Do outro lado do beco, uma jovem esguia emerge de uma brecha entre dois edifícios e começa a caminhar cautelosamente pela ruela. Ela veste uma capa com capuz, mantendo-o erguido para esconder o rosto. Parece apreensiva, pois constantemente olha para trás. Não há sinal da outra pessoa.

Subitamente, vindo das sombras, uma voz áspera rompe o silêncio da noite. “Você me desafiou pela última vez, Akriel!” ressoa. O tom é tão sinistro e a voz tão cruel que os pelos na parte de trás de seus pescoços se eriçam. O mal parece flutuar como brumas pelo beco e se derramar sobre vocês como a água estagnada de um pântano esquecido.

Lentamente, um homem acompanhado por dois lobos do tamanho de pôneis surge à vista. Há um brilho em seu olhar semelhante à fome, e os lobos começam a encarar a bela jovem. Ao se posicionar entre o seu ponto de vista e a moça, você o vê erguer um terrível chicote sobre a cabeça. A cada golpe, ela grita de dor e implora por misericórdia.

Durante todo esse sofrimento, o homem sombrio solta uma série de palavras sibilantes para Akriel. Embora a maioria delas se perca sob seus gritos e protestos, as palavras “mudança” e “vampiro” são discerníveis.

O grupo acabou de entrar em contato com Harkon Lukas, o Lorde de Kartakass. Já que tanto ele quanto sua filha Akriel são na verdade lobos metamorfos, a surra tinha como objetivo causar apenas dor e não danos reais.

A essência do aviso a Akriel é clara para quem conhece todos os fatos (algo que os PJs, evidentemente, não conhecem). As referências que conseguiram captar poucos servirão neste momento. “Mudança” foi um alerta para Akriel não alterar sua forma, enquanto “vampiro” foi uma advertência para evitar qualquer envolvimento com essas criaturas. Harkon suspeita que Akriel esteja lidando com um vampiro de Gundarak, um domínio fronteiriço. Suas suspeitas estão corretas, e ele quase a pegou no ato, já que a outra voz era, de fato, um assistente de Dr. Dominiani.

Se os PJs conseguirem invadir o beco e correr para o lado da garota, o homem mergulhará nas sombras e desaparecerá por uma rua próxima. Seus companheiros lupinos (juntando-se a outros dois do beco pelo qual Lukas fugiu) partirão para atacar os intrusos.

Quatro lobos ancestrais: Tend. N; CA 6; MV 18; DV 4+4; pv 24, 23, 21, 19; TACO 15; #AT 1; Dano 2d4; TM G; ML 12; XP 700 (175 cada).

Se os jogadores não tomarem nenhuma ação para impedir a surra, Lukas logo vai parar e sair. Seus fiéis lobos o seguirão com passos medidos de caçadores à espreita.

Uma Dama em Perigo

Após a excitação diminuir, há uma mudança na atmosfera. Com a partida do estranho sombrio e ameaçador, uma presença opressiva parece ter deixado a área.

Com um leve gemido de exaustão e dor, Akriel desaba de joelhos e começa a soluçar em um lamaçal de evidente aflição. Ela nem parece notar o que está ao seu redor.

Na realidade, Akriel está longe de estar indefesa neste momento. Ela já experimentou o temperamento de seu pai antes e, em seu coração, acredita que a raiva dele é compreensível. Sua conduta agora não passa de um artifício projetado para atrair os PJs para perto dela e convencê-los de que está desamparada. Quando os personagens se aproximam para ajudá-la a se levantar ou confortá-la, leia o próximo trecho de diálogo para eles.

Ao se aproximar dela e sua sombra cair sobre seu corpo, ela levanta as mãos como se para se proteger de mais golpes do chicote. Ao fazer isso, seu capuz cai para revelar uma jovem extraordinariamente bonita.

Seu cabelo é longo e ondulado, com a cor escura de um corvo, e seus olhos têm um castanho suave e tímido. Sob o manto, ela veste uma blusa branca sob uma jaqueta curta sem mangas, aberta, de brocado dourado. Lágrimas escorrem por suas bochechas, mas ela parece não ter sofrido nenhum dano duradouro do açoite.

“Por favor, chegal!” ela chora. “Eu vou me casar com você como deseja. Eu serei uma esposa obediente, apenas não me bata mais.”

História de Akriel

Para avançar com seus planos (consulte a descrição dela na seção Personagens do Mestre), ela sabe que precisa recuperar a lendária *Coroa das Almas*. Uma cartomante cigana a revelou que a coroa está em um lugar onde a morte caminha, onde as leis da vida não se aplicam. Ela deduziu que seria um de dois lugares.

O primeiro deles, uma cripta misteriosa nas montanhas de Forlorn, ela investigou por conta própria. Aqui, ela encontrou muitos horrores que fizeram até mesmo seu sangue gelar, e ela mal escapou com vida. Obviamente, a coroa não estava lá.

ENCONTRO NA FLORESTA

O segundo lugar, ela decidiu, teria que ser as Catacumbas de Kartakass. No entanto, Akriel não pode entrar nesses lugares devido às grandes quantidades de beladona que crescem naquela região. Assim, ela concluiu que precisa de alguns peões para fazer o trabalho por ela, e os Personagens Jogadores parecem ser as pessoas certas para o trabalho.

Ao longo de sua conversa com os personagens, ela tecerá a seguinte narrativa para eles.

“Ele é um bardo errante e lenhador destas terras que tem buscado minha mão em casamento. Como puderam perceber, ele possui um temperamento explosivo e não consegue lidar com minha recusa.”

Por um momento, ela parece hesitar e dá a impressão de que está prestes a começar a chorar novamente. No entanto, seus pensamentos parecem se voltar para uma direção mais agradável e um pouco de cor retorna ao seu rosto. Com um olhar sonhador e distante, ela fala novamente com a voz abafada de alguém compartilhando um segredo profundo.

“Sabe, meu coração já tem dono. Estou comprometida com o bondoso Dr. Dominiani, que reside em uma terra próxima chamada Gundarak, dedicando-se incansavelmente a curar os males alheios. Eu estava apenas conversando com um de seus servos antes de ser descoberta e espancada. Ah, se ao menos tivesse um desses cavaleiros míticos de armadura brilhante viesse ao meu resgate. No entanto, contos de fadas não me serão de ajuda agora.”

O Plano de Akriel

Os detalhes do plano de Akriel e sua aliança com o Dr. Dominiani são apresentados na seção de Personagens do Mestre deste livro. Em resumo, eles planejam trabalhar juntos para derrubar Harkon Lukas e o Duque Gundarak de Gundarak. Em seguida, ocuparão seus lugares e governarão esses dois domínios como um só.

Como nenhum dos dois tem o poder de fazer isso sozinho, no entanto, Dominiani formulou um plano. Eles farão parecer que o Duque Gundarak atacou Kartakass. Harkon Lukas, um homem conhecido por seu temperamento, ficará enfurecido, já que o Duque é um velho inimigo dele. No entanto, uma pequena falha existe em seus planos — nenhum deles possui um exército grande o suficiente para executar tal farsa.

É aí que entra a *Coroa das Almas*, pois este artefato pode transformar os inocentes em abomináveis goblins sob o controle de quem os criou. Assim, um exército de guerreiros dessas criaturas dispostos e capazes pode ser formado da noite para o dia. Uma vez que tenham tal força, eles podem ser enviados contra Lukas e, no caos que se segue, derrubar ambos os líderes.

É claro que tanto Dominiani quanto Akriel planejam trair um ao outro assim que o plano atingir seu clímax.

A Súplica de Akriel

Caso os Personagens dos Jogadores comentem sobre a alusão ao “cavaleiros míticos de armadura brilhante” ou ofereçam ajuda de alguma forma, ela mais uma vez construirá uma teia de mentiras para envolvê-los. Se não

prosseguirem com o assunto e não tomarem nenhuma iniciativa para auxiliá-la, ela está mais do que disposta a adotar outras estratégias (suborno, promessas de recompensas grandiosas, apelos às suas convicções morais ou religiosas, etc.) para persuadir o grupo a prestar auxílio.

“Há apenas uma forma de me libertar da mão cruel que o destino me impôs. Preciso recuperar a secreta *Coroa de Soldados*, perdida por meus antepassados. Consulte uma adivinha errante, que lançou os ossos em meu nome. Acredito que agora sei onde ela está, mas o local é repleto de perigos, e alguém tão frágil como eu jamais sobreviveria a tais perigos.”

Se os PJs concordarem em ajudá-la, ela se sentirá profundamente grata. Levará algum tempo para reunir as informações necessárias para a missão, segundo ela, pois diversas referências precisam ser verificadas com membros espalhados da família. Ela instrui os personagens a encontrá-la na Antiga Estalagem Kartakan, em Skald, daqui a sete dias, quando o sol estiver em seu auge.

Ela alerta os personagens para manterem em segredo o acordo, pois, se o lenhador descobrisse que ela planejava escapar, certamente seria severamente castigada.

Quaisquer sugestões dos PJs de permanecerem com ela ou de vigiá-la na próxima semana serão recusadas. As chances de descobrirem a aliança deles seriam muito grandes, e Akriel explicará que há muito em jogo. Caso estejam na prisão, ela, sendo grande amiga tanto do carcereiro quanto do Meistersinger, providenciará a libertação dos Personagens dos Jogadores.

O Lenhador Fantasma

Naturalmente, qualquer tentativa de localizar o misterioso lenhador responsável pela surra de Akriel não terá sucesso, pois tal indivíduo não existe. Akriel os advertirá para não seguir o rastro dele, pois ele é um homem sombrio com muitos aliados.

Akriel se Despede


Assim que este encontro for totalmente explorado, os Personagens dos Jogadores terão uma semana para fazer a jornada até Skald e encontrar-se com Akriel na estalagem. Quando o momento parecer adequado, encerre este encontro com a narrativa a seguir:

Enquanto vocês conversavam, uma névoa rasteira começou a se infiltrar no beco. Seu toque úmido penetra até mesmo nas armaduras mais robustas e envia um arrepio por seus corpos.

Observando ao redor, quase nervosa, Akriel sorri e comenta: “As brumas estão ficando densas; eu seria prudente deixar as ruas. Despeço-me de vocês e espero ansiosamente nosso encontro em Skald.”

Com isso, ela se vira e parte, desvanecendo-se na névoa como um navio que parte de um porto envolto em brumas.

ENCONTRO NA FLORESTA



Este encontro ocorre na estrada entre Harmonia e Skald. Sem dúvida, os Personagens dos Jogadores tentarão determinar o que os espera no próximo encontro com Akriel, e este pequeno encontro pode servir como uma espécie de distração.

Enquanto viajam pela estrada entre Harmonia e Skald, você de repente percebe um som suave fluuando pelo ar. Escutando mais atentamente, você conclui que é alguém soluçando. A origem do som está oculta por um banco de arbustos que se estende ao longo do lado da estrada neste ponto.

Caso os PJs decidam investigar, encontrarão uma inocente mulher do campo ajoelhada ao lado da sepultura recente de seu amado filho. Ela está tão absorva em sua tristeza que apenas um grito estridente será capaz de atrair sua atenção para os PJs.

Uma mulher de meia-idade está ajoelhada no chão em uma área recentemente limpa, cercada por arbustos em três lados. Ela está espremendo a terra negra recentemente remexida, que parece ser de uma cova, entre as mãos e espalhando-a sobre seu avental, que já foi azul e branco. O aroma de terra úmida é doce no ar. Ela chora consigo mesma e parece não notar o grupo à medida que ele se aproxima.

História de Maria

Se incomodada, ela ficará assustada e apreensiva. No entanto, se nenhum perigo for iminente, logo se acalmará. Embora não consiga evitar derramar lágrimas de vez em quando, ela falará abertamente com os personagens. Embora isso exija esforço por parte do grupo (palavras reconfortantes, perguntas instigantes, etc.), a seguinte história acabará por se revelar:

Ela se chama Maria, seu marido é Ontosh, e seu outro filho e filha são Frantosh e Jelena. Joshua está enterrado em uma sepultura cavada à mão sob ela.

Há duas semanas, seu marido foi gravemente ferido. Ele saiu após o anoitecer (contra seus apelos para que não o fizesse) porque esqueceu de apagar a lanterna no celeiro e temia que a palha pudesse pegar fogo. Quando estava a caminho de volta para casa, ouviu um barulho atrás de si e virou-se para ver um grande animal nas sombras perto do celeiro. Correu para casa, mantendo-se apenas à frente de um grande lobo que o perseguia. Ao chegar à residência, caiu e quebrou a perna, mas conseguiu entrar em segurança.

Todas as noites desde então, eles foram afligidos por um temor terrível; cada som que ouviam parecia maligno e sombrio. O medo finalmente dominou Joshua, um de seus filhos, e ele saiu durante a noite com um antigo trabuco para pôr fim a esse terror. Embora ela tenha clamado para que ele parasse, ele não escutou. Ao relatar esta parte de sua história, ela desata em um longo acesso de choro e cai sobre a sepultura fresca.

Depois de se acalmar, ela continuará sua história relatando que vários minutos depois, ouviram o estrondo distante do tiro. Após um segundo de silêncio, ouviram um uivo terrível e um grito horrível. Na manhã seguinte, saíram para encontrar o corpo (que havia sido despedaçado por alguma besta selvagem).

Agora ela teme por seus outros filhos, pois precisa proteger a família até que seu marido se recupere. Ela aceitará de bom grado qualquer oferta de ajuda ou proteção.

Fazenda de Maria

O mapa da fazenda de Maria e Ontosh está na segunda capa (oposta à ficha de personagem). Os detalhes exatos desta fazenda não estão listados, pois provavelmente não serão explorados em detalhes. Você pode improvisar conforme achar adequado.

Se os PJs oferecerem ajuda, ela preparará para eles uma refeição esplêndida. Quando encontrarem a família de Maria, parecerão ser pessoas boas e amáveis, embora claramente abatidas pelos eventos dos últimos dias. No entanto, a fazenda deles parece ser um lugar saído diretamente de contos de fadas. Está situada em um adorável bosque de árvores e é bem cuidada. Um pequeno riacho passa pelo curral, e a grama cresce alta e exuberante por toda parte.

No entanto, durante a noite, tudo se transformará. As árvores adquirirão uma aparência sombria e ameaçadora. Sombras se estenderão, e algumas parecerão se mover. Até mesmo os PJs sentirão um medo crescente, como se um animal poderoso espreitasse e estivesse os encurralando. Ontosh preparará a antiga espingarda da família enquanto Maria e as crianças se agrupam ao redor dele. Por fim, todos subirão as escadas e tentarão dormir, embora a atmosfera aterrorizante em sua casa não favoreça esse descanso.

Crianças da Noite

A fazenda é visitada todas as noites por um vizinho distante, Jackques (que na verdade é um lobo metamorfo) e seus três lobos de estimação. Ele espera afugentá-los para tomar posse da propriedade da família. Quando saírem, ele estabelecerá residência em sua casa, pois a considera um local muito mais agradável do que onde mora atualmente. Por esse motivo, ele não deseja danificar a fazenda, os animais presos no celeiro, ou qualquer outra coisa na propriedade.

Jackques (lobo metamorfo): Tend. CM; CA 3; MV 15; DV 5+1; pv 34; TAC0 15; #AT 1; Dano 2d12; AE cantar causa *letargia*; DE ferido por armas de ferro ou +1; PM 10%; TM M; ML 14; XP 2.000.

Três Lobos: Tend. LN; CA 7; MV 18; DV 2+2; pv 11, 9, 9; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d4+1; TM P; ML 10; XP 65 cada.

Eles visitarão a família por mais três dias. Cada noite, patrularão os arredores e atacam qualquer pessoa que se aventurar na escuridão.

No quarto dia, no entanto, Jackques perde a paciência. Ele destrava a porta dos fundos e fica rosnando na escuridão com seus três lobos. Nesse momento, ele envia os lobos para dentro da casa para atacar a primeira pessoa que encontrarem. Ele espera que isso assuste os demais. Jackques mesmo não pode entrar na casa devido ao acônito que a família colocou em todas as entradas.

Se Jackques for morto pelos Personagens, ele reverterá para uma forma que a família pode identificar como Jackques, seu vizinho. A família insistirá que os PJs os acompanhem até a fazenda dele, onde o grupo pode saquear o que desejarem em troca de sua ajuda.

ENCONTRO NA FLORESTA

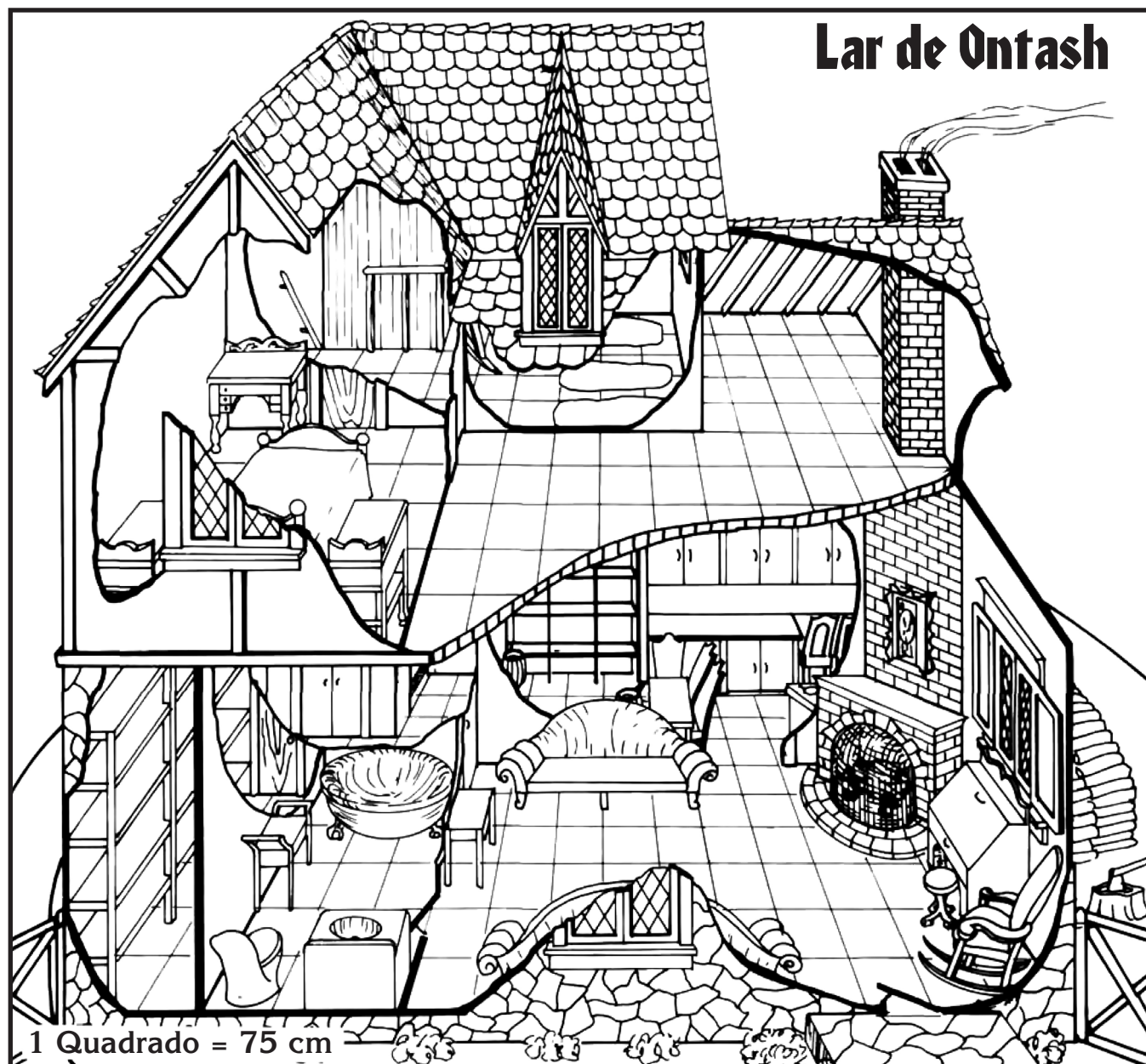
Na casa de Jackques, será encontrada uma lista de nomes em uma gaveta da escrivaninha, incluindo: Akriel, Harkon Lukas e vários outros de pouca importância. Estes são nomes de outros lobos metamorfos que têm ligações entre si. Talvez mais valioso para os PJs seja um mapa de trilha que conduz tanto a Harmonia quanto à fronteira de Bluetspur (onde as Catacumbas de Radaga são marcadas por muitos crânios pequenos, embora o nome de Radaga não apareça).

Ele também tem uma bolsa com 890 peças de ouro escondida sob a cama. Outra bolsa com três gemas de 225 peças de ouro está no bolso de um casaco em um armário. Na lareira, há um frasco cheio de *óleo das chamas ardentes*. Um cofre na parede da casa guarda uma coleção de armas de prata, ouro e ferro puro. Ele valoriza essas armas mais do que muitas mágicas, pois são mais formidáveis em Raven-

loft. Ele mantém as armas de ferro como uma declaração de desafio ao destino. Muitos outros itens comuns podem ser encontrados, como roupas (a maioria é folgada), alimentos (principalmente carne) e suprimentos domésticos.

Uma caixa contendo quatro filhotes de lobo será encontrada em uma das salas dos fundos. Esses filhotes estão em uma fase altamente impressionável e se tornariam animais de estimação interessantes caso os PJs optem por mantê-los. Naturalmente, a reputação incomum que os lobos têm em Kartakass pode torná-los uma coisa perigosa de se transportar. Eles só atacarão para se defender e possuem as seguintes estatísticas:

Filhote de Lobo: Tend. N; CA 8; MV 12; DV 1+3; pv 11, 10, 8, 7; TACO 20; #AT 1; Dano 1d3; AE Nenhum; DE Nenhuma; PM Nula; TM P; ML 8; XP 35 cada.





kald é uma cidade murada com cerca de 2.000 habitantes no coração de Kartakass. É a maior cidade em Kartakass e abriga a Antiga Estalagem de Kartakas, um local frequentado por Harkon Lukas, Lorde do Domínio. A cidade é limitada ao norte e leste pelo Cantafluente, um dos dois rios principais em Kartakass. Ao leste, ergue-se um penhasco de 18 metros de altura coroado com uma parede de pedra e poderosas fortificações.

O Cantafluente cai pelo penhasco ocidental em duas quedas d'água gêmeas ao entrar em Skald. Na base das quedas, a água está sempre agitada, cortante, e a área nunca está sem um véu fino de névoa. Este lugar é conhecido como O Caldeirão devido à sua aparência fervente. Na verdade, foi essa falsa impressão de calor escaldante que levou ao nome da cidade.

O Caldeirão drena através de uma série curta, mas acidentada, de corredeiras e depois continua seu caminho alegre. O verdadeiro segredo do Caldeirão é mantido dentro das paredes da

Antiga Estalagem de Kartakass, que fica em uma ilha em forma de planalto em seu meio (e da neblina). Mais informações sobre a estalagem são fornecidas abaixo.

Três estradas entram em Skald. A chamada "Estrada da Harmonia" segue para o sul e termina na cidade de Harmonia. A Estrada Kartakani segue para o norte em direção a Gundarak (onde a chamam de Estrada de Gundar). Por último, o Caminho dos Camponeses deixa a cidade para o oeste e eventualmente entra na Terra de Sithicus.

A maioria dos barcos pode viajar pelo Cantafluente até Skald. Na verdade, muitos bens e pessoas viajam de Skald para Harmonia de barco. Contudo, o Caldeirão e as quedas exigem a realização de um transporte terrestre neste ponto. Daqui em diante, o rio se torna mais rápido, estreito e traiçoeiro. Sem as águas do Riacho Sinuoso, também fica mais raso. Apenas jangadas, canoas e outras embarcações pequenas são usadas acima do Caldeirão. No entanto, esses barcos atendem a uma grande área de Kartakass, e uma área de transporte é fornecida.

Pontos de Interesse

As seguintes áreas merecem atenção especial. Cada uma delas está claramente marcada no mapa de Skald para fácil referência. A maioria da cidade, no entanto, pode ser personalizada pelo Mestre para atender a seus próprios gostos e necessidades.

1. A Antiga Estalagem de Kartakan

Este local é tão crucial na aventura que será detalhado em sua própria seção mais adiante neste capítulo.

2. Moinho da Torre do Relógio

Sobressaindo-se nas águas do Caldeirão, há um trecho natural de rochas, há muito desgastado pela ação da água. Erguendo-se sobre ele está uma torre circular, branca, adornada com vinhas e trepadeiras que se entrelaçam. Uma roda-d'água robusta estende-se lateralmente

à torre, direcionando-se para o caminho das águas em queda da cascata sul do Caldeirão.

As águas turbulentas lançam um véu de névoa densa ao redor da ilha rochosa e da base da torre, conferindo à área uma aparência digna de um sonho quase esquecido. A ação incessante da água mantém as rodas girando a uma taxa constante, porém, o estrondo ensurdecedor delas encobre os sons de quaisquer mecanismos que possam ser impulsionados por essas rodas.

Uma ponte suspensa estende-se de uma porta localizada a meio caminho pela lateral da torre até um grande edifício, em meio a um aglomerado de docas na margem do rio. A água corrente gera uma brisa constante que faz a ponte balançar de maneira ameaçadora a todo momento.

No topo da torre, encontra-se um relógio quadrado com mostradores apontando para cada um dos pontos cardeais. Os mostradores do relógio são feitos de madeira, elegantemente cobertos por uma camada uniforme de tinta branca. Os números, assim como os ponteiros, são de ferro negro, exibindo claros indícios de manutenção recente. Em suma, parece que todo o conjunto é mantido com orgulho.

Este relógio é movido por uma roda-d'água especial e um conjunto elegante de mecanismos que também operam um moinho na parte inferior da torre. Essa operação é tão produtiva, devido à força da cachoeira, que colocou todos os outros moinhos importantes em Skald fora do mercado. As pessoas que trabalham aqui são habitantes comuns da cidade, nenhum dos quais percebe que a proprietária, Madame Lupapus, é na verdade uma colaboradora de Harkon Lukas. Na realidade, esta é uma fonte primária de renda para Lukas.

3. Casa do Moinho

Vários carros de boi, carregando sacos de estopa cheios de trigo, foram estacionados junto ao extenso cais de carga deste amplo armazém. Homens robustos trabalham arduamente descarregando o grão dos carros e transportando-os para dentro do edifício. Em alguns pontos, onde um saco foi derrubado e se rompeu, jovens transferem o grão derramado para novos sacos.

Este armazém funciona como uma área de armazenamento para produtos em processamento pelo moinho. Metade dele está cheio de sacos de aveia, trigo, cevada e milho esperando para ser processado. A farinha e o farelo são armazenados em uma seção do armazém que foi trancada para evitar roubo.

4. Forte de Meistersinger

Erguida no alto da falésia de 18 metros a leste de Skald, encontra-se uma muralha conectando-a a um pequeno forte a sudeste. Apesar de não ser extenso, esse forte possui uma aparência sombria e imponente. Suas muralhas são ornadas com espinhos mortais, conferindo às ameias uma aura sinistra. Todo o edifício parece pairar

sobre a cidade como uma besta colossal aguardando para atacar.

As notas fracas de uma canção podem ser ouvidas descendo do forte. A melodia é envolvente e sombria, assemelhando-se a um lamento pelos soldados que sucumbiram em combate.

Uma imponente torre se inicia na base do penhasco e se estende para tornar-se parte do próprio forte, conferindo à estrutura uma aparência desconcertante. A arquitetura parece ser demasiadamente incomum para ser obra de homens mortais. A bandeira de Kartakass, um campo negro com um alaúde amarelo sobreposto, tremula a partir de uma torre que coroa esta poderosa estrutura de pedra.

O forte possui duas grandes muralhas, sendo a interna com 9 metros de altura e a externa com 4,5 metros de altura. À noite, um grande rebanho de ovelhas, que passa seus dias na meseta acima de Skald, é conduzido para a área entre as duas muralhas. Aqui e ali ao longo das paredes, catapultas permanecem prontas para defender a cidade.

O capitão da guarda e seus subordinados têm escritórios aqui, assim como o Meistersinger de Skald em pessoa. Assim como a guarda da cidade, ambos residem na Grande Torre.

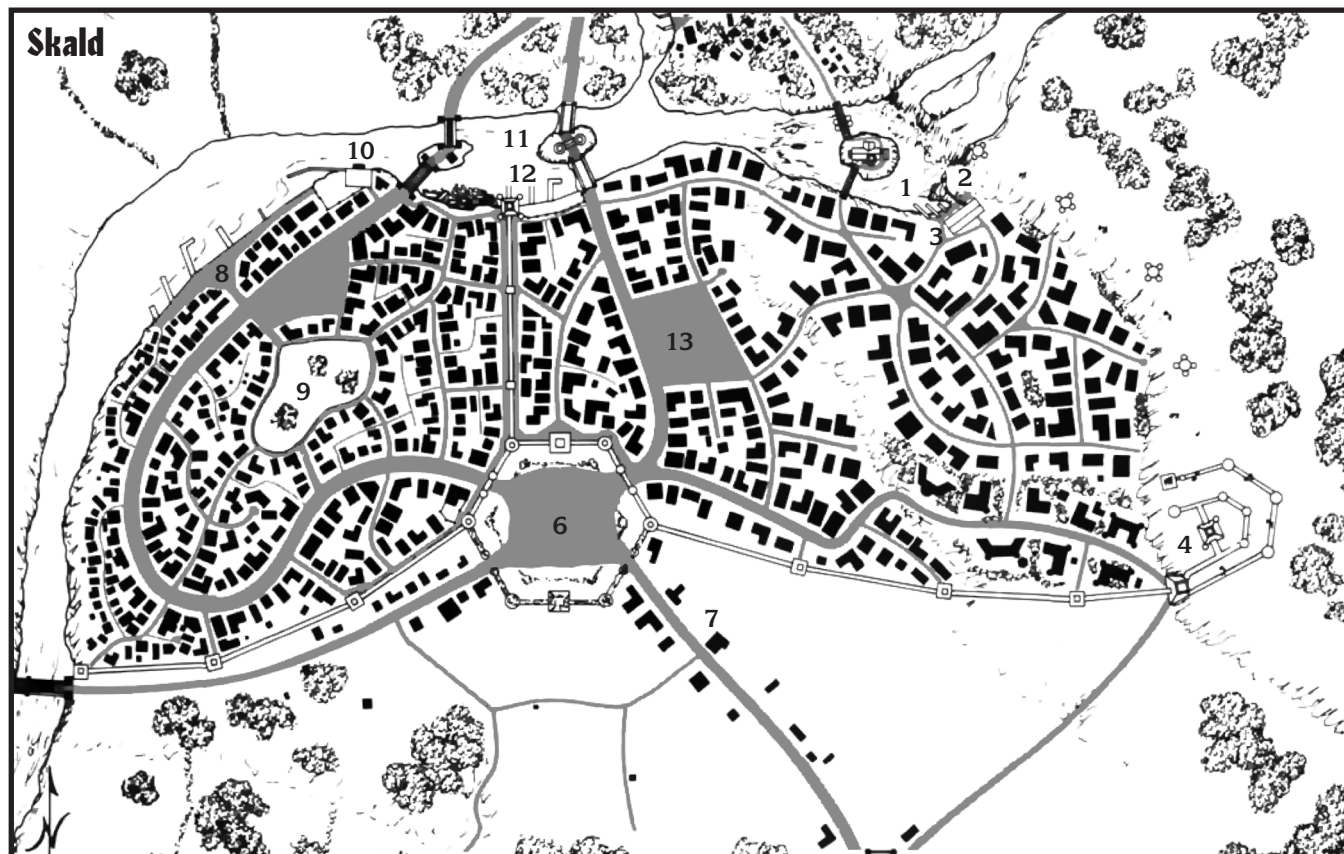
Há apenas duas maneiras de entrar no forte. A primeira é por meio de uma passagem conectando com a torre, e a segunda é através do portão usado para conduzir as ovelhas para fora ao amanhecer e recolhê-las ao anoitecer.

6. A Antiga Fortaleza

A estrada que vem do sul em direção a Skald atravessa o corpo destruído de uma fortaleza que um dia foi imponente. Ela possui formato hexagonal, com muralhas erguendo-se a cerca de 6 metros de altura. Duas torres estão posicionadas nos cantos norte e sul do castelo, ambas com 7,5 metros de altura. Uma cortina adicional parece ter sido removida entre elas. As muralhas ao norte ainda fazem parte das defesas da cidade e, como tal, são bem mantidas. A metade sul do edifício, no entanto, pareceu há muito tempo.

Ao olhar para este edifício abandonado, as sombras parecem assumir a forma de guardas de pé em seus postos. Este lugar tem uma presença, uma longa e honrosa tradição de dever e serviço. Quando o vento sopra, quase se pode ouvir a marcha das tropas e as ordens dos oficiais. Se algum lugar parecesse adequado para fantasmas, é este.

Esta foi a fortaleza original, berço de toda Skald. No entanto, apenas as muralhas externas permanecem de pé, enquanto o restante foi demolido pelo tempo. Hoje, ela ressoa como um eco do passado, uma curiosidade para os que cruzam seu caminho. Embora não seja assombrada, não há motivo para que os jogadores saibam disso. Histórias circulam sobre sentinelas espectrais que patrulham seus postos e soldados fantasmas que travam batalhas há muito ganhas ou perdidas.



7. Cidade Exterior

Ao sul das muralhas da cidade, há um amontoado de construções. A maioria delas é feita de madeira reciclada, e mesmo aquelas erguidas com materiais melhores exibem uma aura de pobreza. Apesar da aparência inicial, muitas delas são surpreendentemente robustas, protegidas por portas e venezianas espessas adornadas com grandes fechaduras ou barras.

O constante zumbido de insetos serve como distração para o contínuo corre-corre de roedores, enquanto os pobres e desfavorecidos realizam suas labutas diárias. De vez em quando, um dos habitantes interrompe seus afazeres para observá-lo com desconfiança. Sem exceção, há um olhar de fome e ameaça que não pode ser dissimulado por um sorriso fingido ou um aceno educado.

A Cidade Exterior é um lugar bastante diversificado. A população aqui varia desde aqueles que são tão pobres a ponto de não poderem viver dentro dos muros da cidade, até aqueles que criticam a covardia das pessoas que “se escondem da noite atrás de paredes”, até aqueles que têm aliança com os lobos metamorfos de Kartakass.

Os PJs podem encontrar a comida e a hospedagem mais baratas aqui, assim como quase qualquer item não mágico que desejarem. Claro, esses itens podem levar algum tempo para serem adquiridos (pois precisam ser roubados primeiro) e os estranhos são tratados com desconfiança, se não com hostilidade imediata. Todo tipo de organizações corruptas (uma guilda de ladrões, um próspero mercado negro, uma guilda de assassinos, etc.) pode ser encontrada aqui.

À noite, a Cidade Exterior é mortalmente silenciosa. A noite é perturbada apenas por aqueles tolos, corajosos ou bêbados o suficiente para se arriscar “a noite”. Como todos em Cidade Exterior (e Skald) sabem, as noites aqui pertencem aos lobos metamorfos.

8. Os Cais

Vários barcos fluviais e outras embarcações menores estão atracados nos cais. A correnteza aqui é bastante forte, e mesmo os barcos mais bem ancorados balançam e oscilam com a água. O cheiro de peixe e cerveja é forte no ar, misturando-se para formar um odor distintivo e penetrante. Os edifícios ao longo da margem do rio Cantafuente estão manchados de uma cor ferrugem suja até cerca de 2,5 metros acima do nível do rio.

A descoloração nos edifícios é resultado de inundações passadas. Na primavera, não é incomum a água ultrapassar suas margens e invadir a cidade ao redor dos cais.

O Cantafuente é repleto de várias espécies de trutas e recebe a migração de salmões na época certa do ano. Portanto, não é incomum ver pescadores ao longo do cais lançando suas linhas na água.

Os PJs podem facilmente conseguir passagem para Harmonia por várias peças cobres cada, até cinco platinas cada, dependendo de sua sorte e do estilo em que desejam viajar. Mais de um dos capitães de navios são lobos metamorfos que podem ser facilmente convencidos a reduzir o preço. No entanto, uma vez fora da cidade, os viajantes nes-

sas embarcações são frequentemente alvos de um jogo cruel de gato e rato que invariavelmente termina em suas mortes.

9. Skald Inferior

Esta parte da cidade varia desde áreas de favelas próximas ao rio e às muralhas até um belo parque cercado por lojas limpas e bem cuidadas no centro. As pessoas estão ocupadas com suas tarefas e você pode ouvir trabalhadores cantando ao longe em várias direções. Ovelhas estão sendo conduzidas ao longo da rua principal que leva da Antiga Fortaleza até a Estrada Kartakani.

Conforme você se move pela multidão, logo fica claro que todos estão lhe evitando. A multidão se abre ligeiramente, como as águas de um córrego sob o comando de um sacerdote, permitindo que você passe sem contato físico. Embora seja um alívio, a princípio, poder se mover facilmente pela multidão, você rapidamente percebe que estão lhe tratando como se carregasse uma doença abominável.

É igualmente intrigante que você jamais se depare com a fonte do distante cântico.

Em geral, esta seção da cidade é a mais movimentada. As lojas aqui oferecem tudo o que se possa precisar para a vida cotidiana. Muito poucas futilidades podem ser encontradas, e as que estão presentes serão excessivamente caras.

A estrada principal foi projetada para ser um caminho excessivamente longo e indireto para atravessar Skald Inferior. Ela leva os viajantes por boa parte das piores seções de Skald Interna (as áreas dentro das muralhas). Existem duas razões principais para isso: incentiva os viajantes a pagar a tarifa mais alta na Ponte com Pedágio Superior e atende mais de Skald Inferior dessa maneira. Um efeito colateral disso que não foi previsto pelos construtores é que dá aos ladrões e outros de sua estirpe mais tempo para procurar suas vítimas e várias oportunidades para atacar.

10. Serraria

O frescor do aroma de madeira de bétula e pinho envolve o ar neste local. À medida que você se aproxima da Serraria de Skald, toda vegetação se dissipa, substituída por lascas e serragem que cobrem o solo. Montes imponentes de madeira se elevam aqui e ali, enquanto meia dúzia de galpões abrigam com zelo ferramentas, equipamentos e toras. Uma grande roda d'água se projeta na extremidade estreita do Cantafuente, girando preguiçosamente sob a influência da corrente constante.

No trecho do rio logo acima deste ponto, um agrupamento de toras foi firmemente amarrado. um aglomerado de toras permanece ancorado. Os homens pulam sobre eles hábil e gradualmente os guiam em direção à serraria. A destreza desses lenhadores parece quase sobrenatural.

A Serraria é administrada por humanos comuns que nunca são prejudicados por lobos metamorfos. Este é um dos poucos negócios muito lucrativos em Skald que não é de propriedade ou controlado por alguma organização corrupta.

No entanto, há uma razão para tudo isso. Muitos dos lobos metamorfos nesta área de Kartakass (particularmente ao longo do Dire Creek, que se estende para o norte em Kartakass) ganham o dinheiro de que precisam cortando árvores e as fazendo descer até a serraria. Quase metade de todos esses lenhadores e homens da floresta será composta por lobos metamorfos ou aqueles em conluio com eles. Embora isso possa ser deduzido por aqueles que trabalham na serraria, raramente é mencionado porque ninguém envolvido no processo quer que algo mude.

II. Pontes de Pedágio Inferior e Superior

Duas ilhas rochosas se erguem como mártires desafiadores diante da ofensiva do Cantafluente neste local. A correnteza ágil das águas desgastou quaisquer bordas cortantes que porventura tenham existido nas ilhas no passado, tornando-as notavelmente desprovidas de características distintas.

Embora distantes por pouco mais de trinta metros, cada ilha serve como ponto de ancoragem para uma ponte que se estende da cidade até a Antiga Estrada Kartakana. A ilha oriental, batizada como Ilha Superior, ostenta uma muralha guarnecida, onde se erguem duas pequenas torres. A ponte que cruza o rio neste ponto é uma grandiosa obra de pedra, ostentando arcos majestosos e entalhes ornamentados. Um elaborado portão de ferro permanece aberto, concedendo aos viajantes a passagem através da imponente muralha de pedra.

Por outro lado, a Ilha Inferior tem apenas um pequeno e resistente edifício de pedra. Duas estruturas de pedra menores, obviamente casas de guincho, ficam ao lado das pontes levadiças que deixam esta ilha.

A Ponte da Ilha Superior é usada por indivíduos montados e caravanas que entram na cidade. Todas as cargas pesadas são excluídas da menos robusta Ponte da Ilha Inferior. Além disso, a Ponte da Ilha Inferior é considerada adequada apenas para as classes mais baixas, e nenhum cidadão respeitável das classes alta ou média a usaria. As tarifas são as seguintes:

Categoria	Pedágio Inferior	Pedágio Superior
Pessoa desarmada	1 pc	1 pp
Pessoa armada	1 po	1 pl
Se montado	N/A	+5 pp
Rebanho de ovelhas	1 pc	N/A
Outros animais	1 pc	1 pp
Carruagem ou carroça	N/A	1 po

Ambos os cobradores de pedágio exigirão mais se puderem. Embora as tarifas estejam indicadas em placas, eles simplesmente inventarão outros ajustes, como uma moeda de ouro extra se estiver usando armadura ou uma sobretaxa de 5 pc para montarias com alforjes.

Para fazer cumprir as leis da região, ambas as pontes têm uma guarnição em certa medida. A Ponte Inferior de Pedágio é patrulhada por três robustos soldados, além do Cobrador de Pedágio.

A Ponte do Pedágio Superior é muito melhor equipada. É guarnecida por doze guardas (guerreiros de 1º nível) e um tenente da guarda (guerreiro de 2º nível). Além disso, cada

uma de suas duas torres contém um barril cheio de óleo grego que pode ser incendiado e lançado sobre agitadores. A grade permanece fechada até que o pedágio seja pago na íntegra.

12. Cais Alto

Uma esplêndida embarcação fluvial de casco ébano balança suavemente nas águas deste local. Presa a um cais exclusivo por uma corda robusta, esse navio ostenta um toldo vermelho vibrante que proporciona sombra ao interior luxuoso. Cada centímetro da embarcação representa uma obra-prima de design artístico. Apesar de outras belas embarcações estarem ancoradas aqui, nenhuma delas rivaliza com este excepcional navio.

Toda a área é isolada com uma cerca de madeira. A madeira, embora claramente antiga, é bem mantida e mostra sinais de constante manutenção. Um único portão, claramente projetado mais para privacidade do que para afastar atacantes, está fechado com um cadeado resistente. Uma pequena cabana de guarda fica ao lado do portão com uma placa gravada que diz “Cais privados, não entre” exibida para todos verem.

O navio fluvial ébano pertence a Akriel, um presente recente de seu pai, Harkon Lukas. Ambos adoram receber convidados a bordo e encantá-los com sua música. O destino desses indivíduos encantados depende exclusivamente do humor da mestra do navio na ocasião.

Somente a classe alta de Skald pode arcar com o luxo de manter seus barcos neste cais. Os PJs provavelmente podem contratar passagem aqui, mas o custo pode estar além de seus recursos.



13. Skald Superior

As ruas desta seção da cidade são todas de paralelepípedos. Os edifícios aqui são maiores e mais artísticos do que os das outras áreas da cidade. Claramente, este é um lugar para os endinheirados. Aqui e ali, gramados e jardins destacam os bairros, e o aroma das flores dança levemente no ar.

Ao percorrer esta parte da cidade, no entanto, você percebe que há muitas mais patrulhas do que em outros bairros. Embora não haja nenhum sinal visível de suspeita em seus olhos, os guardas sempre parecem olhar para o seu grupo por alguns segundos a mais do que para qualquer outra pessoa. De vez em quando, uma conversa sussurrada surge entre os membros da guarda conforme você passa por eles.

Há uma patrulha constante aqui devido à riqueza dos cidadãos desta área. A menos que os personagens tenham agido de maneira suspeita, os guardas não notam nada incomum. Pelo contrário, os PJs estão apenas sentindo a paranoia comum associada às viagens em um lugar estranho.

Um portão na Antiga Fortaleza (#6) serve como principal ponto de acesso desta área. Uma pequena guarnição, idêntica à da Ponte do Pedágio Superior, está de plantão lá o tempo todo. As patrulhas regulares nesta área normalmente consistem em 1d4+2 guardas (guerreiros de 1º nível) e um tenente (guerreiros de 2º nível) se houver 5 ou mais guardas.

A maioria dos itens de natureza mundana pode ser comprada em Skald Superior. As pessoas desta seção da cidade gostam muito de música, teatro e dança. Todas essas funções sempre incluem canto. O maior edifício em Skald (exceto apenas a Fortaleza Meistersinger) é o Grande Salão de Canção e Dança na borda do Caldeirão. É uma tentativa frustrada de rivalizar com o Salão Harmônico em Harmonia.

14. As Velhas Choupanas

Esta área é algo como uma favela. A maioria das construções tem uma aparência precária, com muitas delas claramente precisando de algum reparo. Até mesmo as árvores foram ocupadas, muitas delas sustentando barracos e outras estruturas de madeira pequenas. A área inteira parece estranhamente deserta e silenciosa.

Uma das características mais interessantes desta área é sua flora. Vinhas finas e retorcidas dominam cada espaço não explorado (e vários já explorados), seus tentáculos se agarrando a cada pedaço de madeira vertical que conseguem encontrar. Cada planta brota algumas flores pequenas e várias aglomerações de frutas. As flores emprestam um odor doentio e quase avassalador ao ar já úmido.

Os sons típicos de uma cidade desvanecem neste local, eclipsados pelo rugido ensurdecedor das quedas d'água que desembocam no Caldeirão, silenciando tudo, exceto os sons mais agudos. A névoa proveniente das cataratas torna o ar espesso e abafado. As manchas escuras no solo evocam a possibilidade de serem desde vinho derramado até sangue seco. No geral, não é surpreendente que você sinta a distinta sensação de que alguém está observando cada movimento seu.

Os edifícios são usados aleatoriamente por lobos metamorfos visitantes e seus semelhantes enquanto entram ou saem da cidade à noite. Na verdade, suas vítimas muitas vezes são atraídas para cá antes de serem mortas. O rugido do Caldeirão impede que até mesmo os gritos mais altos sejam ouvidos por aqueles em Skald, e ninguém nesta área é tolo o suficiente para vir em auxílio de um estranho nas escuras névoas.

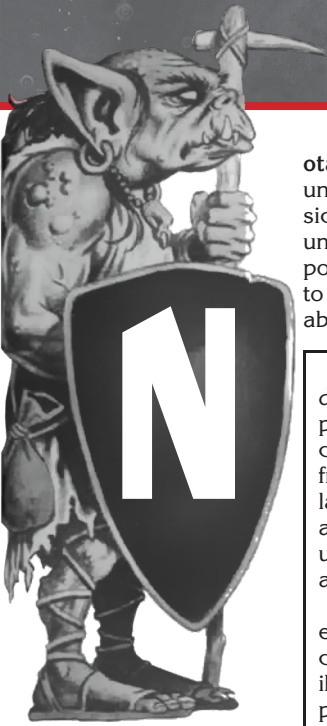
As plantas e bagas mencionadas na descrição são vitais para a produção anual de Meekulbrau; Como foi dito, as bagas de meekulbern crescem naturalmente em seus arbustos semelhantes a videiras aos milhares aqui. Quando o tempo da colheita se aproxima, todas as crianças de Skald são levadas para esta área e colhem as bagas pelos três dias em que estão devidamente maduras. Um grupo de cervejeiros errantes sempre chega no dia seguinte e começa a fazer a bebida. Muitos dos edifícios aqui contêm o equipamento necessário para esse processo.

Há rumores que os cervejeiros são todos descendentes de uma única família. Dizem que vivem nas profundezas das florestas do norte de Kartakass e desempenham essa função para Skald há décadas. Na verdade, os cervejeiros são lobos metamorfos, e as próprias bagas só crescerão em solo onde uma vítima morreu de uma morte mais horripilante pelas mãos de tal criatura.

O Meekulbrau é vendido em muitos dos estabelecimentos de alta sociedade em Skald. É um sabor peculiar, bastante amargo, mas supostamente relaxa a garganta e proporciona uma melhor voz para cantar. Assim, a Grande Sala de Canção e Dança compra quase um sexto de todo o Meekulbrau produzido a cada ano. O Meekulbrau mancha a boca, os dentes, os lábios e qualquer outra área que toca de um vermelho sangue profundo por cerca de uma hora. Ao final desse tempo, a mancha se torna marrom e descama. Mais de um lobo metamorfo escapou de suspeitas de ação criminosa ao atribuir o sangue em seus lábios ao Meekulbrau.



A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN



Nota: Esta estalagem está retratada em um dos grandes cartões da caixa básica de RAVENLOFT. Este cartão tem uma boa imagem da estalagem que pode ser mostrada aos PJs enquanto você lê para eles a cópia da caixa abaixo.

Você está diante de uma visão deslumbrante. Do topo de um penhasco alto e rochoso, duas cachoeiras mergulham para baixo, fragmentando o que poderia ser um lago tranquilo. O rugido é incrível, abafando todos os outros sons, e uma nuvem de brumas preenche o ar constantemente.

No centro do lago borbulhante e agitado (conhecido localmente como O Caldeirão), ergue-se uma ilha de pedra natural. Há muito tempo polido pela água turbulenta para uma forma suave e arredondada,

ela agora sustenta uma estrutura orgulhosa e imponente: A Antiga Estalagem Kartakana.

A névoa perpétua das águas do Caldeirão paira densa ao redor da estalagem, conferindo ao lugar uma aparência quase sobrenatural. Aqui e ali, corpos em movimento podem ser vistos entre as brumas. No entanto, as propriedades obscuras desse véu tornam difícil distinguir se são humanos ou alguma forma de aparição fantasmagórica.

A Antiga Estalagem Kartakana é conhecida por muitos nomes: A Estalagem de Kartakass, A Grande Estalagem, A Estalagem, Lar dos Bardos, A Antiga Estalagem e A Casa do Senhor. O significado deste último nome é conhecido por poucos. A estalagem tem a reputação de ser um lugar seguro durante o dia, um pouco agitada no período da tarde e no crepúsculo, e estranhamente mortal durante a noite. Todos atribuem isso aos espíritos do Caldeirão, que supostamente assombam a estalagem durante a noite.

A Estalagem Kartakana é frequentada por Harkon Lukas mais do que qualquer outro edifício em Kartakass. Ele até é conhecido como o proprietário do estabelecimento por algumas pessoas. Harkon não esconde sua presença ou nome na região, apenas sua identidade como um lobo metamorfo e como lorde do domínio. Apenas alguns poucos têm conhecimento de sua natureza lupina, e menos ainda entendem que ele é o Lorde de Kartakass. O fato de Harkon Lukas frequentar este estabelecimento também não é percebido pela maioria, pois ele só visita a estalagem disfarçado.

A própria estalagem repousa sobre uma ilha rochosa natural no coração do Caldeirão de Skald. As duplas quedas do Rio Cantafluente desaguam no Caldeirão, envolvem a ilha em redemoinhos e, por fim, deslizam por corredeiras na extremidade inferior do Caldeirão. O Caldeirão em si é a vasta área entre as quedas e as corredeiras. Sua superfície está constantemente agitada, e as brumas brincam perpetuamente em sua superfície. À noite, as brumas se erguem para envolver tudo, exceto as porções superiores da Antiga Estalagem. Este manto de neblina, combinado com o estrondoso som do Caldeirão, proporciona um ambiente perfeito para Harkon Lukas caçar. Mesmo gritos altos não

são audíveis sobre o rugido das quedas e os respingos corciantes do Caldeirão.

É entre as brumas que abraçam a floresta ao norte que os lobos metamorfos emergem durante a noite para celebrar na Antiga Estalagem Kartakan, e Harkon Lukas é frequentemente visto entre eles.

Durante o dia, a Antiga Estalagem é “o local para uma refeição” em Skald, especialmente para o almoço. A vista é excepcional, a comida excelente e os preços razoáveis (considerando tudo). Ao cair da noite, a atmosfera se transforma. A taverna abre suas portas pouco antes do pôr do sol, e gradualmente, o ambiente do local se torna mais áspero. Muitos dos cidadãos respeitáveis de Skald, aqueles que frequentam a Antiga Estalagem Kartakan para o almoço, evitam o lugar à noite, pois a multidão se torna cada vez mais “mortal” à medida que a noite avança.

Finalmente, quando a noite cai, a estalagem é ocupada quase que exclusivamente por seres que transcenderam completamente a humanidade ou por humanos que apreciam sua singular companhia. Esses hóspedes incluem os temíveis lobos metamorfos, lobos metamorfos superiores, mulheres raposas, humanos malignos e, ocasionalmente, um lobisomem (seja ele comum, das planícies ou das montanhas). No universo dos lobisomens, é tido como uma prova de coragem passar uma noite na Antiga Estalagem Kartakan, pois aqueles que são descobertos enfrentam perigos ainda mais aterrorizantes do que um humano comum, devido ao intenso ódio que os lobos metamorfos nutrem pelos seus semelhantes lupinos.

Passando a Noite

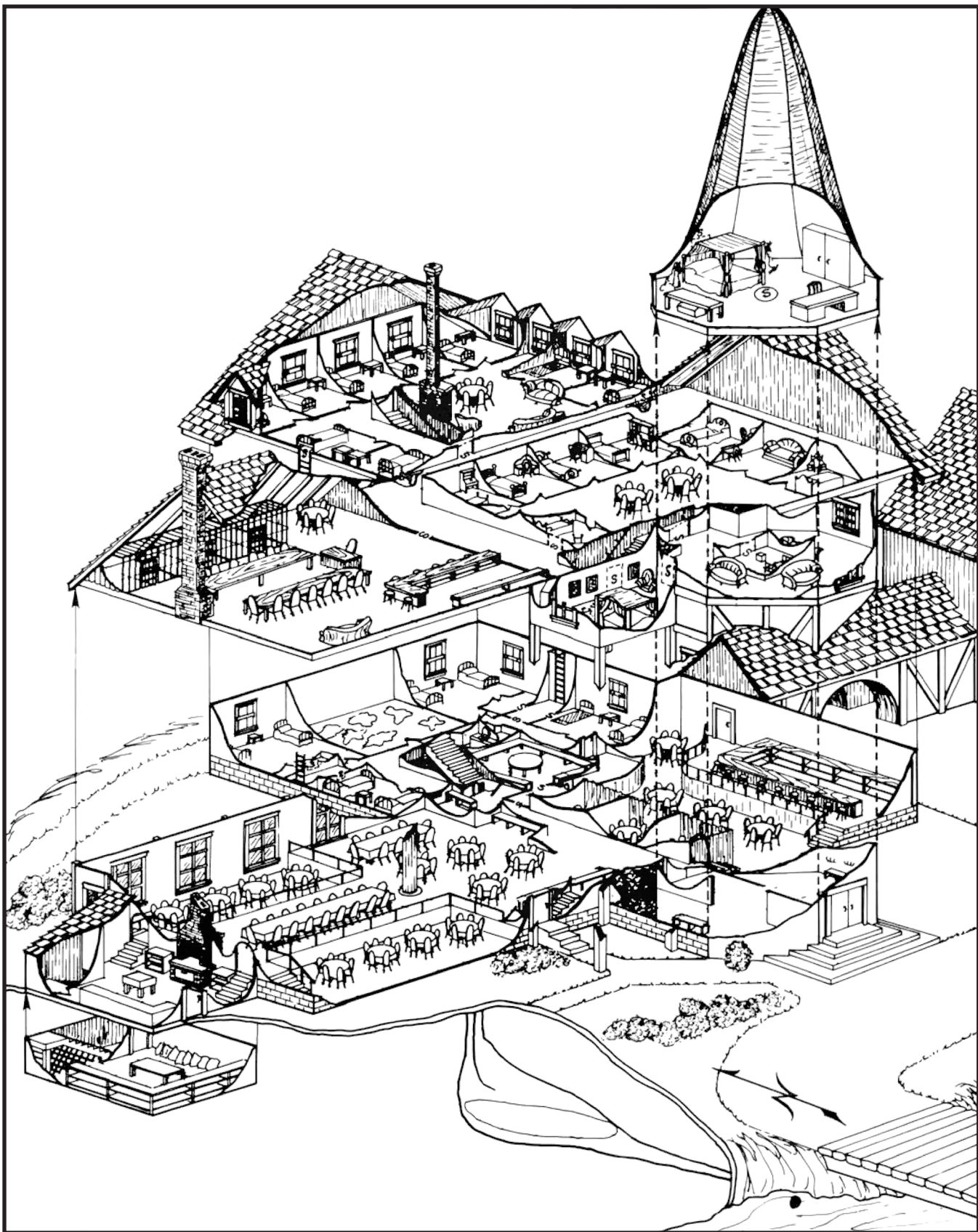
Como é provável que os jogadores decidam visitar a estalagem após o anoitecer, há algumas coisas importantes que o Mestre deve ter em mente. Ao perceber a chegada de estranhos, a multidão tentará descobrir se os jogadores são “um deles”. À medida que a noite avança, eles provavelmente serão convencidos do contrário.

Os personagens jogadores, neste instante, assumirão um papel discreto, porém central. Os ocupantes, primeiramente, tentarão desvendar a razão de sua presença ali. Em seguida, adotarão uma postura um tanto tumultuada e áspera em relação aos PJs. Isso será entrelaçado com tentativas de surpreendê-los (como uma transformação parcial em uma forma meio humana, deixando todos um tanto mais peludos do que os PJs se recordam). Os ocupantes, habilmente, estenderão esse momento, criando uma atmosfera repleta de suspense e intriga.

Se os PJs afirmarem que vão passar a noite aqui, a multidão esperará até que estejam prestes a adormecer para realmente começar a atormentá-los. Caso contrário, agirão de maneira tão agitada e rude que os PJs eventualmente reagirão. Neste momento, apenas um dos ocupantes (aquele atacado) se transformará. Ele lutará até que ele (ou os PJs) seja morto. O restante da multidão recuará, parecendo ligeiramente chocada (mas ainda agindo como “durões”). Se os PJs sobreviverem e matarem o ocupante, ele não despertará muita simpatia por parte de seus companheiros, que o considerarão apenas um fraco por ter sucumbido. Neste ponto, a encenação pode recomeçar, dependendo do humor da multidão.

É evidente que seria possível aniquilar completamente o grupo aqui, mas esse não é o objetivo em um jogo de Ravenloft. A intenção é aterrorizar os jogadores. Portanto,

A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN



A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN

suponha que a multidão esteja em uma noite relativamente indulgente e apenas queira “brincar” com os aventureiros. Caso os PJs decidam que já tiveram o suficiente e tentem partir, podem se deparar com a porta trancada. Quando finalmente conseguirem deixar a estalagem, os lobos metamorfos se divertirão incessantemente perseguindo-os pela noite.

Encontro com Akriel

Após encontrar a famosa Estalagem do Velho Kartakan e conseguir uma mesa, resta apenas esperar e torcer para que Akriel chegue logo, conforme prometido. Embora a estalagem pareça tranquila e imponente em sua majestosa antiguidade, não é possível evitar a sensação de que alguns dos nós em forma de olho na antiga madeira de pinho têm uma espécie de consciência.

Essa sensação estranha é instantaneamente afastada de sua mente quando um velho encurvado se aproxima, inclina-se sobre a sua mesa e sussurra: “Você encontrará a sua beleza no bar”. Ele então irrompe em uma crise de tosse, e o fedor de sua respiração é notável. Durante essa interrupção, um pequeno embrulho de couro cai de seu colete no centro da mesa.

Este ancião é um velho lobo metamorfo, mal tendo um dente em sua boca. Ele foi enviado por Akriel para guiar os PJs até o bar. O ambiente do bar estará escuro e desprovido de clientes. Os PJs provavelmente sentirão uma sutil lembrança dos horrores que ocorreram ali em muitas noites passadas, quando humanos festejavam até tarde, apenas para desaparecerem misteriosamente.

Akriel está na sala de conferências (área 10). O embrulho de couro que foi “intencionalmente” deixado na mesa dos PJs contém uma chave esquelética de cabeça de lobo que abrirá a porta para essa área. Os PJs descobrirão (se tentarem) que ela não se encaixa em nenhuma outra fechadura na estalagem.

Akriel mais uma vez representará a inocente e assustada jovem senhora. Ela guiará apressadamente os PJs para a sala de conferências, fechará e trancará a porta (levando a chave). Em seguida, ela baixa o capuz e falará em sussurros suaves, mas urgentes. Akriel alegará ter descoberto o caminho para o local de descanso da Coroa do Soldado. Fica a leste de Harmonia, próxima à fronteira entre Kartakass e Bluetspur. Ela sugerirá aos PJs que retornem a Harmonia e sigam para o leste. A única ajuda que ela pode oferecer é que a coroa está guardada em uma desolada e seca terra de cânions, onde “os ossos repousam”. Ela solicita aos PJs que localizem a coroa e a tragam de volta para cá. Akriel manterá vigília na estalagem e garantirá encontrá-los se estiverem na região.

Se Akriel for realmente pressionada, ela oferecerá ajuda, como enviar seu “primo” (na verdade, um capanga lobo metamorfo), junto com os PJs como guia. Se enviado como



guia, ele será um companheiro fiel, mas sempre terá em mente os objetivos de sua mestra. Além disso, ele nunca revelará sua verdadeira natureza (se possível). Claro, ela possui uma boa quantia em dinheiro à disposição, mas só usará isso como último recurso para manter sua fachada. Uma vez que tudo estiver resolvido, ela instigará os personagens a partirem imediatamente. Ela mesma sairá rapidamente “para não despertar suspeitas”.

Chave do Mapa e Descrições dos Quartos

Nesta seção, os diferentes quartos da Antiga Estalagem Kartakan são apresentados com detalhes. O tipo, número e características dos hóspedes em cada quarto ficam a critério do Mestre, variando de acordo com a hora do dia e a composição do grupo de aventureiros. As descrições foram concebidas considerando uma visita inicial durante o dia, mas podem ser facilmente ajustadas pelo Mestre para refletir a obscuridade e a escuridão de um encontro noturno.

1. Guarda Volumes

Ao empurrar as robustas portas de carvalho da estalagem, um rangido trêmulo ecoa, revelando uma antesala. Recuado de ambos os lados, há um cabide ao lado de um banco. Saliências nas laterais dos bancos abrigam vários casacos e roupas externas. A sala está notavelmente escura, e o aroma de couro úmido paira no ar. No extremo oposto, vislumbram-se outras portas igualmente imponentes.

A maioria das roupas será da classe comum. Se os aventureiros começarem a procurar pelos casacos, é quase certo que serão descobertos e rotulados como ladrões. Harkon Lukas não tolera atividades criminosas mesquinhas em seu estabelecimento, e os infratores serão tratados com severidade. O Mestre é livre para lidar com isso da maneira que considerar adequada.

2. Saguão de Entrada

As portas grossas de carvalho que conduzem desta sala do guarda volumes se abrem quase sem fazer barulho, revelando um corredor longo. O cheiro de comida doce paira no ar, despertando lembranças de refeições refinadas e noites relaxantes entre amigos. A decoração básica da área é elegante, mas de uma maneira modesta e discreta. A luz vem de uma série de belas luminárias fixadas altas das paredes. Ao lado da entrada do corredor, na parede sul, há uma pequena alcova onde vários xales e outras peças delicadas estão penduradas.

Para o leste, há um corredor arqueado que desce alguns degraus e termina em uma cortina grossa de um tecido marrom escuro. É possível ouvir várias vozes baixas vindas de além dela, e o agradável cheiro de destilados finos é forte. Para o norte, um balconista trabalha atrás de uma mesa, obviamente lidando com os assuntos da estalagem. Atrás dele, um corredor corre até o coração do edifício. Para o oeste, há uma seção de refeições mo-

A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN

vimentada com várias mesas postas para os hóspedes. O cheiro de comida vem claramente desta área.

O Mestre deve decidir quantas e que tipo de pessoas os jogadores veem nas mesas com base no horário da visita deles. Durante o dia, estes serão principalmente cidadãos da classe alta e média que vivem em Skald Superior. No entanto, à medida que a noite se aproxima, a área de refeições (quarto 3) ficará cada vez mais vazia, pois o principal negócio da estalagem muda para a taverna (quarto 9).

3. Salão Comum

Embora esta ampla sala seja mantida relativamente escura para promover uma sensação de intimidade, é claramente um salão de refeições. Mesas bem feitas ocupam o espaço de forma organizada. Apesar de serem modestamente dispostas, uma vela curta e espessa queima dentro de uma esfera de vidro vermelho no centro de cada mesa. À primeira vista, é fácil confundir esses pontos de luz com os olhos faiscantes de criaturas selvagens.

O cheiro delicioso da comida, que já paira por toda a estalagem, aqui é ainda mais envolvente. É fácil entender por que a Antiga Estalagem Kartakan conquistou sua reputação de excelência gastronômica.

Normalmente este é o ponto mais agitado da estalagem, afinal, seus preços não excluem a maioria dos residentes de Skald. Uma mesa nesta área de refeições custa apenas 1 pp. Apesar da qualidade satisfatória da comida, ela não alcança o mesmo patamar encontrado em outras seções da estalagem. Além disso, o serviço tende a ser mais lento e a multidão um pouco mais animada. A vista da janela na parede norte, no entanto, é esplêndida. Dali, os clientes podem contemplar a dança incessante das águas do Caldeirão sem se molharem com a névoa lançadas por elas.

As duas bancadas nesta sala (nas paredes leste e sul) são destinadas a acomodar clientes aguardando uma mesa durante períodos movimentados. Em dias verdadeiramente lotados, uma aglomeração se forma até mesmo no saguão de entrada, estendendo-se até o guarda volumes. Naturalmente, muitos simplesmente entram na área da taverna e esperam até que a multidão se dissipe.

4. Escada dos Servos

Você está na base de uma pequena escada que sobe abruptamente para leste na escuridão. Sem janelas ou circulação de ar, o corredor confere uma sensação de abafamento e claustrofobia. As escadas de madeira têm numerosos remendos descoloridos, mas é impossível dizer se são de comida derramada, meekulbrau ou sangue. Uma sensação estranha, uma sensação de que você está fora do lugar, invade seus pensamentos enquanto você está aqui.

Apenas os servos em tempo integral da Antiga Estalagem têm chaves desta escadaria e da porta para o exterior. Nenhum plebeu ou habitante da cidade já subiu essas escadas, a menos que estivesse sendo levado para encontrar seu fim nas mãos de um dos ocupantes. Os habitantes da cidade

veem regularmente pessoas entrando e saindo por essa porta e aceitam o fato de que ela leva aos aposentos dos servos e é proibida para os outros.

5. Salão de Jantar

Apesar de a única diferença notável nesta área em relação ao Salão Comum ser um pilar simples de aproximadamente 1,2 metro de diâmetro, a atmosfera aqui é marcadamente diferente. A mesa está arrumada com esmero, exibindo porcelana refinada e utensílios ornamentados. Taças de cristal estão prontas para serem usadas, e lanternas alegres proporcionam uma luz acolhedora e reconfortante.

Mais duas áreas de refeições estão localizadas ao norte e ao sul, niveladas abaixo do solo para não obstruir a visão do Caldeirão. Isso garante que a magnífica exibição de luz, que dança entre as brumas e as cristas das águas agitadas do Caldeirão, destaque toda a região.

Uma imponente lareira ocupa a parede oeste, e uma fogueira crepitante é mantida acesa sem interrupção para dissipar o frio relacionado à névoa que envolve a estalagem. Ao lado da lareira, dois arcos esculpidos imitam delicadas quedas d'água. O delicioso aroma de alimentos sendo preparados exala claramente por esses arcos.

Esta parte da área de refeições é significativamente mais cara do que aquela reservada para os plebeus. Reservar uma mesa aqui custa 1 pl, mais um adicional de 1 po para cada pessoa sentada à mesa. Como regra, as mesas são reservadas dias, ou até mesmo semanas, antecipadamente. Em geral, qualquer grupo numeroso que apareça estará imune a assédios pelos lobos metamorfos que frequentam a estalagem, devido à óbvia riqueza e status dos clientes. Além disso, multidões são menos divertidas de aterrorizar (perde aquele toque pessoal).

A comida, o serviço e a atmosfera geral desta seção são sempre da mais alta qualidade. Aqueles que podem se dar ao luxo de jantar aqui considerarão isso o ponto alto de sua visita a Skald.

6. Baias de Jantar Norte e Sul

Este espaço encontra-se rebaixado vários metros abaixo do piso das principais áreas de refeições. Aqui, diversas mesinhas ricamente decoradas estão estrategicamente posicionadas ao lado de janelas de vidro que se abrem para as águas do Caldeirão. A névoa que envolve a estalagem parece acariciar as janelas como ondas numa praia, criando a impressão de algo sinistro tentando se infiltrar.

O custo de ocupação aqui é uma moeda de ouro por pessoa (não há taxa para a mesa). Este espaço é o preferido das senhoras locais, especialmente para o café da manhã. Em dias agradáveis, as janelas são abertas, e você pode sentir a umidade suave das quedas d'água borriifar em suas bochechas quando a brisa sopra na direção certa. Novamente, a comida, o serviço e a atmosfera aqui são de altíssima qualidade.

A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN

7. Cozinha

Este espaço é uma cozinha bem equipada, embora tenha uma abordagem mais prática. O aroma de comida sendo preparada permeia o ambiente, deixando um sabor maravilhoso na boca.

Uma grande variedade de alimentos é armazenada em caixas, barris e sacos ao redor da cozinha. Enquanto a maioria dos itens é familiar, alguns são bastante exóticos. Um grande fogão de ferro preto domina a parede ocidental desta sala. Inúmeras panelas e frigideiras desancam ou pendem de ganchos nas paredes ao seu redor. As que estão no fogão fervem e borbulham com delícias para os hóspedes.

Uma pesada mesa de corte fica no centro da sala com uma variedade de facas e vários utensílios de cozinha espalhados pela superfície. Cada centímetro quadrado de espaço livre é ocupado por prateleiras ou utensílios pendurados.

O cozinheiro da Antiga Estalagem Kartakan é Heinstock (Beterraba) Lupock. Na verdade, ele é um lobo metamorfo (além de ser um cozinheiro fantástico). Ele está entre os poucos que conhecem a verdadeira identidade de Harkon Lukas, tanto como um lobo metamorfo quanto como Lorde de Kartakass. Em algum momento, Heinstock serviu como assistente principal de Harkon, mas ele ficou velho demais para correr por todo o campo.

Embora o menu padrão da taverna tenha permanecido constante por muitos anos, Heinstock pode preparar praticamente qualquer coisa solicitada. Ele mantém sua despensa (quarto 8) bem abastecida com todo tipo de curiosidades

comestíveis. O menu padrão inclui todo tipo de pratos com preços que variam de 5 pp a 2 po para um prato principal; refeições mais leves (almoço e café da manhã) custam um pouco menos.

A especialidade de Heinstock, no entanto, são as beterrabas recheadas. Embora a faixa de preço mencionada acima inclua diversas variantes desse tema, temperos ou preparações especiais podem ser solicitados (com um modesto aumento no preço).

Heinstock costuma cantar enquanto prepara as refeições, e seu grande repertório de canções, combinado a sua grandiosa voz antiga, fez com que mais de um cliente voltasse várias vezes.

Há um servo designado para cada uma das quatro principais áreas de assentos. Todos, exceto Coraline (que serve a grande mesa central), são garotas da cidade comuns que aparecem ao amanhecer e saem por volta das 14h. Coraline é, na verdade, uma mulher rposa e também atua como garçonete no bar da taverna à noite. Ela é uma favorita entre os homens por seu charme e beleza requintada (Car 18). Ela mantém sua natureza élfica bem escondida de todos, exceto de Harkon. Ela sabe que Harkon é, na verdade, um lobo metamorfo, mas não percebe que ele também é o Lorde de Kartakass. Apesar de sua breve estadia na estalagem, ela é uma das poucas pessoas que conhecem seu quarto secreto sobre o guarda volumes.

Heinstock (Beterraba) Lupock, Lobo Metamorfo: Tend. CM; CA 3; MV 12; DV 5+1; pv 22; TAC0 16; #AT 1 ou 2; Dano 2d6 e/ou 1d4 (cutelo de carne); AE cantar induz letargia; DE Ferro ou +1 para ser ferido; PM 10%; TM M; ML 14; XP 2.000.



A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN

Coraline, Mulher-raposa: Tend. CM; CA 2, 4 ou 6; MV 14; DV 18; pv 48; TACO 12; #AT 1; Dano 1d2, 2d6 ou arma; AE Enfeitiçar, magia; DE Prata ou +1 para ser ferida; PM Especial; TM M; ML 13; XP 1.400.

Coraline atua como uma arcana de 3º nível com as seguintes magias memorizadas

1º círculo – *Enfeitiçar pessoas* e *hipnotismo*.

2º círculo – *Esquecimento*

8. Adega

Observação: A porta que se abre para a escadaria deste aposento está trancada e com armadilha. Se a chave não for inserida em uma segunda fechadura oculta na moldura da porta, uma das pedras do teto sobre as escadas será solta. Ao abrir a porta, a armadilha é ativada, mas ela é acionada por uma placa de pressão nas próprias escadas. Portanto, a primeira pessoa a atravessar a porta sofrerá 3d8 pontos de dano. Não é permitido teste de resistência, e a armadilha ainda produz ruídos suficientes para alertar todos na cozinha sobre a presença de intrusos.

Os degraus rangem enquanto descem para uma adega fria esculpida na rocha sob a estalagem. O ar é fresco, mas estranhamente seco. As paredes não têm acabamento, exibindo sulcos e marcas dos instrumentos dos trabalhadores que a construíram há muito tempo. A textura irregular das paredes cria pequenos bolsões de escuridão e sombra, que dançam como espectros quando você move as luzes que carrega. Há um leve aroma no ar, algo familiar, mas impossível de identificar.

Esta adega fria de pedra é surpreendentemente seca. Ela está tão cheia quanto a cozinha acima, pois vários barris grandes ficam ao longo da parede leste e uma mesa cheia de potes e especiarias fica no centro. Prateleiras percorrem a maior parte do espaço na parede, e várias carcaças pendem de ganchos no teto. Um recipiente de gelo meio derretido fica em um canto. Sob a escada, há um suporte de vinho cheio de garrafas.

De longe, os itens mais valiosos nesta sala são as 12 garrafas de meekulbrau (com valor total acima de 5.000 po) que estão no suporte de vinho. O valor total dos vários itens alimentícios chega a cerca de 500 po, e o total de todos os vinhos e bebidas (incluindo o meekulbrau) chega a quase 8.000 oi.

9. A Taverna

Este bar é mantido levemente iluminado, mesmo nos dias mais claros. A maior parte da metade leste da sala é ocupada por uma área rebaixada que abriga o balcão e várias mesas. Uma ampla variedade de garrafas e copos repousa em uma prateleira robusta atrás do grupo, prontamente disponíveis para o barman.

A parede oeste da sala é composta por uma longa fileira de cortinas marrom-escuras que fecham três alcovas. As cortinas que cobrem a alcova central permanecem abertas, revelando uma mesa redonda e várias cadeiras robustas ao redor. Sussurros podem ser ouvidos de trás das outras duas, mas as cortinas são tão espessas que tornam impossível escutar as discussões além delas.

Conforme mencionado anteriormente, Coraline (veja sala 7) trabalha como atendente aqui durante as tardes e à noite. O bartender é Haldrake Moonbaun, um lobo metamorfo superior. Quando não está cuidando do bar, seu assistente, Ledalar, toma conta do lugar. Ledalar é um lobo metamorfo grande. Além de Coraline, duas outras garçonezes (Gleeda e Teena, ambas bardas de 3º nível) trabalham aqui à noite.

Haldrake Moonbaun é o braço direito atual de Harkon e, como tal, conhece sua verdadeira identidade. Já Ledalar sabe que Harkon é um lobo metamorfo com mais influência do que parece fazer sentido, mas é só isso. Os outros não sabem de nada.

Haldrake Moonbaun, Lobo Metamorfo Superior: Tend. NM; CA 2; MV 18; DV 8+2; pv 50; TACO 11; #AT 1, 2 ou 3; Dano 2d4, 2d6/1d6+6 (espada curta) ou 1d6/1d6/2d6; AE letargia e habilidade de bardo; DE necessário arma +1 para feri-lo e regeneração; PM 50%; TM M/G; ML 15; XP 8.000.

Ledalar, Lobo Metamorfo: Tend. CM; CA 3; MV 15; DV 5+1; pv 31; TACO 15; #AT 1 ou 2; Dano 2d6 e/ou 1d8 (Machado de Batalha); AE cantar induz letargia; DE armas de ferro ou +1 para feri-lo; PM 10%; TM M; ML 14; XP 2.000.

Gleeda e Teena, bardas de 3º nível: Tend. NM; CA 6 (*armadura arcana*); MV 12; pv 15, 12; TACO 19; #AT 1; Dano 1d3 (faca); AE Lâmina Envenenada (Classe D, início 2d4 min, Intensidade 30/2d6; DE Habilidade de Bardo; TM M; ML 12; XP 975 cada.

Talentes de ladrão:

Escalar	Ouvir	Furtar	Decifrar
Muros	Ruídos	Bolsos	Linguagens
60%	30%	30%	15%

Magias:

Gleeda (1º círculo): *leque cromático* e *transformação momentânea*

Teena (1º círculo): *dardos místicos*, *salto*

À noite, muitos seres malignos (lobos metamorfos e similares) frequentam este bar. As brumas do Caldeirão se levantam, e isso, combinado com o som das cascatas, proporciona cobertura suficiente para que eles cruzem a ponte ao norte da estalagem. Em seguida, eles entram furtivamente pela porta do estábulo e se juntam às festas selvagens que tendem a se desenrolar na taverna. A maioria desses seres está aqui simplesmente porque sabem que a multidão é quase exclusivamente “do tipo deles”. No entanto, alguns são agentes de Harkon e vêm se encontrar com ele. Harkon e seus agentes usam o tumulto no bar para encobrir seus próprios negócios. Esses agentes podem se infiltrar na sala de reuniões no andar de cima através da escadaria dos criados (todos eles carregam chaves) ou por meio das muitas portas secretas que percorrem toda a estalagem.

As três salas a oeste são para reuniões privadas e estão disponíveis sem custo adicional para os hóspedes.



A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN

10. A Sala de Assassinato

Nota: Esta sala é mantida trancada o tempo todo. A chave é a mesma usada para entrar na área 4.

Esta sala é circundada por bancos, com uma ampla mesa circular exatamente no centro. O mobiliário exhibe vestígios de combates, com arranhões, cortes e entalhes marcando suas superfícies. Manchas marrons cobrem as paredes, os móveis e o chão. Um odor denso, talvez de suor e luta, paira no ar.

As manchas neste ambiente são manchas de sangue. Este lugar é utilizado para privacidade ao falar e realizar ações letais. As paredes são feitas de madeira espessa e têm uma boa capacidade de isolamento acústico. Além disso, uma porta secreta leva até a (área 11). Haldrake ocasionalmente destranca este espaço para uso de outros, se o preço for adequado.

11. Passagem Secreta

Harkon costuma usar esta passagem para entrar e sair da área 10. Apenas Harkon, Akriel, Haldrake e Heinstock sabem dela.

12. Caixa Registradora

O corredor se expande aqui, abrindo espaço para um pequeno balcão embutido na parede. Você nota diversas caixas de madeira fixadas na parede de trás e um brilhante sino prateado repousando sobre o balcão. Uma pena e uma garrafa de tinta vermelha estão prontas ao lado de um livro de registro para os hóspedes. A tinta escura parece excepcionalmente espessa, e as assinaturas passadas no livro parecem ter todas desbotado para um marrom escuro.

Se o sino de prata for tocado, um homem idoso se apresentará. Ele está sob efeito de uma magia *enfeitiçar* lançada por Harkon Lukas e cuida da estalagem. Como o local tem pouco movimento, ele também cuida da manutenção geral e conservação do prédio. Ele fará com que os PJs assinem, colem seu dinheiro (1 po por quarto por noite ou 5 pc por pessoa que ficar nos Quartos Comuns [área 14]) e entreguem suas chaves. A menos que seja pressionado a fazer o contrário, ele designará pelo menos parte do grupo para quartos com portas secretas em suas paredes (veja 13e).

Os PJs logo descobrirão que são os únicos na estalagem. O homem idoso desconsiderará isso como uma noite calma e não parecerá preocupado com tais coisas.

13. Quartos dos Hóspedes

Nota: Obviamente, esses quartos estão trancados quando não estão em uso.

Você destranca a porta e a abre. O ar mofado escorre do quarto, lavando a você como água parada. Dentro do quarto, tudo está escuro. Depois que seus olhos se ajustam, você pode ver que as camas na Estalagem Antiga

Kartakan são feitas de estruturas de ferro robustas com muitos cobertores em cima. Ao lado de cada cama, há uma mesinha convenientemente colocada contendo uma lâmpada a óleo. As persianas estão fechadas, presas e travadas com uma tábua grossa. Você vê um suporte de ferro construído na moldura da porta para garantir uma grande trave através da porta de carvalho de 7,6 centímetros de espessura. Apenas essa viga fica ao lado da porta, então a segurança obviamente não é um problema.

Se os quartos forem examinados de perto, sinais de batalha e conflito serão aparentes aqui e ali. Apenas um lobo metamorfo superior poderia quebrar as portas quando barradas sem exigir várias rodadas. No entanto, Harkon não quer que sua estalagem seja destruída. Portanto, se os PJs forem atacados enquanto estiverem nesta estalagem (o que é quase certo), será nos corredores ou através das portas secretas.

Ataques Secretos

Os meios pelos quais os lobos metamorfos na Antiga Estalagem Kartakan podem se infiltrar nos quartos dos PJs são muitos e variados. As cinco maneiras mais comuns dependem dos quartos selecionados (ou atribuídos) pelos jogadores.

13a: Quando os personagens que ficam nesses quartos são atacados, painéis secretos ao lado das camas são removidos silenciosamente. Uma vez que o caminho está livre, um (ou mais) lobos metamorfos se lançarão no quarto (parecendo explodir pela parede), voarão pelo ar acima da cama e atacam.

13b: Os lobos metamorfos que atacam personagens nesses quartos deslizarão para dentro do armário através de um painel secreto. Uma vez lá dentro, eles fazem barulho para acordar a pessoa e assustá-la para o corredor (onde outro lobo metamorfo está esperando), se infiltram no próprio quarto quando tudo está escuro ou esperam até que o personagem se aproxime da porta do armário e, em seguida, saem para atacar.

13c: As paredes desses quartos são muito finas e estruturalmente fracas, de modo que uma criatura forte, como um lobo metamorfo, pode rompê-las facilmente. Como os reparos nesses quartos são bastante simples, Harkon Lukas permite esse leve dano à sua moradia em prol do entretenimento.

13d: Da área 15, os lobos metamorfos podem subir através de uma porta secreta no chão sob as camas desses quartos. Eles costumam explorar os temores de “monstro embaixo da cama” que assombraram os personagens quando eram mais jovens. Assim, eles podem começar a respirar com força (esperando acordar o PJ e atraí-lo para olhar embaixo da cama) ou jogar a cama pelo quarto (com o personagem ainda dormindo nela).

13e: As camas desses quartos estão na verdade, montadas em uma porta secreta especial. Quando a porta é acionada, a cama é virada para o lado por meio de um mecanismo de mola poderoso. Qualquer pessoa na cama naquele momento é lançada pelo quarto e cai no chão (levando 2d6 de dano). Isso pode ser um despertar muito rude.

A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN

14. Quartos Comuns

Os únicos itens nesta sala são as peles de dormir jogadas no chão de madeira dura. O próprio quarto é mofo e escuro, sem janelas abrindo para ele. Como seria de se esperar, o quarto cheira a muitas pessoas vivendo aqui por muito tempo.

As peles no chão são de lobisomens. Se os PJs decidirem dormir aqui, um “trabalhador” se juntará a eles durante a noite. Ele é, na verdade, um lobo metamorfo superior que ganhou no jogo de cartas para decidir quem terá o direito de matar os aventureiros. À noite, ele se sentará, se transformará em um lobo metamorfo e fixará seu olhar frio em um dos personagens. Em pouco tempo, este PJ começará a sofrer pesadelos e depois acordará para descobrir que os pesadelos de lobos que ele estava tendo eram apenas muito reais.

15. Passagens Secretas

Somente os aliados de Harkon Lukas têm conhecimento desses corredores. Elas são utilizadas por esses indivíduos para se deslocarem de forma discreta até o segundo andar e se encontrarem com ele.



16. Banheiro Privativo

Este é um banheiro privativo. Ele se esvazia em uma fenda que leva a uma caverna interna cavada abaixo da estalagem.

Seria possível, embora desagradável, escapar da estalagem por meio deste quarto. No entanto, um jogador teria que nadar debaixo d'água por 30 metros (teste de Con ou sofrer 1d6 pontos de dano) duas vezes seguidas. Além disso, a ação oscilante da água causará 1d10 pontos de dano durante cada nado, à medida que o personagem é esmagado contra as paredes do túnel.

17. Armário de Rouparia e Limpeza

O cheiro de sabonetes e produtos de limpeza é forte neste quarto. Cobertores, toalhas, um esfregão velho e vários outros suprimentos estão arrumados ordenadamente neste armário. Parece haver um número desproporcional de escovas de limpeza pesadas aqui.

18. Sala de Estar dos Hóspedes

A Sala dos Hóspedes parece bem confortável. Uma lareira fica encostada na parede perto da escada, com uma pequena pilha de lenha ao lado. Alguns sofás macios estão espalhados pela área. Até tem uma mesa e cadeiras prontas para uma partida de cartas à noite. O teto segue a inclinação do telhado, ficando mais baixo nas bordas. Na direção sul, a parede se afasta desta área, onde o telhado da estalagem encontra-se com o telhado do prédio principal.

A chaminé da lareira é, infelizmente, muito estreita para escapar da estalagem.

19. Quarto de Akriel

Você descobriu um quarto secreto ricamente decorado. Uma grande cama com dossel, esculpida de maneira intrincada e ricamente ornamentada, domina este espaço. Ao lado dela, um tapete de pele de lobo cobre o chão de madeira polida. Várias pinturas estão penduradas nas paredes.

As decorações e pertences pessoais neste quarto são avassaladoramente femininos. Tudo é de alta qualidade. Um perfume doce e inocente paira no ar. Por um momento, a cena evoca pensamentos de romance e passeios à luz da lua.

Um guarda-roupa fica no canto noroeste do quarto, com cabides suportando uma ampla variedade de roupas finas. Uma observação mais próxima revela que os vestidos lá dentro são obras-primas da alfaiataria dignas apenas das mais altas damas da sociedade.

Os retratos mostram Akriel e seu pai, o Mestre Bardo de Harmonic Hall, e um jovem apessoado que foi a refeição mais deliciosa que Akriel já teve.

Um painel escondido no armário guarda diversas joias, avaliadas em cerca de 1.100 peças de ouro. Uma fundo falsa nesta alcova oculta esconde um esconderijo consi-

A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN

derável. O item mais evidente guardado aqui é um retrato de Dr. Dominiani. Ao lado, encontra-se uma carta enrolada, amarrada com uma fita vermelha. Ela foi escrito em um texto mágico peculiar, que só pode ser lido à luz da lua ou por meio de uma *ler magias*. A carta revela os planos de Akriel e Dominiani para derrubar os senhores de Kartakass e Gundarak. Por fim, o compartimento contém um alaúde, duas *poções de cura extra* e uma *espada curta +1*.

Somente Harkon conhece a porta secreta entre seus aposentos falsos (sala 20) e este quarto.

20. Aposentos Falsos de Harkon

Esta sala secreta tem uma forma octogonal e é banhada por uma luz brilhante, com janelas em todas as paredes, exceto a do norte. Três sofás ornamentados e aconchegantes ficam dispostos ao redor de uma área central separada por paredes, conferindo à sala uma atmosfera elegante e encantadora. O restante da decoração segue a mesma linha refinada e de bom gosto. A vista das janelas é espetacular, oferecendo uma visão panorâmica de Skald, boa parte do Caldeirão e de toda a movimentação na Estalagem.

Harkon tenta manter este quarto em segredo. No entanto, todos os servos em tempo integral da estalagem conhecem sua existência (assim como Akriel). Apenas Coraline sabe que não é o verdadeiro quarto de Harkon. Akriel suspeita disso, mas não tem certeza.

21. Segundos Aposentos Falsos

A porta secreta na parede norte é a única maneira de entrar ou sair deste quarto secreto. Uma cama pequena, mas confortável, está embutida na parede sul, e uma mesa de cabeceira robusta de 1 metro de altura fica no centro do quarto. Tanto a cama quanto a mesa são compostas de uma madeira escura e nodosa que foi bem polida. O brilho de suas superfícies está constantemente mudando com seus movimentos no quarto, dando a impressão de que a madeira está se contorcendo. Há também um baú considerável, feito de materiais mais comuns, no canto mais distante.

Embora este quarto seja preparado para parecer com os aposentos de Harkon, é, na verdade, uma armadilha mortal. Se a cama for perturbada, oito lanças afiadas como navalhas serão acionadas. (TAC0 15; Dano 1d8; At Es Veneno (Classe C, início 1d4+1 minuto, Intensidade 25/2d4)).

O baú é, na verdade, um mimico. Como uma observação, ao descrever o ataque deste mimico, tente se concentrar em como ele parece se transformar em um horror amorfo.

Mimico Comum (1): Tend. N; CA 7; MV 3; DV 8; pv 36; TAC0 13; #AT 1; Dano 1d10+2; AE Cola; DE Camuflagem; PM Nula; TM P; ML 15; XP 1.400.

A mesa, se examinada, mostrará estar desgastada na parte superior. O chão perto de cada uma de suas pernas está marcado com numerosos arranhões e riscos. Ambos

são devidos ao fato de que Harkon fica em cima dela para alcançar uma porta secreta no teto que leva ao quarto 22.

22. Quarto de Harkon

Você adentrou uma sala clara no alto da torre octogonal. Todo o lugar está envolto em sombras e escuridão. Ao observar ao redor do quarto, você vê uma cama com dossel pesado e confortável, um antigo guarda-roupa de noqueira, uma escrivaninha com uma cadeira alta com encosto, e uma mesa sobre um volumoso baú de madeira.

De repente, seus olhos detectam um movimento na penumbra ao redor da cama. Algo não completamente humano se aproxima de você. Quando um feixe de luz atinge seus rostos, você não consegue evitar soltar um suspiro diante da visão de dois lobisomens prontos para atacar, um de cada lado da cama.

Harkon criou um sistema de polias para que, quando a armadilha da porta for aberta, dois lobisomens empalhados ao lado da cama deslizem cerca de um metro para frente. Se a armadilha da porta for fechada antes de deslizá-los de volta, ela ficará trancada e só poderá ser aberta por dentro.

A escrivaninha contém pena, tinta de sangue e várias folhas de pergaminho. Muitas delas contêm listas de itens, poemas de amor maravilhosamente redigidos de Coraline para Harkon, e outras coisas diversas. No entanto, uma lê o seguinte:

Mal posso acreditar, mas minha própria filha parece ter se voltado contra mim. Acredito que ela está colaborando com Daclaud Heinfroth, aquele velho morcego de Gundarak, numa tentativa de tomar controle de Kartakass. Eu a teria detido muito antes, mas preciso ter certeza de compreender completamente todo o seu plano. Recentemente, meus agentes relataram vê-la negociando com diversos estranhos de outra terra. Já os vi em minha estalagem. Se eles a auxiliarem, caçarei lentamente cada um deles e os destruirei por completo. Meus poderes são muito maiores do que Akriel pode imaginar, e ela subestimou minha ira.

Não é endereçada a ninguém, nem está assinada.

Um pequeno livro de poemas e canções elegantes encontra-se também dentro da escrivaninha, ao lado de um ornamento em forma de cabeça de lobo e de uma *adaga venenosa +3*, que saltará para a mão de quem sussurrar "saltar".

O guarda-roupa de Harkon contém 1.800 peças de ouro em roupas finas, além de um alaúde, uma flauta e uma harpa de 800 peças de ouro com detalhes em platina, que é, na verdade, uma *harpa da discórdia*. Quando Harkon toca esta harpa, ele pode controlar os efeitos que ela terá (apenas ele pode fazer isso).

A mesa contém um jogo de xadrez com lobisomens de ouro contra lobisomens de prata. Ao todo, o conjunto vale cerca de 5.000 peças de ouro. Se retirado deste quarto, uma das miniaturas se transformará em um ser real de seu tipo uma vez por noite e atacará o grupo.

Finalmente, o baú está trancado, mas não tem armadilhas. Ele contém 3.000 peças de prata, 2.000 peças de ouro e 800 peças de platina. Os itens neste quarto são apenas uma pequena parte da vasta riqueza e posses de Harkon. No entanto, a maioria está escondida em vários locais secretos

A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN

nas florestas de Kartakass, onde ele acha que estão mais seguras.

Somente Harkon sabe da porta secreta atrás do painel de cabeceira de sua cama. Às vezes, ele a utiliza para ganhar acesso ao telhado da estalagem ou vice-versa.

23. Sala dos Servos

Duas mesas idênticas às encontradas na área de jantar abaixo ocupam o centro deste cômodo. Muitas portas, todas de construção leve, estão distribuídas ao longo das paredes. A única iluminação provém de duas pequenas janelas redondas, posicionadas no alto do teto em ambas as extremidades deste espaço. A posição do sol é tal que lança um único feixe de luz pelo ar, como uma grande espada reluzente.

Como regra, esta área será ocupada por quatro serviçais quando a estalagem não estiver aberta para negócios.

24. Quartos dos Servos

Nota: Todas as portas desses quartos estão trancadas. No entanto, as fechaduras não são de qualidade excepcional, então qualquer pessoa tentando abri-las pode aumentar suas chances de sucesso em 25%.

Este pequeno quarto de 3 metros por 3 metros obviamente serve como moradia para um dos empregados da estalagem. Nesse sentido, parece excepcionalmente bem decorado. Embora uma cama, uma cadeira e uma escrivaninha sejam os únicos móveis no quarto, todos são de construção fina. Quem mora aqui é definitivamente abastado.

Esses quartos são destinados a Coraline, Haldrake, Ledalar, Heinstock, às três garçonetes e ao velho homem na área 12. O quarto com a porta secreta que leva ao 25 é do velho homem, mas ele não tem conhecimento de sua existência. Aqueles que desejam usar a porta quando ele está no quarto simplesmente pedem a ele para fechar os olhos e tampar os ouvidos.

Os quartos individuais devem conter equipamentos e itens que você considere adequados para cada pessoa. Certamente, alguns tesouros menores serão encontrados na maioria deles. Os detalhes são deixados em aberto para que itens particularmente úteis ao grupo (com base em seu estado atual) possam ser encontrados.

25. Corredor Secreto

Muito espaço neste corredor secreto é desperdiçado. No entanto, Harkon tem vários planos para reformá-lo assim que encontrar tempo.

26. Câmara do Conselho

Nenhuma janela se abre para este amplo quarto secreto. Todo o chão está coberto com peles de lobo. Um pequeno balcão fica ao longo da parede sul da sala, com vários bancos dispostos ao seu redor. O centro da sala é ocupado por duas longas mesas afastadas por cerca de 3 metros. Treze cadeiras confortáveis estão dispostas ao redor das duas mesas de maneira a criar a impressão de uma sala de conferências. Uma grande mesa, feita de uma bela madeira escura, está posicionada na cabeceira das mesas. Velas pretas como a meia-noite e vermelhas como o sangue repousam sobre as mesas, uma próxima a cada uma das 13 cadeiras.

Ao longo da parede norte deste recinto, encontram-se três celas gradeadas. Algumas algemas de couro estão presas às barras internas aqui e ali. A cela central abriga um corpo amarrado às barras. A figura exhibe enormes ferimentos em forma de garras por todo o corpo e parece ter sido morta por alguma besta horrível. Uma observação mais detalhada revela que o corpo foi parcialmente devorado. O odor da decomposição é denso neste lugar.

Sobre a lareira, repousa um conjunto de flautas da dor. Harkon e sua matilha de amigos malignos adoram matar lentamente as vítimas que interrogam nas celas ao tocar essas flautas (é claro, todos tomam cuidado para abafar os sons angustiantes inserindo cera de vela nos ouvidos). Após isso, eles se aproximam silenciosamente da vítima indefesa, aprisionada em couro, e começam a feri-la de maneira aterradora. As feridas em si raramente matam o indivíduo; ao contrário, seus gemidos e gritos ativam os efeitos residuais das flautas, e ele morre pela dor causada por sua própria voz.

Se os PJs forem capturados, esse provavelmente será o destino deles. Os tapetes de pele são mais para absorção de som do que qualquer outra coisa.

O bar contém apenas Meekulbrau vintage no valor total de 1.300 peças de ouro. Na escrivaninha, há listas de nomes com uma linha desenhada atravessando a maioria deles. Os PJs encontrarão cada um de seus nomes na lista (quaisquer mortos terão um traço). É uma lista de assassinatos. Esta é a única documentação mantida que se relaciona a essas reuniões. Até mesmo os nomes dos membros não são registrados em nenhum lugar.

Os treze principais subordinados humanos (ou lobos metamorfos, conforme o caso) de Harkon Lukas não estão detalhados. Dessa forma, você pode adaptar esses seres para combinar adequadamente com as habilidades dos PJs. A maioria, se não todos, deve ser lobos metamorfos ou lobo metamorfo superior. Apenas aqueles que foram especificamente listados neste módulo são Haldrake e Jackques (ver a seção de Encontros). Durante o curso da aventura, você pode querer que Coraline se torne um membro (especialmente se os PJs matarem um membro existente). Você pode equipá-los com itens, tesouros e conhecimentos conforme julgar apropriado. Cada um também terá um número de seguidores menos importantes que fazem sua vontade sem perceber que seu mestre realmente responde a Harkon Lukas, Senhor de Kartakass. Após a primeira visita dos PJs à estalagem, você deve fazer com que um ou mais desses aliados os “persigam” constantemente. Eles os seguirão, rastrearão e caçarão por toda Kartakass, e talvez até em Gundarak.

A ANTIGA ESTALAGEM KARTAKAN

27. Passagem Estável

Um corredor coberto se estende entre duas portas: uma que leva à Antiga Estalagem Kartakana e a outra é uma entrada lateral para os Estábulos. No meio, destaca-se um arco com 4,5 metros de largura, pavimentado com pedras.

28. Sala da Cocheira

Nota: A porta oeste geralmente está trancada, e as portas principais (ao norte) estão sempre fechadas com trancas quando não estão sendo usadas.

Uma carruagem preta e imponente com laterais abertas encontra-se nesta área. O chão está coberto por uma fina camada de pó cor de ferrugem, mais concentrado próximo à carruagem. No canto distante, há um barril grande sem identificação, ao lado de vários panos em tons de ferrugem empilhados. No ar, paira um aroma levemente familiar e amargo, porém, misturado aos cheiros naturais de cavalos no estábulo, torna-se difícil de identificar.

A carruagem é usada de vez em quando, sendo puxada pelos dois cavalos no estábulo 29. Mas quando Harkon quer usá-la como a "Carruagem do Lorde", ele a cobre com Meekulbrau, deixando-a tingida de vermelho. Em seguida, convoca vários lobos ancestrais para puxá-la. O barril está cheio de Meekulbrau de qualidade inferior (no valor de 800 peças de ouro). Embora a carruagem em si valha 12.000, ninguém em Kartakass a compraria de desconhecidos. A

ferrugem é, na verdade, Meekulbrau seco que se solta com o tempo.

29. Estábulos

De cada lado desta área, temos quatro estábulos, cada um com dois boxes e equipado com cochos. Um monte de feno está no canto noroeste da sala, e há uma escada que leva ao sótão superior no nordeste. Há algo incomum neste lugar, mas você não consegue identificar. Enquanto você pensa nisso, ouve um cavalo resfolegar dentro de uma das baias.

Na verdade, há dois cavalos mantidos nos estábulos mais distantes. Durante o dia, um jovem da cidade cuida deles.

30. Celeiro de Feno

Um grande monte de feno ocupa o centro deste celeiro. Várias aberturas estão presentes no chão próximo às paredes leste e oeste. Um ancinho está cravado no feno. Diversos sacos de grãos estão alinhados contra a parede norte.

As aberturas são para lançar o feno nos comedouros abaixo. Em uma emergência, um jogador poderia escapar para as baias abaixo, espremendo-se por essas aberturas.



PARA O DESFILADEIRO



a medida que o grupo se aproxima do covil de Radaga, começam a ouvir um som distante e retumbante. Inicialmente, podem confundir com o barulho de um trovão. No entanto, à medida que se aproximam do desfiladeiro, percebem que se assemelha mais ao batimento de um grande tambor.

Na verdade, esse som provém da árvore espiã com a qual Radaga fez um pacto. A equipe foi avistada por uma árvore controlada pela distante árvore espiã, que agora emite um aviso de que estranhos estão se aproximando.

Patrulhas de Radaga

A distância até a área das catacumbas onde Radaga reside agora é inferior a 1,5 quilômetros, e se os jogadores seguirem o som retumbante, chegarão diretamente a ela. No entanto, Radaga enviará várias patrulhas para afastar os intrusos. Role 1d8 na tabela a seguir para determinar o que os jogadores enfrentarão.”

- 1 3d4 Goblins
- 2 2d6 Esqueletos
- 3 2d4 Zumbis
- 4 2d3 Zumbis e 1d3 Zumbi vudu
- 5 1d4 Esqueletos Gigantes*
- 6 1d8 Esqueletos e 1d4 zumbis
- 7 1d2 Leucrotta
- 8 1d4 Corvos Gigantes**

*veja a área 8 abaixo ** veja Os Pássaros abaixo

Aproximando-se do Cânion

A pós enfrentarem a patrulha, eles começarão a se mover para uma área deserta. Uma área ainda mais desolada se tornará visível a leste.

À medida que se aproximam do som dos tambores, deparam-se com uma paisagem verdadeiramente desolada. As árvores e a grama dão lugar a arbustos baixos que, em breve, desaparecem, revelando uma terra árida e rachada, assemelhando-se a um leito de mar ressecado com desfiladeiros entalhados. Rochas redondas e vermelhas salpicam as áreas sem vida entre os desfiladeiros.

Entrando no Cânion

A viagem por esta região é relativamente fácil, pois a terra não está lotada de seres vivos. O solo pode ser traiçoeiro, mas a impressão geral é de uma viagem rápida. Depois que o grupo viajar mais 400 metros, eles estarão profundamente na região sem vida dos cânions.

Agora que você está aqui nesta região desolada, percebe que aquelas grandes rochas que viu de longe são, na verdade, nódulos resistentes de terra vermelha e enferrujada. Não há uma única pedra à vista. Tudo é formado por uma mistura de lama ressecada pelo sol e moldada pelos ventos, parecendo tijolos. Os desfiladeiros têm uma aparência bem quadrada, com paredes verticais de barro endurecido. A maioria deles varia entre 4,5 e 12 metros

de profundidade. As cristas entre os desfiladeiros são um pouco arredondadas, enquanto os fundos são bem quadrados. No leito dos desfiladeiros, pequenos riachos secos desenham padrões brancos na terra assada pelo sol.

A sensação de morte parece permear o solo deste lugar. Até o deserto mais quente pareceria mais vivo do que esses cânions desolados. Lá no alto do céu, você pode ver um grande corvo surfando nas correntes de vento em círculos preguiçosos e graciosos. Parece ser a única outra coisa viva à vista.

Ujvências Macabras

A medida que o grupo se aproxima da área onde Radaga mora, eles se depararão com várias peculiaridades. Elas não precisam ser encontradas em uma ordem específica, mas todas devem ser apresentadas aos PJs antes de eles começarem a explorar o Cânion de Radaga.

Os Corpos

Nas extremidades de várias das belas paisagens, um único pequeno poste de madeira pode ser visto. Esses postes têm todos um conjunto de algemas penduradas em correntes presas aos seus topos. Muitas das algemas estão presas em corpos humanos em algum estado de decomposição. Enquanto alguns são nada mais do que coleções de carne ressecada e ossos descolorados, outros ainda estão nos estágios iniciais de decomposição. A maioria dos corpos mais recentes mostra sinais de terem sido parcialmente devorados.

Radaga traz pessoas para cá por vários motivos sinistros. Os corvos enormes dessa área geralmente acabam matando a maioria delas depois que os elementos já as debilitaram o suficiente. Se os personagens jogadores (PJs) forem capturados, há uma boa chance de que enfrentem o mesmo destino.

Os Pássaros

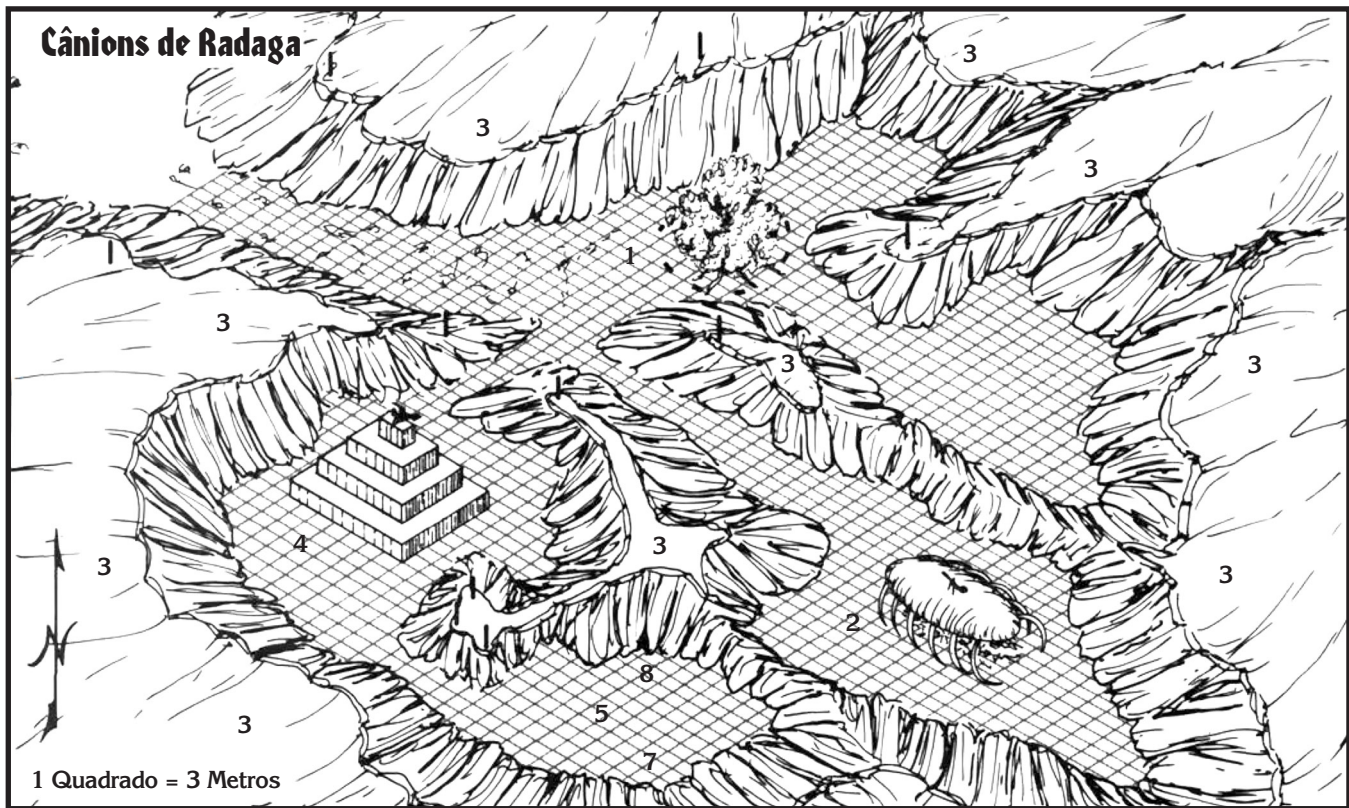
Ocasionalmente, corvos gigantes atacam aqueles que vagueiam por esses cânions. Caso o Mestre queira, o grupo pode ser atacado por um ou mais desses pássaros malignos. Caso contrário, eles deveriam pelo menos deveriam flagrar um ou dois deles se banquetearando nos corpos pendurados lá no alto das paredes do cânion.

Corvo Gigante: Tend. N(M); CA 4; MV 3, Vn 18; DV 3+2; pv 16 cada; TACO 17; #AT 1; Dano 1d4+2; AE Nenhum; DE Nenhuma; PM Nula; TM G; ML 15; XP 175.

Os Ossos

À medida que o grupo se aproxima da área de Radaga, eles se deparam com um desfiladeiro repleto de ossos enraizados em suas paredes. Esses ossos variam de tamanho, desde os de um rato até aqueles que parecem ter pertencido a um ser humano gigantesco, com cerca de 30 metros de altura. Estes ossos estão espalhados por todo o desfiladeiro, integrados à argila até a profundidade que os PJs possam examinar.

PARA O DESFILADEIRO



Os Despedaçados

Nos últimos 30 metros da parede do cânion antes da entrada das Catacumbas de Radaga, há uma fileira de esqueletos humanos pendurados em estacas de madeira. À medida que avançam, os aventureiros notarão estacas de madeira com crânios humanos e algumas penas de corvo, dispostas em intervalos cada vez menores, dos dois lados do cânion. Radaga os chama de "Os Despedaçados", uma última advertência para quem se aventura a entrar no covil.

Cânion de Radaga

Eventualmente, os PJs terão que se dirigir ao covil de Radaga. Este desfiladeiro só pode ser alcançado depois de percorrer um trecho estreito de cânion ladeado por seus vigias (veja acima). Dessa forma, o grupo entrará na garganta por meio de uma ampla passagem no canto noroeste do mapa do Cânion de Radaga.

I. Árvore Espiã

O caminho marcado por estacas e crânios que você estava seguindo continua adiante e se abre para cercar uma grande árvore de carvalho escura. Você tem a sensação distinta de que algo sombrio e sinistro está observando você. Olhando para cima, você pode ver as formas escuras de corvos gigantes circulando bem acima de você. Seus gritos assombrados ecoam pelo cânion como o riso vingativo de um fantasma.

A árvore de carvalho, na verdade, é uma árvore espiã. Para Radaga, ela representa muito, já que usa diversas desses carvalhos a quase uma milha de distância como espiãs para alertá-la sobre intrusos. O som de batidas que os personagens jogadores ouviram antes foi provocado por essa criatura.

Árvore Espiã: Tend. N; CA 5; MV 1 (3 raízes); DV 10; pv 58; TACO 11; #AT especial e boca; Dano 0 e 3d4; AE Raiz; DE Canalizar magia; PM especial; TM G; ML 16; XP 3.500.

Se a árvore espiã for atacada e não puder se proteger, emitirá uma série especial de batidas. Ao ouvir esse sinal, oito goblins saltarão de alçapões secretos no solo que circunda a árvore. Eles ajudarão a defendê-la contra qualquer atacante.

Goblins (8): Tend. NM; CA 4; MV 12; DV 4+4; pv 29, 25, 22, 21, 21, 19, 16, 12; TACO 13; #AT 3; Dano 1d6/1d6/2d6; AE especial; DE Nenhuma; PM 10%; TM M; ML especial; XP 975 cada.

Se o grupo conseguir derrotar os guardas goblins e ainda representar uma ameaça para a árvore, algo verdadeiramente assustador acontecerá. É importante destacar que Radaga também pode iniciar essa cena à vontade, e sua destruição também a desencadeará.

Assim que ficar evidente para Radaga que sua árvore espiã ainda está em perigo e que seus goblins falharam, ela desencadeará uma magia poderosa. Esta magia letal anima esqueletos ocultos sob as estacas que sustentam os vigias de Radaga. De repente, com um som árido e arranhado,

PARA O DESFILADEIRO

portas secretas se abrirão, revelando câmaras semelhantes a caixões sob cada uma das estacas. Com um estalido de ossos, um esqueleto salta de cada caixa e ataca o grupo.

As áreas de contenção dos esqueletos estão presas por baixo, de modo que quem retirar uma estaca não os descobrirá. No entanto, uma busca bem-sucedida por portas secretas revelaria a presença deles. Há um total de 180 esqueletos.

Esqueletos (180): Tend. N; CA 7; MV 12; DV 1; pv 20 cada um 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 e 1; TACO 19; #AT 1; Dano 1d6; DE sim; PM especial; TM M; ML Morto vivo; XP 65 cada.

2. Caixa Torácica

Ao chegar ao final deste desfiladeiro, você se depara com uma imensa caixa torácica cravada no solo de argila do cânion. As costelas se estendem cerca de 4,5 metros para fora do chão, formando um arco em direção a uma grande placa óssea. Parece que a criatura da qual esses ossos vieram tinha algum tipo de concha a cobrindo.

Dentro dessa estrutura esquelética titânica, um amontoado de homens e mulheres encontra-se em vários estágios de decomposição. Lamentos piedosos ecoam, membros enfermos são agitados em gestos desesperados por ajuda.

Embora até mesmo um homem grande pudesse caminhar entre as costelas, nenhum deles está fazendo isso. Ao redor da caixa torácica, há vários tocos decompostos que parecem estar suspensos em redes feitas de cipós grossos.

Há um total de 25 humanos nesta gaiola. Dez são zumbis, dois são zumbis vudu, e o restante são humanos presos. Todos os humanos foram *silenciados* magicamente para que não possam falar. Na verdade, estão tentando afastar os personagens da armadilha, não pedindo ajuda. Um personagem que se dedicar a examinar a situação com cuidado pode (opção do Mestre) notar isso. Os tocos e as redes são, na verdade, *kampfult* (uma planta mortal).

Kampfult (10): Tend. N(M); CA 4; MV 3; DV 2; pv 15, 15, 12, 11, 10, 8, 7, 4, 4, 2; TACO 19; #AT 6; Dano 1; AE surpresa e paralisia; DE Nenhuma; PM Nula; TM P; ML 12; XP 175.

Embora não mais do que duas dessas criaturas possam atacar um único jogador (devido à disposição e à sua movimentação lenta), o verdadeiro perigo para o grupo está oculto no topo da carcaça óssea.

À espreita acima das cabeças do grupo na concha óssea estão oito goblins. Eles operam uma pequena catapulta esquelética armada com uma rede especial. Quando disparada, a rede se desenrola (balanceada por crânios) e cai sobre qualquer pessoa que entre ou tente sair da área. A rede é feita de tendões e é muito resistente, de modo que aqueles capturados por ela devem fazer um teste de abrir portas para romper um fio. Se cinco fios forem rompidos, eles podem escapar. A rede se expandirá para cair em uma área de 9 metros de diâmetro, e duas dessas redes podem ser disparadas (a segunda deve ser disparada três rodadas após a primeira devido ao tempo de recarga).

Aqueles atingidos pela catapulta precisam passar em um teste de resistência contra paralisia com uma penalidade

de -3, ou ficarão presos. Em seguida, os goblins lançam cordas, descendo até o chão do cânion. Eles fixam a rede ao solo, aprisionando os personagens pegos nela. Depois, vigiam de perto por vários dias até que os prisioneiros fiquem fracos demais por fome, sede e medo para representar qualquer ameaça. Então, os *silenciam* magicamente, retiram todo o equipamento importante e os colocam na caixa torácica. A partir daí, podem sucumbir à doenças, ser enviados a uma das catacumbas para enfrentar os horrores que lá habitam, serem pendurados em uma das estacas no topo dos cânions ou enfrentar uma série de destinos nada agradáveis.

Aqueles que escaparam da rede podem tentar libertar os outros que foram presos nela. Cada fio tem 8 pontos de vida, sendo que apenas armas afiadas surtem efeito. Devido à sua flexibilidade, todo dano infligido aos fios é reduzido pela metade, a menos que outra pessoa segure firmemente a rede.

Se os Personagens dos Jogadores conseguirem chegar até os goblins e enfrentá-los, talvez consigam desativar a catapulta. As estatísticas dos goblins são as seguintes:

Goblins: Tend. NM; CA 4; MV 12; DV 4+4; pv 27, 22, 21(x3), 20, 18, 17; TACO 13; #AT 3; Dano 1d6/1d6/2d6; AE especial; DE Nenhuma; PM 10%; TM M; ML especial; valor em XP 975 cada.

Qualquer tentativa de resgate (ou mesmo investigação) dos prisioneiros na gaiola fará com que todos os zumbis na gaiola (que são difíceis de distinguir de alguns dos cativos) ataquem.

Zumbis (10): Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 15, 15, 14, 13, 11, 11, 10, 10, 6, 2; TACO 19; #AT 1; Dano 1d8; PM especial; TM M; ML nenhuma; XP 65 cada.

Zumbis vudu (2): AL N(M); CA 6; MV 9; DV 3+12; pv 27, 22; TACO 15; #AT 1; Dano 3d4; AE sim; DE sim; PM especial; TM M; ML nenhum; valor em XP 975.

3. Sentinelas

Diante de você, está uma sentinela silencioso e imóvel, algo verdadeiramente único. Um esqueleto imponente está montado sobre um grande lagarto esquelético. Ele repousa em uma sela de couro ressecado, segurando um conjunto de rédeas em uma mão e uma lança, aparentemente esculpida a partir de osso, na outra. A ponta da lança exibe uma coloração marrom, lembrando de maneira desconcertante sangue seco.



PARA O DESFILADEIRO

Qualquer tentativa de chegar a menos de 15 metros do desfiladeiro pelo topo será confrontado por essas sentinelas. Além disso, qualquer pessoa escalando para fora do desfiladeiro também será atacada.

Esqueleto Gigante: Tend. N; CA 6; MV 12; DV 8; pv 40; TAC0 13; #AT 1; Dano 1d12 (lança de osso); AE dobro de dano em investida; DE como um esqueleto, não sofre dano de ataques baseados em fogo, Afugentando como uma Múmia; TM G (3,6 metros de altura); ML Nenhum; XP: 1.400.

Se o esqueleto acertar uma investida com resultado 19 ou 20, a lança se partirá, causando um dano adicional de 2d12. Em um resultado de 1 ou 2 em uma jogada de ataque, a lança também se partirá sem benefício algum. Em ambos os casos, a lança estará irremediavelmente danificada, e o esqueleto se armará com uma bola e corrente para ataques adicionais (também 1d12 de dano, mas não podendo investir).

Esqueleto de Lagarto de Fogo: Tend. N; CA 5; MV 15, DV 10; pv 45; TAC0 11; #AT 3; Dano 1d8/1d8/2d8; AE Nenhum; DE afugentado como um espectro, imune ao fogo, morto-vivo; PM Morto-Vivo; TM A; ML morto-vivo; XP 5.000.

4. Monumento do Corvo

Uma estrutura de taipa com quatro andares, em formato de zigurate, destaca-se, culminando com uma impressionante estátua de um grande corvo a uns 15 metros de altura. A cabeça do corvo está alinhada com o topo das paredes do desfiladeiro, e, neste momento, está voltada na sua direção. Em cada patamar abaixo do corvo, guardas esqueletos permanecem imóveis, em silenciosa atenção. O vento geme ao soprar por entre seus ossos alvejados pelo sol. Cada guarda segura uma lança com uma lâmina de osso fino. Penas negras de corvo tremulam na brisa, enfeitando os cabos das lanças e das faixas sobre as cabeças desses guardiões letais.

Com um som áspero e ríspido, o corvo começa a girar até que seus olhos de pedras preciosas se voltem para o grupo. No âmago de cada olho, um brilho de luz preenche sua alma de apreensão.

Cada plataforma do zigurate possui uma altura de 3 metros e uma largura de 3 metros. Há três níveis de guardiões: o inferior abriga 24 esqueletos, o subsequente 16, e o último, logo abaixo do corvo, aloja 8 deles. Todos receberam ordens para se limitarem à defesa do zigurate. Os esqueletos nos patamares superiores permanecerão inativos, a menos que um oponente esteja diretamente abaixo deles (nesse caso, lançarão suas lanças). Após a salva de lanças, nenhum outro ataque será desferido, a menos que um oponente esteja no mesmo nível que o esqueleto, momento em que este atacará com suas mãos e dedos ossudos. Naturalmente, qualquer esqueleto atacado se defenderá, independentemente do nível onde o atacante esteja posicionado.

Esqueletos (48): Tend. N; CA 7; MV 12; DV 1; pv 7 (x8), 5 (x16), 3 (x24); TAC0 19; #AT 1; Dano 1d6; AE sim; PM especial; TM M; ML Morto-Vivo; XP 65.

Dentro da estátua de corvo estão aprisionados dois esqueletos gigantes. A eles foi ordenado que girem a estátua

ao redor de uma viga de madeira, mantendo sempre o olhar fixo em qualquer movimento nesta área. Desse modo, a estátua se desloca para acompanhar os passos dos PJs. Se os aventureiros se dividirem em grupos, ela seguirá o grupo maior que acabou de se separar do conjunto atual que está sendo observado. Certifique-se de que isso pareça ameaçador e não caricato.

Se os PJs conseguirem quebrar a estátua (feita de argila endurecida e pintada com algum líquido escuro), os esqueletos dentro dela não atacarão, apenas continuarão sua tarefa de girar o que restou da estátua.

Esqueletos Gigantes (2): Tend. N; CA 6; MV 12; DV 8, pv 48, 33; TAC0 13; #AT 0; Dano Nulo; DE como esqueleto, não sofre dano de ataques baseados em fogo, Afugentado como múmia; TM G (3,6 metros); ML Nula; XP Nulo.

Existe uma porta secreta no topo do zigurate. Ela só pode ser encontrada se a carapaça da estátua for quebrada e invadida, ou se aqueles que desejam entrar disserem “Levante, Corvo”. Nesse caso, os esqueletos gigantes erguerão o poste de pivô, mantendo o corvo alto o suficiente para que os personagens possam se esgueirar por baixo. O corvo é demasiado pesado para ser erguido por não-gigantes, a menos que meios mecânicos (como alavancas) sejam utilizados.



PARA O DESFILADEIRO

A porta secreta leva a uma pequena sala do tesouro com cerca de 7,5 metros de lado e 6 metros de altura, que Radaga colocou aqui em homenagem ao corvo. Contém 250 pc, 130 pp, 50 pe, 430 po, 50 pv, 12 pedras preciosas em forma de ovo (no valor de 100 PO cada), uma estatueta de ônix de um corvo no valor de 350 po e dois cristais claros do tamanho de uma moeda (que são, na verdade, *olhos de águia*).

No canto da sala, ergue-se uma pequena mesa coberta por um pano vermelho. De todo o recinto, este é o único local onde a poeira se acumula densamente. Sob o pano, repousa uma antiga folha de pergaminho pressionada sob um vidro. O pergaminho ostenta inscrições em um dialeto estranho. Se um ladino conseguir decifrar idiomas ou se magia for utilizada, as palavras revelar-se-ão da seguinte maneira:

Eu desejava beleza. Eu desejava homens. Eu desejava poder. Sussurrei para as brumas, apenas uma jovem sacerdotisa de um deus fraco. E as brumas sussurraram de volta. Prometeram-me a beleza de qualquer dama na terra. Prometeram-me a completa submissão de muitos homens. Falaram do poder para criar maravilhas. Eu escutei, eu refleti... mas recusei, ciente de nunca barganhar com as brumas. Então, das brumas surgiu um grande corvo. Sobre sua cabeça, uma coroa de três gemas. Ao pousar, suas asas agitaram as brumas, e elas sussurraram mais uma vez: "Receba a coroa e torne-se rainha, jamais tocada pela morte." Imortalidade, junto com uma beleza inigualável, homens para me adorar, poder para empunhar. Ah!... e eu aceitei.

Os PJs notarão que a superfície do pergaminho está marcada como se gotículas de água tivessem sido espalhadas sobre ela.

5. As Catacumbas

Duas fendas secas se abrem de ambos os lados deste beco sem saída do cânion. As fendas são altas, porém estreitas. Embora não haja nada que cause alarme, uma angústia terrível parece pairar densamente sobre este recanto. As paredes ressecadas do cânion aqui parecem ainda mais secas e endurecidas do que em outras partes do complexo do cânion. No exato centro do cânion, encontra-se um esqueleto humano esticado por tiras de couro presas nos pulsos e tornozelos. Cada uma dessas tiras de couro está atada a uma estaca de madeira cravada profundamente no solo.

Qualquer pessoa que o examine pode determinar que ele está aqui há muito tempo. Apesar de o esqueleto não ser considerado morto-vivo, está sob uma *maldição* poderosa. Qualquer pessoa que o toque cairá para trás e experimentará uma dor profunda e terrível na mão que o tocou, sem direito a um teste de resistência. No dia seguinte, o uso do braço será doloroso e desajeitado (-3 de Destreza). Uma artrite se instalará nas articulações e começará a se espalhar pelo braço. Em um dia, até movimentos simples serão feitos com dor extrema (diminuindo a Destreza do personagem em mais 3 pontos). A pele da pessoa se ressecará, surgirão manchas de idade. Eventualmente, a pessoa definhará e morrerá (o que levará cerca de uma semana). Toda a carne rapidamente se desprenderá, secará e se dissipará, deixando apenas uma estrutura esquelética para trás. A qualquer mo-

mento durante o desenvolvimento da maldição, uma magia *remover maldição* restaurará a pessoa ao seu estado original.

Além do uso de uma magia *remover maldição*, há outra maneira de se livrar da maldição. Se Radaga for morta, a maldição será dissipada. Além disso, se um personagem amaldiçoado testemunhar a morte de Radaga, o espírito livre do lenhador realmente lhe concederá po carisma de sua esposa (18).

Esse esqueleto pertencia a um lenhador jovem e bonito de uma cidade próxima, cuja família inteira foi capturada por Radaga. Ela os manteve em cativeiro por um bom tempo, enquanto seus capangas tentavam capturá-lo também. Embora ele fosse esquivo, ela finalmente o capturou. Em seguida, forçou-o a assistir impotente enquanto ela atormentava sua bela esposa e família.

Enquanto ela o matava aos poucos com uma dose diária de *provocar ferimentos leves*, enquanto ele estava preso ao chão exato deste local, ele reuniu toda a angústia em seu ser e proferiu uma maldição poderosa: "Que aqueles que me tocarem sofram o mesmo destino que atingiu minha esposa".

Naquela manhã, Radaga descobriu que o jovem havia morrido durante a noite. Assim, ela preferiu não usar nele a magia *provocar ferimentos leves*, o que teria alterado seu destino. Ordenou a um escravo que movesse o corpo e observou sua careta ao tocá-lo. Rápida em compreender a situação, desde então deixou o corpo ali por várias razões: como um lembrete para si mesma, como uma forma de tortura para outros, como guardião de seu covil e para poder usufruir do poder da maldição destinada a ela, agora voltado contra os demais.

Se o esqueleto for solto, ele se animará (como um esqueleto padrão) e avançará para atacar Radaga. Certamente, será destruído pelos esqueletos gigantes guardiões que a protegem. No entanto, isso pode aproximar os PJs, e, ao morrer, todos os esqueletos que o atacarem se desintegrarão em pó.

7. Caverna da Sacerdotisa Morta-Viva

Uma fenda estreita no lado do cânion aqui se estende para dentro do barro ressecado. Se o grupo explorar essa área, vá para o próximo capítulo, "Caverna da Sacerdotisa Morta-Viva".

8. Caverna da Coroa das Almas

Aqui, uma fenda estreita corta profundamente o lado da parede de barro ressecado. Se os aventureiros entrarem, descobrirão a Caverna da Coroa das Almas, vá para essa seção do livro.



A CAVERNA DA SACERDOTISA MORTA-VIVA



As Catacumbas

As Catacumbas de Kartakass são renomadas em toda a região. Elas ficam abaixo das colinas de Arkalias, próximo a Bluetspur. Em tempos passados, os rios de Bluetspur fluíam até a borda de Arkalias e depois mergulhavam no subsolo, esculpindo lentamente muitos corredores sinuosos na rocha desta área. No entanto, uma leve atividade sísmica fechou a entrada de Bluetspur para as catacumbas, bloqueando permanentemente os rios desses labirintos subterrâneos.

Dizem que as catacumbas se estendem até Bluetspur. No entanto, são poucos os que conseguem escapar de Kartakass por esse caminho, já que as cavernas são assombradas por uma maligna sacerdotisa de considerável poder. Os poderes dela parecem se limitar apenas à borda de Arkalias, então ela nunca abandona essa região.

Além disso, uma forma peculiar de acônito cresce nas Arkalias, afastando vampiros, lobos metamorfos e lobisomens. Os habitantes locais a chamam de “peste noturna”. Seus poderes protetores duram apenas alguns minutos (1d6) após ser colhida, e ela se recusa a crescer em qualquer lugar que não seja nas Arkalias. Talvez isso, por si só, seja o motivo para Harkon Lukas não expulsar uma força tão

poderosa de seu domínio, ou talvez ambos tenham chegado a um acordo anteriormente.

Caverna da Sacerdotisa Morta-Viva

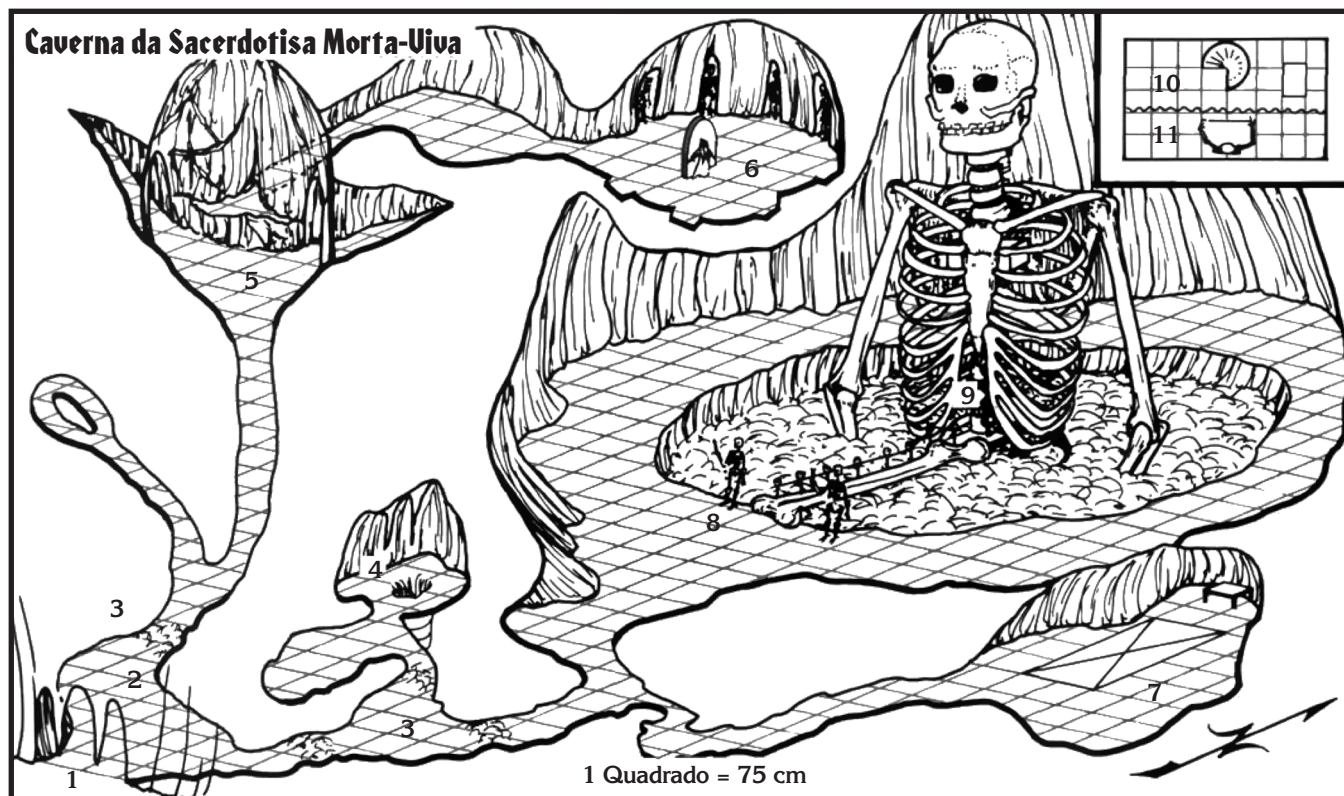
1. Fenda

Ao atravessar uma estreita fenda nas paredes queimadas pelo sol do desfiladeiro, você descobre que ela se alarga em um corredor perigoso. O ar é escuro e seco, com poeira subindo a cada passo, irritando seus olhos e pulmões. O corredor é irregular, com duas estalactites compridas perto da entrada, dando a impressão de uma boca cruel e dentada se abrindo para mordê-lo. O solo parece ter sido manchado por algum fluido escuro.

2. Câmara de Runas

Nas paredes, proliferam sinistros símbolos de poder e sofrimento, cravados com uma profundidade perturbadora. Sua aterrorizante presença desencadeia um arrepio fugaz que percorre a espinha. A escuridão nos corredores adiante parece misteriosamente profunda, quase assumindo uma consistência líquida.

Neste ponto, peça a todos os jogadores para realizarem testes de resistência contra magia para seus personagens. Aqueles que falharem, terão que realizar um teste para dobrar barras quando tentarem retirar suas armas de suas



A CAVERNA DA SACERDOTISA MORTA-VIVA

bainhas. Armas que não estão embainhadas não são afetadas. Para lançadores de magia, o uso de magias exigirá um teste de Inteligência para arcanos ou um teste de Sabedoria para sacerdotes. Aqueles que não passarem em seus testes não conseguirão lançar a magia corretamente e ela simplesmente falhará. Todas as penalidades permanecerão até que este complexo de cavernas seja deixado.

3. As Névoas

À frente, o chão está envolto por uma névoa misteriosa em movimento. É intensamente negra, alcançando talvez a altura dos joelhos de um humano, assemelhando-se a uma tinta vaporosa. Parece haver algo se movendo na névoa, pois ela apresenta ondulações e redemoinhos, como os causados por peixes em um rio, porém, você não percebe sinal de qualquer ser vivo nesta fumaça negra fervilhante.

Todo personagem que entrar na visão da névoa negra deve fazer um teste de resistência contra magias. Aqueles que passarem terão uma sensação ruim sobre a “passagem” à frente. Nada que façam, no entanto, provocará qualquer resposta ou revelará informações sobre os vapores misteriosos. A única maneira de fazer algo acontecer aqui é entrar na névoa. Personagens que não estão carregando objetos mágicos podem passar com segurança pela região. Aqueles com esses itens, no entanto, estão prestes a levar um choque. Determine qual item mágico em posse deles está mais próximo do chão e então leia o seguinte texto para eles:

Você nota uma mão espectral branca com unhas compridas emergindo da névoa. Ela é esguia e cadavérica, mas não completamente esquelética. Com uma velocidade que parece impossível de acreditar, ela se lança e agarra o(a) seu(ua) (item mágico). Embora pareça ter uma firme aderência no objeto, você não sente nenhuma força sendo exercida.

As mãos agarrarão o item mágico mais baixo que conseguirem alcançar. Haverá uma mão por personagem com objetos mágicos.

As mãos são na verdade fantasmas de névoa e não são corpóreas. Elas não podem ser atacadas de forma alguma, exceto por algo que destruiria toda a névoa (um *desejo* de que a névoa sumisse, por exemplo). Seu toque fará com que o item agarrado se transforme lentamente em névoa e se dissipe. Para evitar que isso aconteça, os personagens devem escapar das névoas. No entanto, todos na névoa estarão sob os efeitos de uma magia *lentidão*. A cada rodada, faça com que o personagem teste sua resistência contra magias (ajustando pelos bônus do item ou seu equivalente). Fracasso significa que o item desapareceu e a mão se moverá para outro (se houver mais algum).

4. Buraco

O chão desta sala está coberto por areia fina, tornando-o um tanto escorregadio. No centro da câmara, há um buraco largo no chão que parece ser natural. O ar está

parado e o único som que você ouve é o atrito da areia sob suas botas.

Qualquer pessoa que se aproximar a até 1,5 metro do buraco fará com que sua borda desabe. Elas escorregarão para dentro do poço e ficarão meio enterradas em seu fundo. Todos os personagens que caírem devem fazer um teste de Destreza. Fracasso significa que eles estão enterrados de cabeça para baixo (consulte o Livro do Jogador do AD&D 2ª Edição para detalhes sobre prender a respiração). A regra dos 1,5 metro se aplica àqueles que tentam ajudar seus companheiros presos.

5. A Sala Estilhaçada

O desfecho deste trecho revela vestígios de um abalo geológico violento. Pequenas fendas e rachaduras se entrelaçam pelas paredes, contudo, não se vislumbra nenhuma saída desta câmara, exceto pela passagem evidente ao norte. Duas promissoras bifurcações se estendem a oeste e sul, mas logo se estreitam até se tornarem impraticáveis. Dentro das sombras das rachaduras, vez ou outra, você ocasionalmente vislumbra algo que poderia ser um olho cruel e cintilante.

Ao alto (6 metros) na parede leste, há uma saliência que é tão difícil de distinguir das paredes ásperas da caverna que é necessário procurar portas secretas para descobri-la. No fundo da saliência, há uma passagem que continua até a área 6.

6. Pedra da Morte

Uma laje de pedra lisa bloqueia sua visão para o centro da sala à frente. Você avista um esqueleto pendurado por correntes no lado leste da sala, enquanto um corpo apodrecido e algemado está suspenso no lado oeste. O ar exala um odor de morte e decadência, mas a zumbido de insetos que se esperaria em um local assim está notavelmente ausente. Um sentimento de apreensão paira sobre este lugar.

Esta sala contém quatro esqueletos e quatro zumbis, embora apenas 2 sejam visíveis para os PJs quando entram na sala. Todos parecem acorrentados às paredes. No entanto, os pinos da parede podem ser facilmente retirados e esses guardiões mortos-vivos então usam as correntes como chicotes. As criaturas se animarão assim que os personagens estiverem bem dentro da sala.

Esqueletos (4): Tend. N; CA 7; MV 12; DV 1; pv 3, 1(x3); TAC0 19; #AT 1; Dano 1d6 (correntes); DE sim; PM especial; TM M; ML Nula; XP 65 cada.

Zumbis (4): Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 14, 11, 9, 8; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d8 (punho) 1d6 (corrente); PM especial; TM M; ML Nula; XP 65 cada.

Quando o grupo puder ver o lado oposto da laje de pedra, eles observarão o seguinte:

A CAVERNA DA SACERDOTISA MORTA-VIVA

A figura maculada de uma mulher humana jaz sobre a pedra fria. Ela está amarrada por tiras de ferro ao redor do pescoço, pulsos e tornozelos, todas elas fincadas na laje impiedosa. Num passado remoto, talvez tenha irradiado encanto, mas agora revela marcas inconfundíveis de ter sucumbido à fome neste lugar lúgubre.

Somente ao examinar a garota se perceberá que ela ainda está viva. Embora seus ferimentos sejam tão graves que a impeçam de gritar ou falar, qualquer toque nela a faz soltar gemidos fracos de angústia.

Qualquer tentativa de removê-la resultará em sua morte iminente. A única maneira de ajudá-la seria por meio de cura mágica. No entanto, mesmo isso apenas prolongará seu sofrimento, já que a laje de pedra é mágica e capturou sua essência para se alimentar. Ela continuará perdendo um ponto de vida por dia até sua morte (atualmente, restam apenas 3 pontos de vida).

Se ela for retirada da laje, um rastro de névoa se estenderá da laje até seu corpo. A medida que ela se afasta mais da laje, o rastro se tornará mais tênue até quase desaparecer, embora ainda esteja presente. A única maneira real de salvá-la é destruir a laje em si. Isso exigiria magia ou outros métodos extremos (armas comuns apenas a danificariam ligeiramente, pois ela é anormalmente resistente). Uma das poucas formas de destruir a laje é por meio de uma magia *pedra em lama*. Outras magias podem ou não funcionar, dependendo do arbítrio do Mestre.

Nesta laje é onde Radaga deposita donzelas indefesas uma vez por mês. Como recompensa por suas oferendas, a laje lhe confere o poder de sobreviver sem necessidade de comer ou beber, além de conceder a habilidade de mudar sua forma para a da última vítima à vontade (não necessário nenhum teste de colapso).

7. Os Estreitos de Ossos

Um corredor de pedra, estreito e sinuoso, se alarga nesse ponto, criando uma câmara natural. O espaço está repleto de ossos de variados tamanhos e formas, alguns inegavelmente humanos, outros assumindo formas mais obscuras. Uma mesa antiquada e deteriorada encontra-se apoiada na parede distante da sala. Duas de suas pernas, enfraquecidas pelo tempo, cederam, inclinando-a para longe em um ângulo agudo. Devido a isso, torna-se impossível discernir se algo repousa sobre a mesa ou se permanece desprovida de qualquer presença.

A mesa já abrigava uma estatueta dourada de um lobo, no entanto, ela caiu e agora está enterrada por ossos. Vale 450 peças de ouro, mas alcançar a mesa será perigoso, pois os ossos cobrem um poço de 6 metros de profundidade.

No fundo do poço, repousam quatro corpos humanoides em avançado estado de decomposição. Cair sobre qualquer um deles exige uma teste de horror. Além disso, quem quer que caia no poço assustará as dez centopeias gigantes que ali habitam. Radaga as mantém ali para torturar pessoas, e elas prontamente emergem de suas fendas para atacar.

Centopeias Gigantes (10): Tend. N; CA 9; MV 15; DV ¼; pv 2 cada; TAC0 20; #AT 1; Dano 0; AE Veneno; TM D; ML 7; XP 35 cada.

8. Templo da Sacerdotisa Morta-Viva

Uma luz misteriosa se destaca adiante. Conforme se aproxima da sala, depara-se com uma visão extraordinária. Dois esqueletos gigantes estão posicionados como sentinelas junto a uma ponte inteiramente construída de ossos. Em plataformas dentro de suas cavidades torácicas, duas enormes fogueiras ardem. As chamas desses fogos se elevam no ar, dançando contra as clavículas dos gigantes. Ambos seguram lanças malévolas, prontos para o combate.

A ponte, que se estende sobre um mar de névoas esverdeadas, é uma criação intrincada formada por diferentes tipos de ossos. Crânios adornam as balaustradas feitas de fêmures, enquanto o chão é uma trama de ossos diversos. Essa passagem conduz a um esqueleto de proporções gigantescas e aparência macabra. Sua coluna vertebral desaparece nas espirais de névoa abaixo. Uma plataforma óssea fica suspensa na caixa torácica do imenso esqueleto, e mal se pode distinguir uma escadaria em espiral dentro dela.

Os dois esqueletos atacarão apenas se forem atacados ou se alguém pisar na ponte. Assim que forem ativados, cortarão as cordas que sustentam a ponte. Isso fará com que aqueles sobre sua superfície façam um teste de Destreza ou caiam nas névoas abaixo. Aqueles que passarem em seus testes poderão se segurar na ponte, mas balançarão com ela quando cair e baterão na pélvis do esqueleto. Quando isso acontecer, eles devem sofrer 2d6 pontos de dano e terão que fazer outro teste de Destreza se desejarem evitar cair nas névoas. Eles podem então subir até a plataforma no centro do esqueleto colossal com apenas um esforço mínimo.

Enquanto isso, os esqueletos sentinelas atacarão todos aqueles que não estavam na ponte. Eles primeiro enfiarão suas armas em seus próprios peitos, fazendo com que as lâminas se incendiem. Qualquer oponente que for derrubado durante o combate será jogado para fora da borda nas névoas, a menos que faça um teste de Destreza.

Esqueletos Gigantes (2): Tend, N; CA 6; MV 12; DV 8; pov 45, 41; TAC0 13; #AT 1; Dano 1d12; AE como esqueleto, não sofre dano de ataques baseados em fogo, Afugentados como Múmia; TM G (3,6 metros de altura); ML Nula; XP 1.400 cada.

O abismo está envolto por uma névoa enigmática. Quem utilizar magia para atravessar a sua abertura perceberá a névoa ascendendo em sua direção. Caso persistam, ela os envolverá, levando-os a cair nela. Aqueles que adentrarem a névoa misteriosa terão a sensação de estar em queda interminável. Seus gritos serão percebidos por aqueles acima como se estivessem se distanciando cada vez mais. Na verdade, a névoa os mantém a aproximadamente 9 metros abaixo de sua borda. Se uma corda for baixada exatamente no local em que desapareceram, poderão agarrá-la e subir. Tentar alcançar o fundo do poço é impossível, pois ele é praticamente infundável.

A estátua do esqueleto gigante está em cima de um pedestal de pedra flutuante que tem uma parte inferior áspera e irregular (como se tivesse sido arrancado do chão).

A CAVERNA DA SACERDOTISA MORTA-VIVA



A CAVERNA DA SACERDOTISA MORTA-VIVA

9. A Escadaria de Ossos

O grupo está de pé sobre uma plataforma feita de ossos, bem no centro de um esqueleto gigantesco. Uma imensa escadaria em espiral, construída com enormes omoplatas, se estende para cima. Ao lado das escadas, há um corrimão feito de mãos e braços entrelaçados, desgastado de maneira suave e agradavelmente quente ao toque.

10. No Topo da Escadaria

Uma cortina negra se estende ao longo de uma parede desta sala. Sua cor profunda e intensa dificulta precisar onde exatamente termina o tecido. Linhas brancas formam uma imagem na cortina, mas parecem flutuar acima de sua superfície. A representação mostra uma jovem mulher acorrentada a uma laje vertical de pedra, cercada por um anel de esqueletos portando correntes e chicotes, como se estivessem prestes a atacar. O ocasional ondular do material dá a ilusão de que os esqueletos se movem levemente.

Além da cortina macabra, uma mesa preta generosa, coberta de fragmentos ósseos e restos de carne, fica à esquerda. Os ossos, amarelados pelo tempo, e a carne começando a se decompor, impregnam o ar com um odor doentio e adocicado de corrupção.

II. Além do Manto Negro

A descrição desta sala dependerá principalmente se o grupo já esteve ou não na área 6.

Se a área 6 não foi explorada:

Uma jovem bela está sentada, amarrada a uma cadeira esquelética que lembra um gigante agachado. Sua expressão inicial é de surpresa ao notar a sua presença, mas logo cede lugar a um olhar de alívio. Ela faz uma tentativa rápida de se soltar quando você se aproxima. Há um misto de preocupação em seu olhar, como se temesse que aqueles que a prenderam nessa cadeira assustadora pudessem retornar a qualquer momento.

Sem o conhecimento dos jogadores, esta é a própria Radaga. Se libertada, ela tentará fazer amizade com o grupo. Isso será desafiador, pois ela é, no fundo, uma mulher muito cruel, vaidosa e sem coração. Apesar de ser uma atriz habilidosa, terá dificuldade em evitar lapsos para revelar sua verdadeira e sombria natureza.

Mais tarde, ela lançará suas magias e utilizará seu conhecimento para prejudicar o grupo o máximo possível, ao mesmo tempo em que tenta parecer prestativa. No entanto, seu objetivo real é capturar a personagem feminina mais carismática presente e acorrentá-la à laje na área 6.

Se a área 6 foi explorada:

Se a equipe já investigou a área 6, Radaga saberá da visita deles à sua laje. Nesse caso, ou se o grupo hesitar em libertá-la de sua suposta prisão, ela fará com que seu “mon-te” esquelético se erga e ataque. Se os membros já a viram em sua forma bonita, certifique-se de descrever a transformação como algo terrível e grotesco.

Uma velha enrugada e grisalha se curva sobre uma cadeira esquelética, lembrando ossos em um esforço artístico. Não há vestígio de bondade sob seu rosto ressecado e marcado. Ela bate sua bengala no lado da cadeira, e toda a cena começa a se transformar.

Com uma velocidade fora do comum, os ossos começam a se mover. Entre os rangidos e estalos dos ossos se ajustando, a risada da velha intensifica, transformando-se em um grito maníaco. Com um último impulso de velocidade, os ossos ao redor da cadeira se erguem, e vocês se veem frente a frente com um esqueleto gigante. Profundamente dentro de sua caixa torácica, sentada em um trono feito inteiramente de vários ossos, a velha de repente para de rir e fixa seu olhar maligno em vocês.

Com esforço intencional, o esqueleto dá um passo à frente...

Se possível, Radaga tentará negociar com o grupo para obter vantagem (ela tentará descobrir quem é o mais forte e quais itens mágicos o grupo possui, entre outras coisas).

Se houver combate, ela lutará até o fim, lançando suas magias sem remorso. Ao mesmo tempo, seu “mon-te” esquelético atacará os oponentes e tentará defendê-la. As estratégias de combate favoritas de Radaga estão detalhadas na seção de PdMs deste livro.

Esqueleto Gigante (1): Tend. N; CA 5 (um escudo de ossos); MV 12; DV 8; pv 62; TAC0 13; #AT 1; Dano 1d12; AE como esqueleto, não sofre dano de ataques baseados em fogo, afugentado como múmia; TM I (4,5 metros de altura); ML Nula; XP 1.400.

Radaga (sacerdotisa de 7º nível): Tend. NM; CA 4 (cota de malha de ossos sob uma capa); MV 6; PV 35; TAC0 16, #AT 1; Dano 1d6 (bengala); AE magias; DE magias e, se o esqueleto for bem sucedido nos teste de resistência, ela não será afetada por magia lançada contra ela; XP 5.000.

Magias de Radaga

1º Círculo: *Comando, provocar medo, curar ferimentos leves (x2), santuário*

2º Círculo: *Encantar pessoas ou mamíferos, imobilizar pessoas (x2) distanciamento (x2)*

3º Círculo: *Convocar insetos, provocar cegueira, animar os mortos*

4º Círculo: *Proteção ao bem, 3 metros*

Ela estará relativamente protegida pelas costelas do esqueleto, e há uma chance de 50% de que qualquer ataque físico direcionado a ela cause dano ao esqueleto em vez dela.

Se Radaga for morta, o esqueleto gigante começará a desmoronar. Devido aos abalos, movimentos e reviravoltas, serão necessários no mínimo dois turnos para alcançar a beirada da plataforma na área 9. Em cada um desses turnos, todos os personagens na área devem fazer um teste de Destreza, ou não avançarão. Aqueles que falharem precisarão fazer um segundo teste ou cairão nas brumas abaixo. A cada turno, todos dentro do esqueleto estão sujeitos a danos causados pelos ossos que caem (faça uma jogada de ataque contra TAC0 15 e aqueles atingidos sofrerão 1d10 de dano). De qualquer forma, todo o local entrará em colapso nas brumas no sexto turno após a morte dela.

A CAVERNA DA COROA DAS ALMAS

averna da Coroa das Almas

1. Estátua de Radaga

Uma estátua repulsiva e maligna de uma velha bruxa está no final deste corredor. Ela está segurando um crânio humano em sua mão esquerda, que parece bastante real. No fundo das órbitas oculares enegrecidas há pequenos lampejos de luz. Parece não haver uma explicação natural para este estranho fenômeno. Você não consegue evitar a sensação de que há mais nesta estátua do que aparenta.

A mão direita da velha está firmemente segurando uma bengala retorcida. Seus muitos sulcos e curvas lembram a carne enrugada de uma múmia.

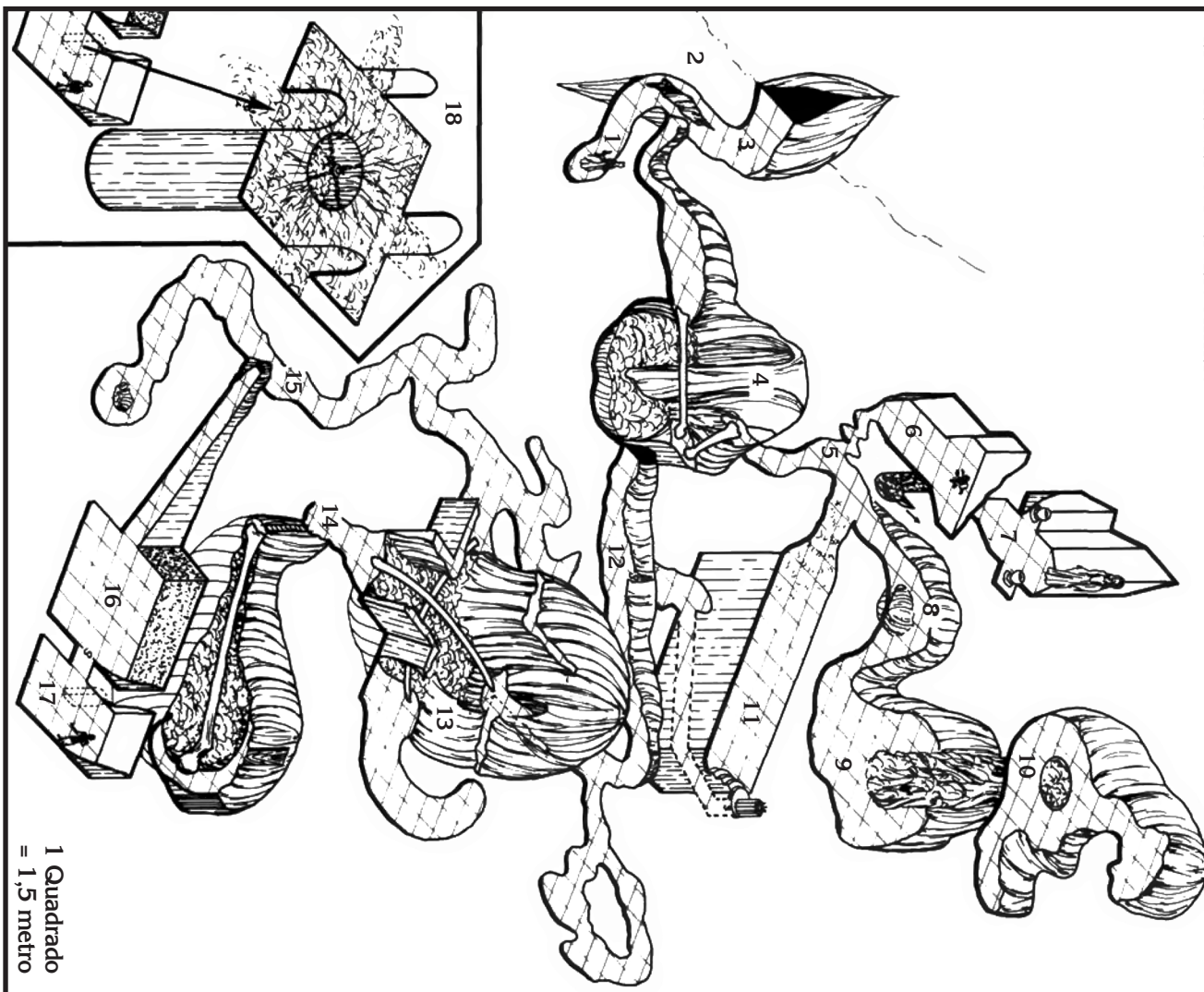
O crânio tem uma tampa secreta que permitirá que ela seja aberta. Embora a tampa não seja óbvia, não está escondida, e qualquer um

que olhe de perto para o crânio poderá encontrá-la. Abrir a tampa revela um pequeno compartimento, dentro do qual está preso um morcego solitário. Quando a tampa é aberta, ele voará rapidamente e voltará para Radaga (como um morcego de retorno). Assim que o morcego partir, qualquer pessoa que dê uma segunda olhada dentro do crânio encontrará uma chave mestra.

Morcego (1): Tend. N; CA 8 (4 se voando); MV 1, Vn 24 (B); DV ¼; pv 2; TACO 20; #AT 1; Dano 1; TM D; ML 2; XP 15.

2. Fenda

O chão de pedra deste corredor está rachado, como se tivesse sido golpeado por um martelo titânico. Ao espiar na escuridão adiante, avista-se um piso de areia a cerca de 3,6 metros abaixo. Um suave sopro de vento sobe pelo buraco, trazendo uma sensação leve de frio aos rostos. Um leve aroma de umidade paira na brisa, mas não é avassalador.



1 Quadrado
= 1,5 metro

Caverna da Coroa das Almas

A CAVERNA DA COROA DAS ALMAS

A fenda se abre para uma pequena câmara com cerca de 1,5 metro de diâmetro. Um estreito corredor, que será encontrado por qualquer um que procure na área, leva para fora da câmara. Personagens que seguirem por este corredor estreito terão que rastejar de bruços para passar, e qualquer pessoa com armadura volumosa terá que removê-la para continuar.

Se o morcego da área 1 escapou e Radaga estiver viva, ela enviará um grupo de esqueletos para lançar o primeiro fêmur na área 4 na fenda e acionar a armadilha de areia na localização 3. Além disso, ela destacará quatro esqueletos grandes aqui como guardas nas próximas semanas.

Esqueletos Gigantes (4): Tend. N; CA 6; MV 12; DV 8; pv 43, 43, 41, 28; TAC0 13; #AT 1; Dano 1d12; AE como esqueleto, não sofre dano de ataques baseados em fogo, Afugentado como Múmia; TM Grande (3,6 metros de altura); ML Morto-vivo; XP 1.400 cada.

3. Armadilha de Areia

Um estreito corredor se alarga aqui, formando uma espaçosa câmara de pedra. O chão é coberto de areia, e o ar apresenta uma suave umidade. Uma única costela, aparentemente de uma criatura humana ou semi-humana, está encaixada na parede desta caverna. Não há indicação do porquê de sua presença, mas o fato de estar amarelada pelo tempo sugere que pode estar ali há muito.

A uns 6 metros adiante, o chão de repente termina, proporcionando uma vista para uma caverna repleta de névoa. Os vapores nesta área têm um tom azul muito suave, dando a impressão de neblina em um campo de flores azuis. As ondulações na névoa são quase hipnóticas.

Mais impressionante do que a névoa, no entanto, é a ponte que atravessa o abismo. É nitidamente nada menos que um osso de 6 metros de comprimento, o fêmur de algum ser humanoides imenso. O osso se arqueia sobre o véu de névoa para alcançar um patamar a certa distância.

Uma inspeção mais próxima da costela revelará que ela é, na verdade, uma alavanca e que parece pouco usada. O mecanismo que a alavanca óssea ativa é uma salvaguarda vital para estas cavernas. Quando puxada, ela libera uma torrente de areia no corredor entre as áreas 2 e 3. O processo é lento, levando um turno completo. Qualquer pessoa que declare tentar escapar desta câmara assim que a areia começar a despejar fará isso voltando para a área 2 se tiver uma taxa de movimentação de pelo menos 12. Qualquer um mais lento do que isso acabará enterrado vivo no espaço apertado. Eles provavelmente sufocarão (consulte o Livro do Jogador de AD&D 2ª Edição para regras sobre prender a respiração), pois desenterrá-los levará uma rodada para cada 30 cm de areia removida (devido ao espaço apertado, é permitido apenas um trabalhador em qualquer direção).

4. Abismo de Névoa

Esta é uma estreita saliência rochosa que se ergue no centro de uma ampla câmara. Abaixo da saliência, há um abismo preenchido por névoas envolventes. Elas parecem

se mover e ondular como água fervente em um caldeirão. Um aroma amargo, quase ácido, sobe das névoas, mas nada pode ser visto através das ondas azul-pálido de neblina.

Dois enormes ossadas formam pontes a partir desta estreita saliência, estendendo-se sobre o abismo envolto em névoa. Uma segue em direção ao norte, enquanto a outra se arqueia em direção ao oeste. Os ossos exibem uma tonalidade amarelada devido ao passar do tempo, embora uma fina camada de umidade, sem dúvida resultado da névoa, os envolva como gotas de lágrimas. Fica claro que esses ossos, outrora pertencentes a um ser humano, tiveram um dono de proporções colossais.

Embora as pontes sejam completamente seguras para atravessar, estão úmidas devido à condensação. Quando o primeiro PJ alcança a saliência central, os fantasmas na névoa perceberão a presença do grupo. São espíritos mortos-vivos daqueles que pereceram aqui sob o comando de Radaga. Solitários, eles anseiam por companhia. À medida que os PJs atravessam as pontes, emergem como redemoinhos na névoa, transformando-se abruptamente na imagem de corpos em decomposição, tentando assustar o grupo (teste de horror). Aqueles que não superarem o teste de horror ou tentarem cruzar a ponte óssea acima da velocidade de caminhada precisarão realizar um teste de Destreza para evitar a queda.

Aqueles que caírem vão aterrissar na pilha de ossos no fundo deste abismo com 12 metros de profundidade, sofrendo 4d6 pontos de dano. Existe uma chance de 30% de cair sobre uma costela invertida, que pode perfurar o PJ, causando um dano adicional de 1d8 pontos. Qualquer pessoa morta por essa queda instantaneamente se tornará um dos espíritos mortos-vivos. Esses espíritos retornarão rapidamente, tentando assustar seus amigos para que se juntem a eles. Aqueles que avistarem um fantasma de um antigo companheiro sofrerão uma penalidade de -4 em seu teste de horror.

A névoa torna as paredes do abismo bastante escorregadias. Qualquer pessoa tentando escalá-las sofre uma penalidade de -25% em suas chances de sucesso. Cuidado especial ou o uso de equipamento de alpinismo pode reduzir essa penalidade a critério do Mestre.

Diretamente abaixo da saliência onde repousam os ossos, encontra-se uma abertura para uma passagem. Ela está oculta de maneira que somente alguém no fundo do abismo pode descobri-la. Mesmo assim, é necessário realizar um teste para detectar portas ocultas devido à presença das névoas. Mais informações sobre esta passagem são fornecidas na área 12.

5. Caverna Nebulosa

Este estreito corredor parece ser uma criação natural. A textura lisa da pedra aqui indica que esta caverna pode ter sido preenchida com água em movimento rápido. Agora, no entanto, está quase seca.

A única evidência de umidade na região é uma névoa misteriosa que paira rente ao chão. Ela nunca ultrapassa mais que cerca de 30 cm e parece cintilar quando atingida pela luz. No ar, há um leve odor que lembra limões, mas é tão sutil que você rapidamente aprende a ignorá-lo.

A CAVERNA DA COROA DAS ALMAS

Daqui em diante, os pisos da caverna serão envolvidos por essas névoas peculiares. Além disso, tudo estará úmido e frio. Quem estiver usando roupas de lã começará a sentir coceira excessiva. Os personagens logo começarão a sentir frio, tremendo após algum tempo. Chamas acesas arderão fracamente, crepitando constantemente e lançando faíscas ocasionalmente (diminua pela metade o alcance de qualquer fonte de luz proveniente de chamas). Os sons parecerão ecoar alto se forem produzidos nas proximidades, mas aqueles provenientes de mais longe serão estranhamente abafados. Tentar acender uma nova fogueira com pedra lascada e aço se tornará praticamente impossível.

Após uma hora, uma sensação de opressão se instala sobre o grupo. A cada hora subsequente, os PJs precisam realizar um teste de resistência contra petrificação ou proferir algum comentário desagradável a um de seus companheiros. Essa chance pode ser ajustada para cima ou para baixo, de +1 a -4, com base na avaliação do Mestre sobre a personalidade do personagem. Um personagem bondoso e amoroso pode ser mais resistente, enquanto um personagem irônico ou cínico pode sucumbir mais prontamente.

Descansar neste local será um tanto desafiador, pois o frio consegue penetrar qualquer tipo de cobertura. Portanto, será necessário um período de 12 horas de sono, embora na prática equivalha a 8 horas de um sono verdadeiramente reconfortante. Durante todo esse tempo, naturalmente, as brumas irão corroer os nervos do grupo.

6. Pilha de Ossos

Uma passagem estreita se abre para uma câmara de pedra construída pelo homem. Sua forma é mais ou menos retangular, mas se alarga ao longo da parede leste de maneira triangular. As paredes são lisas, sem sinal de trabalho recente. Embora seja impossível determinar a idade exata desta sala, há uma sensação de grande antiguidade que permeia todo o ambiente.

O único destaque no recinto é um monte de ossos humanos ou semi-humanos ao longo da parede leste. Uma leve luminosidade vermelha, como as brasas de uma fogueira moribunda, parece irradiar do centro do amontoado de ossos, enquanto uma fina fumaça cinza se eleva deles. Essa luz estranha não emana calor, e a fumaça, que exala um odor de enxofre perto dos ossos, rapidamente perde seu aroma ao se misturar com as brumas que se deslocam pelo chão de toda a área.

Se esses ossos forem perturbados, um poço será descoberto sob eles. O brilho vermelho desaparecerá assim que a pilha de ossos for perturbada, mas a fumaça permanecerá. Claro, o poço também está cheio de ossos, e a fumaça parece se elevar entre eles.

O poço tem 9 metros de profundidade e está completamente cheio de ossos. Removê-los levará seis horas. No entanto, qualquer pessoa de pé na fumaça e desejando fortemente chegar ao fundo do poço se transformará em fumaça (qualquer um que testemunhe isso deve fazer um teste de horror) e depois desaparecerá. Eles reaparecerão na área 7.

7. Sala das Provações

O que chama a atenção de imediato nesta área é o rosto de uma mulher de uma beleza deslumbrante. Seus

cabelos são longos e escuros, os olhos têm um formato amendoado e convidativo, e a pele tem uma tonalidade morena e rica.

No entanto, ao observar o restante da figura, é inevitável soltar um suspiro de horror. À medida que você se aproxima e as sombras se afastam de sua pele perfeitamente esculpida, percebe que ela possui três pares de braços. Em cada uma das seis mãos, segura uma haste preta curta com um crânio humano preso nelas. Ao se aproximar mais, nota que ela não tem pernas, mas permanece de pé sobre o corpo enrolado de uma serpente.

Com um suspiro de alívio, você percebe que se trata apenas de uma estátua incrivelmente realista. No entanto, a alguns passos de distância, é difícil não notar que os olhos dela fixaram-se em você. Quase parece impossível desviar o olhar dos olhos tão amáveis e preocupados. No entanto, há algo mais, uma faísca de perigo e maldade que não pode ser ignorada.

Assim que os personagens tiverem alguns segundos para se ajustar ao choque dessa criatura incomum, eles poderão observar o resto da sala. Neste momento, eles notarão que há três alcovas na seção da sala atrás dessa mulher repugnante. Aquelas nas paredes norte e sul contêm urnas fumegantes, enquanto a alcova na parede leste está cheia de ossos.

Assim que tiverem olhado ao redor da sala, uma voz (que aparentemente vem da estátua) diz: *“Escolham com sensatez, o crânio do seu destino”*.

A voz é uma espécie de telepatia que se origina da estátua. Os crânios podem ser retirados das mãos da estátua e, sem dúvida, contêm algo em seu interior. Na verdade, são uma versão de chocalhos arcanos. Qualquer tentativa de quebrá-los será infrutífera, e todo dano que poderia ser infligido a eles se voltará contra a pessoa que atacou o chocalho. Peça a cada jogador que anuncie qual chocalho vão sacudir e, em seguida, leia o seguinte para ver o que acontece com eles:

Superior Esquerdo: Ao agitar este chocalho, a fumaça proveniente das duas urnas se elevará, dissolvendo tudo, exceto os ossos da vítima. Isso pode resultar em uma morte dolorosa e prolongada, já que a fumaça inflige apenas 1d4 pontos de dano por rodada. A única maneira de escapar desse destino é deixar a câmara, algo difícil de realizar no melhor dos casos.

Superior Direito: Assim que esse chocalho for agitado, a fumaça das urnas envolverá o personagem. Lentamente (ao longo de 1 rodada), ele se dissipará em fumaça e reaparecerá na área 6.

Central Esquerdo: A estátua se animará e atacará o personagem que ousar sacudir este crânio.

Estátua: Tend. CM; CA -5; MV 12; DV 7+7; pv 32; TACO 13; #AT 6; Dano 2d4; TM G; ML estátua; XP 3.000.

Central Direito: A fumaça das urnas vai se contorcer ao redor do personagem que sacudir este chocalho, como serpentes espectrais. Depois de um turno desse comportamento frenético, a fumaça voltará ao normal. O personagem não perceberá nenhuma diferença, mas o Mestre deve observar que agora ele ou ela obteve um dos benefícios comuns de ser um morto-vivo. Jogue na tabela a seguir para determinar qual:

A CAVERNA DA COROA DAS ALMAS

- 1 Imune a medo
- 2 Imune a ataques baseados em frio
- 3 Imune a magias *sono*
- 4 Imune a magias *enfeitiçar*
- 5 Imune a magias *imobilizar*
- 6 Sempre anda sem fazer barulho

Assim que a névoa dançante se afasta, o personagem se desfaz em fumaça e reaparece na área 6.

Inferior Esquerdo: A fumaça das urnas avançará na direção desse indivíduo e o envolverá como um sudário. Como um vento frio, ela acaricia sua pele e provoca arrepios por todo o corpo. Após um minuto aproximadamente, ela se dissipa, e as urnas fumegantes voltam ao normal. Esse indivíduo agora carrega uma das penalidades comuns de ser um morto-vivo. Consulte a tabela abaixo para descobrir qual.

- 1 Sempre inflige 1d6 de dano.
- 2 Pode ser afugentado (Dado de Vida = nível).
- 3 Água benta inflige 2d4 pontos de dano.
- 4 Personagem perdem a vontade própria.
- 5 Pode ser afetado por magias que afetam mortos-vivos.
- 6 Sofre 1d4 de dano por turno sob a luz do sol.

Inferior Direito: À medida que os sons deste chocalho diminuem, a estátua fala novamente. Desta vez, ela faz uma pergunta. “O que você deseja saber.”

Uma vez que a pergunta é feita, a estátua responderá com conhecimento divino. No entanto, a resposta pode (25% de chance) ser obscura ou na forma de um enigma. Assim que a resposta for dada, o personagem se evaporará em fumaça e será transportado para a área 6.

Após a escolha de um crânio, nenhum outro provocará efeitos especiais quando sacudido pela mesma pessoa. Além disso, os outros sempre verão quem escolhe um crânio escolher aquele situado no braço superior esquerdo.

Qualquer pessoa que seja morta nesta sala será dissolvida até se tornar meramente ossos pela fumaça. Seus restos, então, trepidarão pelo chão e se enfiarão na alcova sul, empurrando todos os outros ossos pela abertura em direção à área 6, um pouco mais adiante.

Aqueles que tocarem nas urnas precisam passar em um teste de resistência contra morte por magia ou terão sua essência vital sugada por elas, tornando o personagem eternamente morto. Aqueles que passarem pelo teste se evaporarão em fumaça e reaparecerão na área 6.

Quem atacar a estátua a fará animar, consulte o resultado “Central Esquerdo” apresentado anteriormente. Além disso, qualquer pessoa que não escolher um crânio dentro do prazo (decisão do Mestre) também sofrerá a ira deste horror de pedra.

Assim que um crânio for escolhido e agitado, ele se transformará em fumaça e reaparecerá na mão da estátua.

8. Poço da Morte

Esta seção da caverna natural de pedra se alarga ligeiramente enquanto faz uma curva para o sul. A névoa aqui parece menos densa do que em outras partes da caverna, mas isso pode ser uma ilusão criada pelas peculiares manchas de fungos luminosos que pontuam esta área. O estranho brilho verde dessas manchas que

habitam a caverna lembra a cintilação de vaga-lumes numa noite fresca de primavera.

O fungo não é importante e perderá suas propriedades luminescentes se for raspado das paredes da caverna.

No entanto, o fungo brilhante serve para distrair os aventureiros do perigo real nesta sala: um poço oculto sob a névoa, com 6 metros de profundidade. Qualquer um que cair no poço sofrerá 1d6 pontos de dano.

Doze esqueletos ficam nos nichos que circundam a base deste poço circular, prontos para se moverem como um só e atacar qualquer pessoa que caia dentro dele. O fundo do poço é magicamente *silenciado*, garantindo que nenhum som de impacto ou de batalha alcance aqueles que evitam cair nele. Gritos de socorro vindos do fundo do poço, da mesma forma, passarão despercebidos.

Esqueletos (12): Tend. N; CA 7; MV 12; DV 1; pv 7, 5, 4(x3), 2(x3), 1(x3); TAC0 19; #AT 1; Dano 1d6; AE sim; PM especial; TM M; ML Morto-vivo; XP 65 cada.

Se a primeira pessoa que cair for morta, um dos esqueletos vestirá suas roupas e esperará por uma corda ser lançada. Se isso acontecer, ele subirá e tentará derrubar outros PJs no poço. Assim que ele emerge das brumas do poço, os demais membros do grupo precisarão fazer testes de medo ao avistarem (o que eles acreditam ser) seu antigo companheiro.

Enquanto isso, os esqueletos ainda no poço puxarão a corda numa tentativa de desequilibrar aqueles que a seguram. Aqueles que estão acima da corda terão que fazer testes de Força para evitar tombar no poço.



A CAVERNA DA COROA DAS ALMAS

9. Coluna de Brumas

Uma coluna serpenteante de brumas escorre por uma fenda no teto, pairando acima. Com mais de 3 metros de envergadura, a densidade da coluna impede qualquer visão através dela. A bruma serpenteia pelo chão, dissipando-se com um toque fantasmagórico, enquanto membros esqueléticos retorcidos emergem aqui e ali, criando a ilusão de um cemitério etéreo. Ao longo da parede, suportes esqueléticos abrigam tochas apagadas.

Ao adentrar a coluna, qualquer pessoa parecerá se amalgamar à bruma e sumir. Na verdade, ela será elevada até a área 10. Logo após isso, um esqueleto rastejará para fora de uma armadilha secreta oculta pela coluna de brumas e entrará na sala. Ele recebeu instruções de cair e parecer morto (nem mesmo se defenderá). A visão de, conforme eles percebem, seu companheiro reduzido a meros ossos é mais do que suficiente para fazer com que os outros aventureiros realizem testes de horror.

Na pequena sala abaixo da coluna, doze esqueletos de tamanhos variados (embora nenhum tão pequeno quanto um anão) estão presentes. Um esqueleto aproximadamente do mesmo tamanho do jogador que entra na coluna sairá dela. Claramente, a intenção desse plano é enganar os jogadores, fazendo-os acreditar que a coluna os despoja de tudo, exceto de seus ossos.

Doze Esqueletos: Tend. N; CA 7; MV 12; DV 1; pv 8(x3), 7, 7, 6, 6, 5, 4, 1 (x3); TACO 19; #AT 1; Dano 1d6; AE nulo; DE nulo; PM Morto vivo; TM M; ML Morto vivo; XP nulo.

10. O Atrai-Almas

Nota: Os acontecimentos descritos aqui se desencaixam assim que um personagem adentra a coluna de brumas na área 9. Tudo o que ocorre nesta sala deve permanecer em sigilo em relação aos outros membros do grupo até que a equipe seja reunida de alguma maneira.

Você sente que está se elevando no ar, sustentado por uma bruma insubstancial, e logo emerge em uma caverna diferente. Você não consegue sentir a bruma propriamente, mas seu toque frio parece cortar profundamente em seus ossos. Há uma sensação distinta de formigamento nas partes do seu corpo envolvidas pelo vapor.

Parte da bruma se derrama na sala e se arrasta pelo chão para escorrer por dois corredores, um seguindo para o sul e o outro indo para o leste. Ambos são sombrios e pouco convidativos, mas um som estranho emana do túnel leste. Parece ser uma voz sussurrante, mas suas palavras permanecem um mistério para você. Embora a maldade desta voz vazia não possa ser disfarçada, há algo estranhamente cativante neste chamado de sereia.

O som emana de um atrai-almas localizado na câmara a leste deste recinto. Aqueles que o ouvem devem fazer um teste de resistência contra magia, ou serão atraídos por seu chamado. Assim que o personagem adentra seu covil, o atrai-almas atacará. Mesmo sob o controle mágico para responder ao chamado, o PJ consegue se defender de seu ataque. O atrai-almas tentará matar o personagem, assu-

mindando a sua forma para infiltrar-se e eliminar o restante do grupo.

Atrai-Almas: Tend. NM; CA 2; MV 6; DV 4 (inicialmente); pv 12 (inicialmente); TACO 17 (inicialmente); #AT 2; Dano 1d6/1d6; AE sussurro, drenar energia; DE necessário armas +1 para feri-lo, disfarce; PM nula; TM M; ML 15; XP nulo.

O atrai-almas é uma criatura maligna cujo único propósito é ceifar vidas. Aqueles que ouvem seu sussurro devem fazer um teste de resistência contra magia, ou serão irresistivelmente atraídos pela criatura. Se o personagem resistir ao sinistro sussurro, será necessário um segundo teste de resistência para evitar fugir aterrorizado por 1d4+1 rodadas após ouvi-lo. Qualquer pessoa sob a influência do sussurro é atacada pela criatura com um bônus de +4. É permitido um teste de resistência a cada rodada para escapar dos efeitos do sussurro, tendo um bônus cumulativo de +2. Qualquer golpe bem-sucedido do atrai-almas quebra automaticamente a magia. Sempre que o atrai-almas atinge com uma de suas garras, ele drena 1 nível de sua vítima. Cada nível drenado aumenta seus próprios dados de vida em 1, alterando assim seu total de pontos de vida e TACO. Sacerdotes podem tentar afugentar o atrai-almas com base na quantidade atual de seus dados de vida.

A coluna de brumas não oferece auxílio após o momento em que alguém a deixa. Portanto, se um personagem se vir correndo em pânico do atrai-almas e contar com as brumas como uma rota de fuga segura, ficará desapontado. Assim que pisarem nela, cairão 12 metros até o chão da câmara 9 abaixo (sofrendo 4d6 pontos de dano ao aterrissar). No entanto, as brumas tem a capacidade de obscurecer a passagem de sons entre as salas 9 e 10. Assim, aqueles na sala 9 são imunes ao sussurro do atrai-almas, enquanto aqueles na sala 10 não conseguem pedir ajuda aos seus aliados.

II. Falsa Coroa

O chão desta sala está completamente envolto em brumas. No canto distante, parcialmente ocultas na penumbra, existem algumas escadas naturais que conduzem a um pedestal de mármore negro. Descansando sobre este suporte de aparência sombria, encontra-se um travesseiro vermelho-sangue. Sobre o travesseiro, de forma segura, repousa uma coroa dourada adornada com diversas pedras preciosas. Embora seja difícil confirmar a partir desta distância, parece bastante provável que este seja o objeto da sua busca!

A coroa é apenas banhada a ouro com gemas de vidro, avaliada em um total de 50 peças de ouro. Ao ser erguida do travesseiro, provoca a abertura de toda a sala, revelando um poço com 6 metros de profundidade. Aqueles que caírem no poço sofrerão 2d6 pontos de dano.

Poucos segundos após a abertura do poço, o extremo norte da sala começa a desmoronar em uma cascata de pedras. Essa chuva mortal move-se lentamente em direção ao extremo sul. Qualquer pessoa que tente atravessar o desmoronamento sofrerá 3d8 pontos de dano. Após quatro rodadas, a saída estará bloqueada. A área em colapso progride a uma velocidade de 1,5 metro por rodada. A única

A CAVERNA DA COROA DAS ALMAS

rota segura para se livrar dessa armadilha é descobrir a porta secreta que conduz à área 12.

Se o pedestal for levantado ou deslocado (para isso é necessário um teste bem-sucedido de dobrar barras), será revelado um eixo secreto que desce a partir da sala. Ele está revestido com óleo, tornando a escalada bastante difícil (redução de -75% nos testes de escalada). Para aqueles que não conseguirem na tentativa de escalada, funciona como um escorregador, levando os personagens para a área 12.

12. Passagem Oculta

Este corredor é bastante largo, mas o chão está ainda mais envolto em brumas do que o restante destas cavernas. Ao olhar para baixo, você não vê nenhum vestígio de suas pernas abaixo dos joelhos. Ao se mover em qualquer direção, as névoas se agitam diante de você momentaneamente, quase como se estivessem tentando alertá-lo sobre um perigo que você não pode sentir.

13. Covil das Aranhas

O corredor chega ao fim abruptamente, revelando um precipício que permite vislumbrar uma encruzilhada sem fundo. As brumas neste abismo aparentemente infinito borbulham e ondulam de um lado para o outro. De tempos em tempos, uma corrente parece percorrer a névoa, mas é impossível discernir se é natural ou obra humana.

Duas imensas costelas formam pontes sobre esse abismo de aparência letal. A costela que liga os corredo-

res norte e sul se curva para cima, enquanto aquela que se estende de oeste a leste se curva para baixo. Saltar de uma ponte para a outra seria extremamente perigoso. Assim como as outras pontes de osso encontradas nesta caverna, elas parecem ser vestígios de uma criatura humanoides gigante.

A 4,5 metros acima do grupo há uma estreita saliência que percorre todas as paredes. Em pé nesta saliência estão vinte e quatro esqueletos imóveis com lanças curtas descansando em suas mãos. Correntes descem dos anéis no teto, cerca de 9 metros acima, até algemas ao redor dos tornozelos de cada esqueleto.

No momento em que os PJs iniciam a travessia de uma das pontes, os 24 esqueletos saltam do precipício, viram-se de cabeça para baixo (pois as correntes estão presas aos seus tornozelos), balançam-se pela ponte formada pelas costelas e partem para o ataque. Aqueles que sofrerem dano precisarão realizar um teste de Destreza para evitar cair na bruma.

Esqueletos (24): Tend. N; CA 7; MV 12; DV 1; pv 8, 7(x7), 6, 5(x3), 4(x4), 3(x3), 2(x3), 1(x2); TACO 19; #AT 1; Dano 1d6 (lanças); AE Nenhum; PM morto-vivo; TM M; ML morto-vivo; XP 65 cada.

Após concluírem os balanços, os esqueletos podem usar suas lanças para impulsionar-se nas paredes e retornar às bordas.

O abismo tem 12 metros de profundidade, mas aqueles que caírem na bruma serão capturados por uma teia de aranha gigante cerca de 6 metros abaixo (portanto, sem sofrer



A CAVERNA DA COROA DAS ALMAS

dano). No entanto, as quatro grandes aranhas que construíram a teia atacam as vítimas debatendo-se.

Aranhas Grandes (4): Tend. N; CA 8; MV 6, Teia 15; DV 1+1; pv 9, 7, 6, 6; TACO 19; #AT 1; Dano 1; AE veneno (classe A, Intensidade 15/0); DE Nenhuma; PM nula; TM M; ML 7; XP 175 cada.

Aqueles enredados na teia podem lutar para alcançar a borda em um número de rodadas equivalente a 19 menos a sua Força. Portanto, um personagem com Força 15 levaria 4 rodadas para chegar à extremidade da teia. Aqueles que estão em combate com as aranhas não conseguem se movimentar em direção à teia e se defender simultaneamente contra os agressores; eles precisam optar por uma das ações. Aranhas que atacam aqueles que escolheram se mover na teia recebem um bônus de +4 em seus ataques.

Quando um personagem avista essas aranhas horripilantes pela primeira vez, é necessário fazer um teste de medo. Aqueles em níveis superiores precisam realizar um teste de medo (com um bônus de +5) se ouvirem seus camaradas gritando de terror abaixo, mas não conseguirem ver o que os está atacando.

14. Passarela Estreita

O corredor desce abruptamente cerca de 4,5 metros e continua. As brumas sob seus pés fluem sobre a borda do precipício como água em movimento lento. Uma escada de ossos feita de braços gigantes segurando-se firmemente fica aqui.

A escada é segura. No entanto, dez garras rastejantes se disfarçam como parte dela. Elas atacam quando um PJ se aproximar.

Garras Rastejantes: Tend. N; CA 7; MV 9; DV ½; PV 5(x3), 4, 3(x4), 2(x2); TACO 20; #AT 1; Dano 1d4 (contra oponentes com armadura) 1d6 (contra oponentes sem armadura); AE Nenhum; DE morto-vivo; ML Morto-vivo; TM D; ML 20; XP 35 (350).

A estreita passagem além só se tornará visível quando um personagem alcançar a base da escada, pois a bruma encobre tanto o vazio quanto a passagem. Contudo, o som do chão ecoará de maneira especialmente alta ao ser pisado, já que é, na verdade, uma ponte de pedra. Aqueles que ultrapassarem a borda cairão por 12 metros. Devido à inclinação do abismo abaixo, quem cair sofrerá apenas 3d6 pontos de dano ao quicar e parar diretamente sob a passagem. As duas portas são falsas e não se abrirão, embora a chave mestra da área 1 sirva em suas fechaduras.

15. Buraco Pequeno

Uma pequena abertura na parede da caverna desce à esquerda. Não parece ter sido usada recentemente, e as brumas correm por ela como água em um canal. Há um cheiro no ar que parece fazer você pensar em maquinaria, mas você não pode dizer por quê.

Esta fenda logo se transforma em um túnel revestido de óleo e suavemente trabalhado. Quem continuar escor-

regará até a área 16. Qualquer pessoa que tente usar sua habilidade de escalar muros para passar por esse túnel com segurança terá uma penalidade de -45%.

16. Guardas Esqueletos

Esta sala é uma câmara espaçosa e construída pelo homem. As paredes estão cobertas de runas que parecem emanar morte e mal para o ambiente. Oito esqueletos vestidos em armaduras permanecem como soldados em posição de sentido quando você adentra o recinto. Enquanto observa horrorizado, uma luz vermelha e opaca ganha vida em seus olhos, e eles se voltam na sua direção. Com um estridente ranger de ossos, avançam para atacá-lo empunhando espadas de duas mãos de aparência letal.

Esqueletos (8): Tend. N; CA 3 (cota de malha); MV 12; DV 1; pv 5 cada um; TACO 19; #AT 1; Dano 1d6; AE Nenhum; DE morto-vivo; PM morto-vivo; TM M; ML 11; XP 65 cada.

Caso os PJs descubram a porta secreta na parede sul e a acionem, uma fechadura surgirá no centro da parede. A porta secreta não se abrirá a menos que a chave da área 1 seja inserida. A fechadura pode ser destravada, mas é de uma qualidade excepcional, e qualquer tentativa de vencê-la sofrerá uma penalidade de -20%.

17. Portais de Brumas

Entalhada na parede distante desta sala sombria e maligna, encontra-se uma inscrição. Ao observá-la pela primeira vez, a linguagem lhe é desconhecida. Contudo, à medida que você observa, as letras parecem derreter e se transformar até que seu significado se torne claro. A gravação diz: "Coloque sua vida em minhas mãos, e eu mostrarei o caminho."

Abaixo desta mensagem arcana, há um baixo-relevo de um guerreiro esquelético. Suas duas mãos cobertas por manoplas se projetam para fora da parede, com as palmas curvadas para cima. Vários corpos sem vida jazem no chão de pedra a seus pés.

Se as mãos forem examinadas, será encontrado um pequeno buraco no centro de cada palma. As palmas em si estão limpas de outros itens. Se sangue for colocado em cada palma, a escultura ganhará vida.

Uma aura macabra e negra parece se formar ao redor da imagem do esqueleto. Lentamente, a pedra derrete e molda-se como argila nas mãos de um oleiro. Repentinamente, o guerreiro emerge da parede e se coloca diante do grupo.

Com movimentos lentos e ordenados, ele retira suas manoplas. Com uma intenção indecifrável, ele começa a entrelaçar os dedos, como se estivesse lançando uma magia. Curvando seus dedos ósseos para cima, enquanto agita seus antebraços e mãos, um cântico profundo e gutural ecoa de seu capacete. Lentamente, a bruma quase branca que permeia esta catacumba muda de cor, adquirindo um vermelho intenso, como sangue fresco.

A CAVERNA DA COROA DAS ALMAS

Um cheiro de ferro cru impregna o ar, e o chão começa a borbulhar, como água fervente.

Pouco a pouco, essa pedra fervente começa a se elevar, formando uma laje sólida de pedra com cerca de 2,5 metros de altura e 1,5 metro de largura.

A essa altura, o encantamento do esqueleto se tornou uma cacofonia ensurdecadora de rugidos estrondosos. Justo quando parece que você não aguenta mais o barulho, a sala é mergulhada no silêncio. O esqueleto abaixa os braços ao longo do corpo, e um clarão de luz vermelha irrompe da laje de pedra.

No instante seguinte, você nota que o esqueleto voltou ao seu lugar na parede. Além disso, a laje de pedra agora se transformou em um portal de pedra composto por três lajes separadas, cobertas por runas escuras em suas superfícies. O único som na câmara é o ruído de sua própria respiração.

Se os PJs ataquem o esqueleto em qualquer momento durante o lançamento da magia, ele será puxado de volta para a parede, e a sala voltará à condição em que os PJs entraram.

O arco é formado por vigas de pedra com cerca de um metro de espessura, dispostas como uma moldura de porta. À medida que os PJs começam a examiná-las, começarão a emanar faíscas azuis. Isso aumentará até que arcos de eletricidade azul percorram toda a estrutura. Então, a bruma se elevará como se fosse atraída para o centro do portal e ficará tão densa a ponto de bloquear a visão através dele. Neste ponto, o portal está completamente funcional.

Aquele que atravessar o portal se verá em um lugar que parece ser nada além de brumas e um chão de pedra frio. O portal atrás dele não estará mais lá. Assim que caminhar mais de 9 metros, emergirá de um portal aleatório na área 18. Quando um PJ entra no portal na sala 17, toda a bruma que se acumulou nele desaparecerá junto com o personagem. Será necessário um turno completo para o portal "recarregar".

18. Câmara da Coroa das Almas

Você se encontra em uma sala estranha. Quatro arcos estão repletos de brumas ondulantes que parecem se estender para fora da sala. As brumas fluem pelos arcos e rola pelo chão até se derramar em um poço de 30 metros de diâmetro no centro da área. A dez metros abaixo da borda deste poço, a cascata de brumas se dissipa em uma nuvem de névoa, como uma cachoeira mergulhando em um lago.

Um grande disco de metal está suspenso sobre o centro do poço por quatro correntes pesadas que se estendem da borda do poço até o disco. Neste disco, encontra-se a metade superior de um esqueleto. Suas vértebras simplesmente desaparecem na placa plana de metal, como se a criatura fosse uma ilusão mágica.

Descansando orgulhosamente sobre a cabeça do esqueleto, há uma grande coroa cravejada de joias que brilham com beleza e uma aura sombria. Embora emita um caloroso e dourado brilho, há um frio na luz que parece inundar você com pensamentos sombrios de desespero.

Aqueles que tentarem deixar a sala através dos portais envoltos em neblina serão confrontados por alguma forma de guardião morto-vivo. Se mais de uma pessoa tentar

usar um portal, então um morto-vivo surgirá para cada personagem. Até que a criatura seja derrotada, o portal não permitirá a passagem, e as brumas dentro do portal parecerão uma parede sólida. Cada portal possui seu próprio tipo de defensor:

Portal Norte – Heucuva Tend. CM; CA 3; MV 9; DV 2; pv 9; TACO 16; #AT 1; Dano 1d6; AE Doença; DE ferido apenas por armas de prata ou +1; PM especial; TM M; ML 11; XP 270.

Portal Leste – Guerreiro Esqueleto: Tend. NM; CA 2; MV 6; DV 9+2; pv 43; TACO 11; #AT 1; Dano 1d10 (espada de duas mãos); AE ataque +3 e especial; DE especial; PM 90%; TM M; ML 15; XP 4.000.

Portal Sul – Aparição da Espada: Tend. LM; CA 3; MV 9; DV 7; pv 32 cada; TACO 13; #AT 3/2; Dano 1d10; AE Dreno de força; DE ferido por armas +2; PM Nula; TM M; ML 20.

Portal Oeste – Esqueleto: Tend. N; CA 3 (cota de malha); MV 12; DV 1; pv 5; TACO 19; #AT 1; Dano 1d6 (espada longa); AE Nenhum; DE morto-vivo; PM morto-vivo; TM M; ML morto-vivo; XP 65.

Quando esses seres mortos-vivos aparecem, o Mestre deve evitar destacar suas diferenças. Em vez disso, ele deve tentar fazer parecer que são todas as criaturas muito semelhantes. Dessa forma, os jogadores ficarão muito chocados quando um esqueleto morrer com um golpe simples, enquanto outro parece atacar interminavelmente.

A coroa sobre o esqueleto é, de fato, a *Coroa das Almas*, firmemente assentada em sua cabeça. Qualquer tentativa de recuperá-la com cordas, varas ou ganchos fará com que o esqueleto retire a coroa e a estenda, claramente ameaçando deixá-la cair no abismo abaixo (o que ocorrerá se a tentativa persistir). Se alguém tentar voar e recuperar a coroa, o esqueleto agirá da mesma forma. Somente se alguém subir pelas correntes é que não haverá resposta. Quando essa pessoa alcançar o esqueleto, ele entregará a coroa.

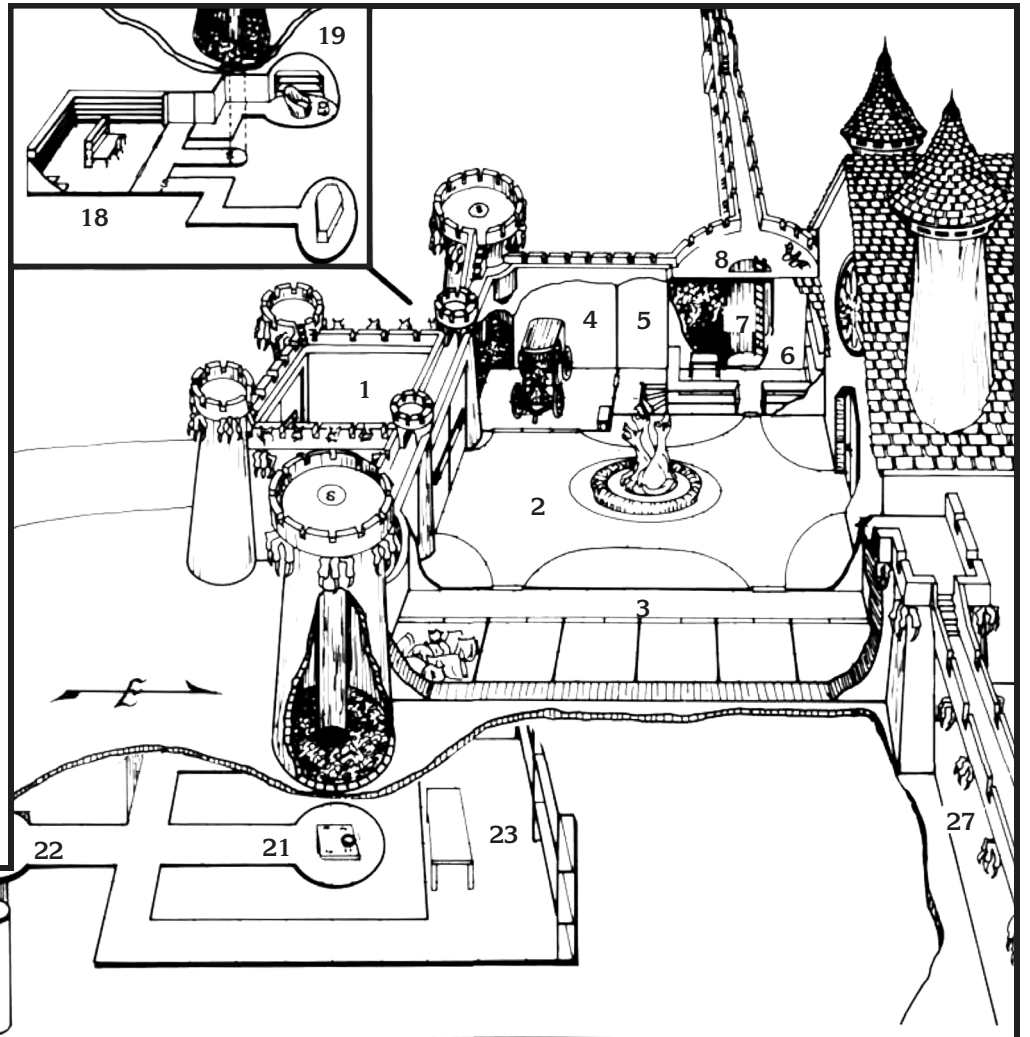
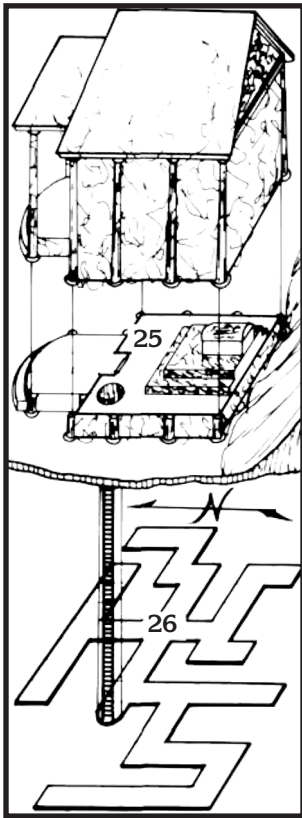
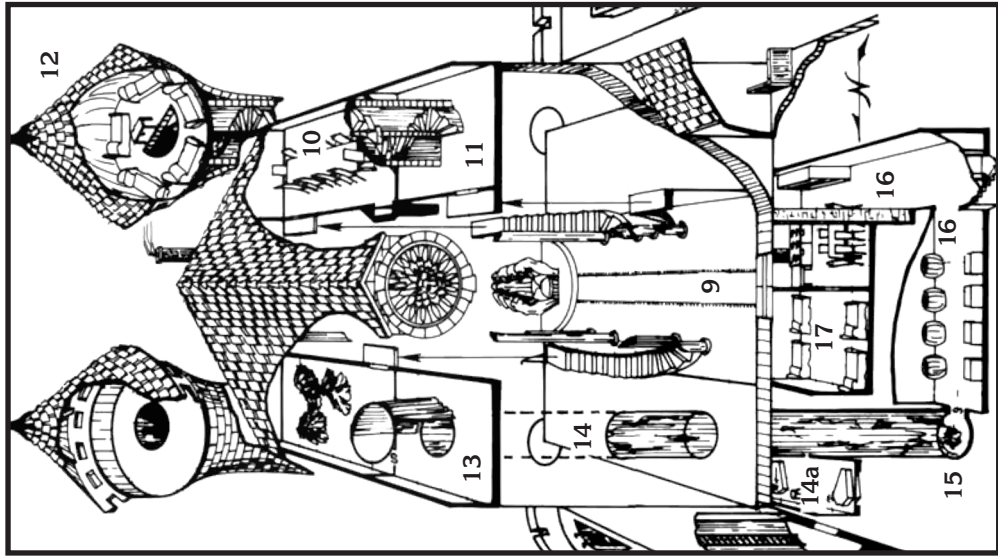
No entanto, se o esqueleto não for imediatamente derrotado (utilize as estatísticas do esqueleto mencionadas anteriormente) após entregar a coroa, ele alcançará o disco onde repousa e ativará um mecanismo que soltará todas as quatro correntes do disco. Dessa forma, qualquer pessoa na corrente será arremessada para baixo e colidirá contra o lado do abismo. Isso resultará em 2d6 de dano, exigirá um teste de Força para segurar-se à corrente e um teste de Destreza para manter a posse da coroa.

Aqueles que caírem (ou subirem) no abismo perceberão que ele tem 15 metros de profundidade. As brumas aqui farão com que quem cair aja como se estivesse utilizando uma magia *queda suave*. No fundo do abismo, encontra-se uma fera morta-viva.

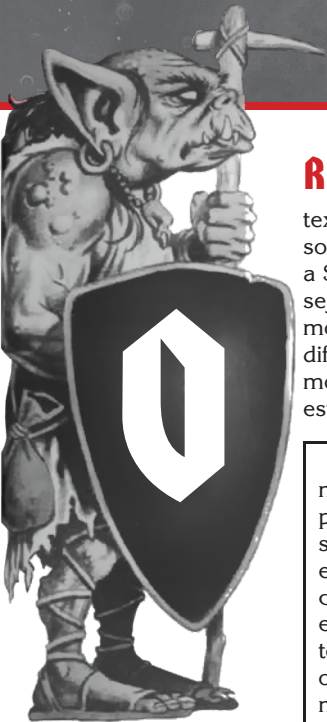
Fera Morta-Viva: Tend. N; CA 6; MV 9; DV 12+12; pv 61; TACO 7; #AT 3; Dano 3d3/3d3/3d8; AE Prender e arremessar; DE Especial; PM 20%; TM I; ML 14; XP 8.000.

Assim que a coroa é retirada da posse do esqueleto, um morto-vivo emerge por cada portal conforme mencionado anteriormente. Os portais permanecem inativos até que o morto-vivo seja derrotado. Após isso, apenas uma pessoa pode atravessar o portal; se outra tentar, um novo morto-vivo será liberado para enfrentá-la.

A CAVERNA DA COROA DAS ALMAS



O FORTE NEGRO



Retorno a Skald

texto a seguir pressupõe que os Personagens Jogadores tenham chegado a Skald durante a noite. Caso isso não seja verdade, o Mestre pode facilmente modificá-lo para refletir um horário diferente do dia. A essência é que é um momento sombrio e desagradável para estar do lado de fora em Skald.

Você chegou a Skald em uma noite escura e tempestuosa. Relâmpagos cruéis cortam o céu e repousam brevemente sobre cata-ventos e para-raios antes de desaparecerem na noite com um estrondo ensurdecedor de trovão. A chuva torrencial cai em cascata, enchendo o ar com um som incessante de marteladas. As estradas pavimentadas estão escorregadias, e as não

pavimentadas são impossíveis de trafegar. No geral, é o tipo de noite em que se espera o pior.

Poucos habitantes se aventuram na inundação, e os que o fazem parecem ter intenções no mínimo suspeitas. Aqui e ali, um cidadão de aparência mais honesta corre de casa em casa, fazendo o possível para não ficar completamente encharcado enquanto se desloca. Curiosamente, o clima cruel não parece ter abalado o ânimo daqueles na Antiga Estalagem Kartakan. Mesmo à distância, você pode ver o brilho caloroso de suas luzes e ouvir o canto melodioso de seus frequentadores. Talvez seja possível encontrar calor e conforto lá, mas numa noite como essa, parece improvável.

Como Akriel reside na estalagem, ela não terá problemas em saber do retorno dos PJs a Skald. Assim, ela tomará rapidamente medidas para organizar um encontro com os personagens.

Esta reunião em particular será organizada de maneira um pouco diferente da primeira. Em vez de um homem idoso deixar a chave na mesa, Akriel fará com que um mestre ladrão plante a chave em um dos personagens. Quando eles revistarem os bolsos (ou cinto de dinheiro, ou qualquer que seja o local), encontrarão a chave mestra. Assim como da última vez, perceberão que a chave só se encaixa na porta da sala de conferências.

Ao entrarem nesta sala isolada, encontrarão Akriel esperando por eles. Tão adorável e indefesa como sempre, Akriel informará os PJs que seu cruel pretendente está de olho nela e que ela não pode transportar a coroa para o Dr. Dominiani sozinha, como havia planejado inicialmente. No entanto, ela já enviou uma mensagem a ele de que um grupo de bravos heróis entregará a coroa com segurança em suas mãos. Uma vez que este tesouro tenha sido confiado ao seu amado, eles poderão se casar.

Akriel fará um apelo choroso aos personagens, lembrando-lhes que sua felicidade eterna está em jogo aqui. Se pressionada, ela garantirá aos PJs que Dominiani está muito grato pelo trabalho feito em seu nome. Para mostrar sua gratidão, ele tem uma recompensa esperando por eles ao

chegarem para retribuir aos aventureiros por sua generosidade em tempos tão cruéis.

Assim que concordarem em ajudar Akriel, ela instruirá os PJs a seguir a estrada para o norte, saindo de Skald, em direção ao reino ao norte de Kartakass chamado Gundarak. Em breve, se depararão com uma bifurcação na estrada. Os PJs devem tomar o caminho menos percorrido, que se estende para leste, adentrando um vale arborizado. O castelo de Sir Dominiani pode ser encontrado lá. Akriel aguardará ansiosamente o retorno deles com notícias de seu amor.

Naturalmente, tudo isso é uma farsa, mas Akriel é uma atriz habilidosa e conseguirá desempenhar convincentemente o papel da “amante inocente” para os PJs. Caso eles se recusem categoricamente a ajudá-la, ela encenará uma situação na qual os PJs precisarão resgatá-la de um grupo de bandidos, supostamente enviados pelo lendário lenhador maligno para levá-la embora. Essas situações se repetirão várias vezes até que, finalmente, os personagens concordem em auxiliar Akriel. Se eles continuarem relutantes, Akriel eventualmente tentará eliminá-los, pois representam uma grande ameaça para seus planos.

Dependendo do desenvolvimento do jogo até esse ponto, o Mestre pode optar por apresentar ou não aos personagens encontros durante o percurso até a propriedade do Dr. Dominiani. Se as coisas correram bem em Skald e os PJs não enfrentaram problemas recentes, um encontro breve pode ser apropriado. Na verdade, pode ocorrer uma tentativa por parte de amigos ou parentes de Jackques para vingar sua derrota (consulte a seção Encontro na Floresta).

Se as coisas estiverem acontecendo de maneira rápida e intensa para o grupo, a viagem para Gundarak deve ser tranquila. Isso é especialmente verdadeiro se o grupo tiver enfrentado problemas após o último encontro com Akriel em Skald. Além disso, se o grupo estiver desconfiado de Akriel (o que seria compreensível!), ela pode organizar um encontro para tornar sua história mais convincente. Talvez esbarrem em dois lenhadores que se vangloriam de como o amigo deles em breve se casará com a garota mais bonita de toda Kartakass, quer ela queira ou não. Obviamente, tudo isso será uma encenação.

Chegando no Vale

A medida que a equipe se aventura mais profundamente nesta região de Gundarak, o clima apresenta um acentuado contraste em relação ao que encontraram ao deixar Skald. O céu está claro, o ar é suave, o sol emana calor e os pássaros entoam suas melodias. Em suma, as condições para a viagem são verdadeiramente ideais.

Seus espíritos flutuam tão livres quanto a brisa suave que desce pelo vale à frente. Apenas as nuvens mais amigáveis, brancas como flocos de algodão, pairam no céu predominantemente azul. O doce perfume das flores silvestres que pontilham o solo do vale é uma saudação calorosa para viajantes exaustos como vocês. O aroma é particularmente revitalizante enquanto atravessam uma ponte de madeira sobre um riacho estreito que corre alegremente ao longo do caminho. Vocês notam que as densas moitas de álamos prateados atrás de vocês estão gradualmente cedendo lugar a pinheiros e abetos.

O FORTE NEGRO

À medida que os PJs avançam pelo vale, informe-os de que a brisa aumentou para um vento fraco e está soprando um frio nos picos dos Balinok, ao nordeste. Certifique-se de que eles cheguem ao castelo pouco antes do anoitecer. Em seguida, leia o seguinte. Ao longo do dia, o clima mudará gradualmente, ficando mais frio e até mesmo pegando uma chuva fraca. Na hora em que chegarem ao castelo, terá se tornado muito desagradável.

A Tempestade que se Aproxima

O humor de vocês azedou, ecoando o amargor do próprio dia. O vento, agora cortante e frio, sussurra a prenúncio de uma tempestade iminente. Os últimos raios rubro-sangue do sol se despedem por trás das colinas negras e imponentes. As flores selvagens deram lugar a uma densa vegetação e espinheiros que se entrelaçam como emaranhados de desespero. À medida que a escuridão se insinua pelo vale, um lampejo intenso irrompe, refletindo na janela de um pequeno forte à frente. Seguindo as orientações de Akriel, este é o Forte do Dr. Dominiani.

Conforme o sol se põe, torna-se impossível viajar sem uma fonte de luz. Com o forte a uma curta distância, no entanto, parece improvável que o grupo opte por acampar na rota de uma iminente tempestade. O mau tempo dificulta manter as luzes acesas, e todas as tochas têm uma chance em seis de se apagarem a cada rodada. Para lanternas, essa chance é de 1 em 20, e velas, fósforos ou itens semelhantes não têm chance alguma. Na verdade, à medida que o vento frio e cortante aumenta, até mesmo usar um isqueiro se torna praticamente impossível.

Ao se aproximarem do forte, peça que façam testes de Sabedoria. Aqueles que obtiverem sucesso ouvirão galhos se quebrando à esquerda, na vegetação rasteira. Justo quando decidem a melhor ação, a tempestade desaba com um grande clarão de relâmpago.

Na fulguração do primeiro rompante da tempestade, um movimento ao lado do caminho chama a atenção. Um arbusto volumoso parece explodir, como se atingido por uma poderosa magia, e uma criatura imponente surge diante de vocês na trilha. Sem a luz da tempestade, enxergar qualquer coisa é impossível, exceto pelo brilho de dois enormes dentes e um par de olhos flamejantes.

Outro lampejo de relâmpago, ainda mais intenso que o anterior, rasga o céu acima, revelando que a criatura é, na verdade, um grande javali. Com um bufar e um grunhido, ele se vira e desaparece pela trilha. No último instante antes de sumir, pareceu haver uma centelha de inteligência em seus olhos. Mas, é claro, isso seria impossível.

Javali selvagem: Tend. N; CA 7; MV 15; DV 3+3; pv 21; TAC0 17; #AT 1; Dano 3d4; TM P; ML 8; XP 175.

Pouco importa se os personagens decidirem perseguir e atacar o javali ou deixá-lo ir. Na realidade, não há nada de especial na criatura, ela apenas foi assustada pela tempestade e pelos outros animais na floresta (veja abaixo). Se os

PJs optarem por atacar o javali, o próximo encontro pode pegá-los de surpresa.

Os arbustos à esquerda são abruptamente afastados, e alguma criatura enorme e peluda salta sobre o grupo. Aterrissa atrás de vocês com um rosnado arrepiante e um grunhido maligno. Virando-se rapidamente para ver qual nova horrível surpresa as matas de Gundarak trouxeram, deparam-se com um lobo imenso. Com pelo menos 2 metros de comprimento, a criatura tem olhos malignos que cintilam a cada relâmpago no céu. Sua boca está aberta, revelando uma longa fileira de dentes perigosos. Alguma coisa em seu olhar sugere que ele matará antes que a noite termine. Com um uivo que ecoa quase como um grito de guerra, a criatura avança em direção a vocês.

Esse worg é acompanhado por outros dois que emergirão das matas e atacarão o grupo por trás. Para aqueles sem visão infravermelha e que estão sem luz, seus ataques terão uma penalidade de -4. Esses três worgs são animais de estimação do Dr. Dominiani. Eles foram enviados para assustar o grupo e feri-los, se possível. Se conseguirem, matarão todos, exceto dois membros do grupo. Eles são cautelosos com os aventureiros e recuarão para a noite quando ameaçados com morte provável.

Lobos Worgs (3): Tend. NM; CA 6; MV 18; DV 3+3; pv 21, 21, 16; TAC0 17; #AT 1; Dano 2d4; TM M; ML 11; XP 120 cada.

Primeiras Impressões

Após lidarem com os animais que espertam nos arredores da casa de Dominiani, os personagens se deparam com o próprio forte. Embora tenham vislumbrado a construção entre as árvores enquanto a estrada serpenteia em direção ao edifício, ao longo dos últimos quilômetros, as paredes do desfiladeiro se fecharam gradualmente. Isso não era evidente para os personagens devido às árvores que cercam a estrada. O primeiro vislumbre real da fortaleza acontece quando eles emergem de um bosque de árvores e se deparam com a vastidão de um campo à sua frente.

A estrada se abre de repente para um campo limpo. Dois lampejos de relâmpagos descem das nuvens densas, dançando ao redor dos para-raios nos pináculos de uma grande mansão. Sua luz azul espectral pinta as paredes do desfiladeiro, agora notavelmente mais próximas do que da última vez que as viram, com uma luz azul intensa.

O antigo castelo diante de vocês é um lugar sombrio e ameaçador. Vinhas de aparência maligna cruzam sua superfície, agarrando-se às paredes como as teias de uma grande e terrível aranha. As duas torres da mansão, ainda emitindo um leve brilho azul dos raios, são esguias e elegantes, assemelhando-se às presas mortais de uma serpente venenosa.

Um par de muros altos de pedra, também envolvidos em videiras entrelaçadas, estendem-se para o norte e sul. Eventualmente, conectam os lados da mansão às paredes de pedra árida do desfiladeiro, selando as regiões mais a leste do vale.

O FORTE NEGRO

Uma única e imponente cachoeira se precipita do penhasco atrás da propriedade. Embora essa queda d'água seja verdadeiramente magnífica, ela não carrega consigo a fúria nem o rugido característicos do Caldeirão em Skald. A água se mostra escura e gelada enquanto escorre sob o muro e atravessa o campo ao norte da estrada.

À medida que o grupo avança pela estrada, deparam-se com um caminho que se estende para o sul. Ao longe, é possível avistar uma estrutura pequena, mas sem detalhes nítidos. Se decidirem seguir por essa estrada lateral, chegarão à área 25 no mapa do Forte do Dr. Dominiani. Por outro lado, se optarem por continuar em direção ao forte, alcançarão o portão dianteiro sem enfrentar desafios.

Fora dos Portões

Diante de vocês, erguem-se dois portões de madeira imponentes. São robustos e rústicos, desprovidos de ornamentos elaborados ou entalhes. É fácil imaginar que poderiam facilmente resistir a um ariete. Cada portão ostenta uma grande peça de ferro esculpida em forma de cabeça de lobo. Nas mandíbulas ameaçadoras, encontram-se pesados anéis de ferro, claramente destinados a servir como batedores.

Quando os PJs batem, uma voz grave preenche a noite, parecendo emanar diretamente da boca do lobo com o qual estão batendo, e pergunta de maneira simples: “Quem está aí?” Claro, Dr. Dominiani sabe quem são, mas deseja brincar com o grupo. Ao responderem, ele instruirá os PJs para que “Falem na boca do lobo para que eu possa ouvir vocês claramente.” Isso ocorre porque canos de comunicação ociosos se estendem da boca do lobo, passando pelas dobradiças vazias da porta, até a sala do trono (área 1), onde Dr. Dominiani está atualmente.

Depois de uma conversa mais aprofundada, o Dr. Dominiani vai orientar os PJs a “Por favor, entrem na ala interna assim que os monges destrancarem a porta.” Eventualmente, a porta se abrirá, revelando duas figuras envoltas em mantos marrom de pé, obedientemente, de cada lado. Sem pronunciar palavra, elas apenas indicarão com gestos para que os PJs entrem.

Surpreendentemente, essas duas figuras são zumbis, revestidos com o óleo da atemporalidade para evitar a decomposição. Mesmo que seus capuzes sejam puxados para trás, o grupo notará apenas a palidez da pele e movimentos mecânicos desses dois homens. Eles conduzirão os PJs até o pátio, levando-os em direção às portas do quarto 1. Ao chegarem lá, simplesmente se virarão e partirão, dirigindo-se ao galpão de carruagens para retomar suas outras responsabilidades.



Dr. Dominiani

Conforme mencionado anteriormente, os PJs serão guiados pelos monges através das áreas 1 e 2. Os Mestres devem consultar a legenda do mapa mais adiante nesta seção para descrever esses espaços enquanto os personagens os atravessam. Ao chegarem à porta da área 9, os monges sinalizarão para que a abram e, em seguida, se afastarão. Se, por acaso, não a abrirem prontamente ou não demonstrarem interesse em explorar, a porta se abrirá como se por magia.

Você pode distinguir vagamente um corredor não iluminado diante de vocês. Ao entrar, um clarão de relâmpago ilumina os vitrais desta sala. Tingidos pelo vidro, filetes de luz vermelha sangue caem sobre esta câmara, banhando um homem imponente sentado em um pequeno trono no final do corredor.

Ele olha intensamente para vocês. O tempo parece congelar por um segundo e apenas o grito do vento tentando entrar na sala pode ser ouvido. A breve tensão se quebra rapidamente quando o homem se levanta e fala.

“Perdoem-me, tenho passado muitas noites recentemente nesta cadeira ponderando sobre o destino do meu amor, Akriel. Entrem. Meus servos prepararam uma refeição para vocês, e depois de comerem, poderão me contar sobre Akriel e suas viagens.” Com isso, ele vira as costas e desaparece por um arco à sua esquerda. Você ouve uma porta se abrir e uma luz fraca entra na sala.

Dominiani os conduzirá rapidamente pelos corredores até a sala de jantar (consulte a área 10 para uma descrição), onde planeja entretê-los por um tempo. O bom doutor não olhará com bons olhos para aqueles que recusam suas ofertas, mas não provocará diretamente o grupo. Ao contrário, ele insistirá que “os deveres de um anfitrião são bastante claros neste caso, o costume não me permite opções.” Recusar sua comida, ele dirá, é um grande insulto.

A comida é excelente, consistindo de queijos, pães, vinhos selecionados e um excelente javali assado. Dr. Dominiani solicitará que os personagens se acomodem enquanto ele cuida de alguns afazeres (instruindo servos, protegendo o castelo para a tempestade iminente, etc.). Se convidados a se juntar ao grupo enquanto jantam, ele apontará que já se alimentou. A evidência disso pode ser vista no fato de que um prato repousa na cabeceira da mesa com vários restos.

Ao sair, ele trancará a porta. Suas verdadeiras tarefas incluem chamar seus worgs e selar o castelo para que os PJs não possam escapar durante a noite. Ele colocará uma barra pesada em ambos os portões na área 2 e retornará assim que os PJs estiverem terminando a refeição. Caso insistam, concordará em fazer um lanche leve e se unir aos personagens na refeição antes de se retirar para cuidar dos assuntos de sua casa.

Ao sair, ele trancará a porta. Suas tarefas reais incluem convocar seus lobos metamorfos e selar o castelo para que os PJs não possam escapar durante a noite. Ele colocará uma barra pesada em ambas as portas na área 2 e retornará justo quando os PJs estiverem terminando sua refeição.

Ao entrar, Dominiani anunciará que seu cozinheiro faz um excelente arroz-doce. Na verdade, ele se gabará de que tem uma ótima reputação na região e convidará os personagens a experimentá-lo. Assim que souber quantos membros

O FORTE NEGRO



O FORTE NEGRO

do grupo estão interessados na sobremesa, ele se dirigirá até um elevador na parede. Inclinando-se para uma cabeça de lobo na parede, ele pedirá a “Margaret” que envie várias porções para cima. Em alguns momentos, elas chegarão e ele as distribuirá. Ao assumir seu lugar na cabeceira da mesa, com uma pequena tigela de arroz-doce para si mesmo, ele pede aos personagens que contem a história de sua busca pela *Coroa dos Soldados*.

Ele prestará muita atenção à história, muitas vezes indagando sobre detalhes que o grupo deixou de fora. Quando o grupo estiver cansado, ele os conduzirá para fora do salão e lhes dirá que seus aposentos foram preparados no final das escadas. Com isso, ele os levará à área 11, onde há escadas até o quarto de hóspedes da mansão. Assim que os personagens subirem e se instalarem, ele trancará a porta e, sem que os personagens saibam, sairá noite adentro para caçar presas.

A noite passará tranquilamente. Os personagens não serão perturbados, exceto pelo uivo dos lobos lá fora e pelos quase certos pesadelos que assombram os estrangeiros em Ravenloft.

Pouco antes do amanhecer, ele destrancará a torre e deixará uma nota na mesa de jantar junto com uma refeição esplêndida de mingau temperado, melão e suco de uva recém-espumado. A nota dirá:

Meus caros convidados,

Sinto muito, mas tive que ir às pressas para Teufeldorf na noite passada. Um mensageiro chegou e me informou que um louco estava correndo pelas ruas, e que precisavam da minha ajuda. Espero retornar até o meio-dia, mas se eu me atrasar, basta chamar pelo tubo de comunicação e sua refeição será enviada para cima.

Tomei a liberdade de selar as paredes do castelo para que os lobos não entrassem durante a noite.

*Seu humilde anfitrião,
Dr. Dominiani*

Os PJs podem explorar a pequena mansão à vontade. Se pedirem o almoço, ele será entregue conforme prometido. Ele retornará pouco depois do anoitecer naquela noite, alegando ter estado ocupado, já que nenhum parente foi encontrado para ajudar o pobre sujeito. Amanhã cedo, explica, ele deve retornar a Teufeldorf para trazê-lo aqui para mantê-lo em segurança. “Preparei uma carta para ser enviada a Akriel e ficaria agradecido se vocês a entregassem por mim. Por seus problemas, reuni um pequeno pagamento dos meus cofres.” Com isso, ele entrega uma bolsa de veludo fina que tilinta com 200 moedas de platina. Além disso, ele estende um tubo de osso. Ele adverte o grupo a garantir que apenas Akriel ponha as mãos nesta mensagem.

“Claro,” ele diz, “a mensagem é de natureza pessoal e devo pedir que você não a leia. Como deve saber, temos nossa mais profunda gratidão por sua ajuda neste momento difícil.”

Se os personagens abrirem o tubo em algum momento, encontrarão uma gema amarela (no valor de 1.000 peças de ouro) e um pergaminho enrolado com uma carta escrita nele:

Minha Querida Akriel,

Tive um longo dia em Teufeldorf lidando com um louco. Espero que meu trabalho com essas pobres criaturas não a perturbe. Com isso, tento dizer que a amo e, com a aceitação da coroa, peço que se apresse em se juntar à minha fortaleza, ao meu lado, e unir nossos espíritos em matrimônio.

Incluí um topázio dourado que me foi dado por um paciente grato em sua recuperação. Embora eu tenha certeza de que ele deslumbrará seus olhos, por favor, entregue-o aos seus amigos prestativos. Tente deixar claro a eles nossos agradecimentos pelo grande serviço que nos prestaram. Eu farei outro igual para colocar em um broche quando nos encontrarmos novamente.

*Seu Amor Eterno,
Dr. Dominiani*

Esta carta foi escrita especialmente para os olhos dos personagens, pois Dominiani acredita que eles a abrirão e a lerão. Além disso, contém uma mensagem destinada a Akriel. Essa mensagem está escrita no verso em uma escrita lunar, que só pode ser lida quando segurada de maneira que a luz da lua incida sobre o verso, ou se uma *ler magias* for lançada sobre o pergaminho. Diz o seguinte:

Querida Akriel,

Nosso plano está em andamento. Com a Coroa das Almas em minha posse, posso abrir as fronteiras de Gundarak ou Kartakass à vontade. Já reuni um grande número de humanos miseráveis para serem transformados em nosso exército. Em breve, tanto Kartakass quanto Gundarak cairão diante de nossos exércitos! Vou providenciar para que a fronteira com Kartakass seja aberta exatamente à meia-noite daqui a duas semanas. Por favor, venha imediatamente à minha fortaleza. Faça o que quiser com esses estrangeiros miseráveis. Você até pode trazê-los de volta com você, e celebraremos juntos a insensatez deles.

*Até que nos vejamos novamente,
Daclaud Heinfroth*

A segunda carta deixa evidente que os personagens foram enganados. Se a descobrirem, certamente ficarão enfurecidos. Este é um ponto bastante sensível no jogo, mas é provável que os personagens procurem Akriel ou Dominiani na esperança de se vingarem. Entretanto, ambas as opções são cheias de perigos que os jogadores mal conseguem conceber, pois nenhum desses indivíduos está despreparado.

Mapa

I. Casa do Portão

Cada extremidade deste posto de portão ao ar livre é bloqueada por um par de portas duplas robustas. Ganchos de ferro estão estrategicamente posicionados para que grandes barras possam ser utilizadas, assegurando o fechamento das entradas. Ao redor da parte superior deste espaço, oito estátuas de gárgulas esculpidas em pedra pairam ameaçadoramente, como se estivessem prontas para atacar. Ao centro das duas portas, uma cabeça de lobo adorna a entrada.

O FORTE NEGRO

As portas podem ser trancadas com robustas tábuas de madeira reforçadas com ferro. Na primeira vez que os PJs as encontrarem, ambas as portas estarão seladas dessa maneira. A porta interna pode ser assegurada de ambos os lados (um para impedir a entrada de inimigos, o outro para manter os “convidados” dentro). Quando devidamente protegidas, seria necessário um somatório de Força igual a 100 para conseguir forçar as portas. Derrubá-las exigiria oito horas de trabalho contínuo para um homem comum usando um machado.

As cabeças de lobo são tubos de comunicação, como ficou claro na aventura apresentada anteriormente. As gárgulas, por outro lado, são reais e partirão para o ataque caso os PJs adentrem este local sem convite ou consigam escapar do castelo voando ou escalando as paredes. Elas farão o possível para forçar o grupo a retornar ao castelo. Contudo, aos olhos delas, é preferível eliminar o grupo a permitir sua fuga.

Gárgulas (8): Tend. CM; CA 5; MV 9, Vn 15 (C); DV 4+4; pv 25, 22, 21, 20, 20, 18, 17, 16; TACO 17; #AT 4; Dano 1d3/1d3/1d6/1d4; DE podem ser feridas apenas por armas +1 ou superior; TM M; ML 11; XP 650 cada.

2. Pátio

Neste pátio de paralelepípedos, destaca-se uma imponente fonte central. A escultura da fonte representa três lobos esculpido em mármore, uivando em silêncio para a lua. A riqueza de detalhes nessas estátuas é notável, mantidas meticulosamente polidas e limpas. De forma curiosa, as bocas dos lobos exibem uma certa descoloração. A estrutura da fonte sugere que, em sua concepção, a água deveria jorrar de seus lábios. Entretanto, atualmente, apenas um sutil assobio é percebido quando o vento sopra da maneira certa. Apesar disso, a bacia da fonte está repleta de água cristalina.

Ao redor desse pequeno pátio, encontram-se três conjuntos de portas duplas e três conjuntos de portas simples. A única janela visível é uma roda de carroça com vitrais vermelhos, situada acima das portas duplas no lado leste. Em algumas áreas, os paralelepípedos dão lugar a ervas daninhas que preenchem os canteiros de flores.

Se sangue for derramado nas bocas dos três lobos, a água na bacia se tornará vermelho escuro. Se a lua estiver em qualquer parte do céu, um feixe de sua luz atingirá a janela de vidro manchado e refletirá na piscina. Nesse momento, qualquer pessoa olhando para a lua e pensando nesta fortaleza pode estabelecer uma comunicação telepática. Foi assim que Akriel e Dr. Dominiani mantiveram contato. Este método foi utilizado para alertar Dominiani sobre a aproximação dos PJs.

Se a fonte for examinada, será possível observar sangue seco nas bocas dos lobos. Dominiani alegará que pendura faisões e outros animais ali para que o sangue dos animais escorra.

Sob a barriga de um dos lobos, há um gancho onde ficam guardadas chaves mestras dos estábulos e da cocheira.

3. Estábulos

Este é um estábulo grande para um forte tão pequeno. Cinco baias ficam na parede sul. É possível ouvir barulho em duas delas. O cheiro de feno e grãos é forte, assim como o cheiro de cavalos.

Dois das baias contêm os cavalos do Dr. Dominiani. Duas outras estão cheias de feno, e a última tem vários sacos de serapilheira de grãos e aveia. Os cavalos estão bem alimentados.

Cavalos (2): Tend. N; CA 7; MV 24; DV 3; pv 17, 12; TACO 17; #AT 2; Dano 1d2/1d2; TM M; ML 6; XP 65 cada.

Esses cavalos foram treinados para não temer lobos, sangue, morcegos e tempestades. São de boa qualidade, embora nunca tenham sido montados (certamente empunhariam se alguém tentasse). No entanto, eles puxarão a carruagem com confiança e habilidade. É importante notar que engatar cavalos em uma carruagem (especialmente na de Dominiani) não é tarefa simples. Além disso, conduzir uma carroça exige muita habilidade e destreza. Se os personagens tentarem deixar a fortaleza roubando a carroça de Dominiani, é melhor que sejam bastante habilidosos.

4. Galpão da Carruagem

Nota: As portas para esta área são mantidas trancadas o tempo todo, exceto quando a carruagem não está aqui.

Este recinto é ocupado por uma carruagem imponente. Seu teto vermelho contrasta com os assentos estofados em tons de bordô. A qualidade da sua confecção é notável, revelando um refinado bom gosto. Equipamentos para dois cavalos de tração estão acoplados a ela. Em outras áreas do pequeno galpão, podem ser avistadas diversas ferramentas de trabalho em madeira e pedra, todas exibindo sinais evidentes de uso constante.

A carruagem é usada pelo Dr. Dominiani para transportar mercadorias de e para Teufeldorf. Embora valha 7.000 peças de ouro, seria reconhecida em quase qualquer lugar no sul de Gundarak como pertencente ao Dr. Dominiani. Por ser tão bem-vista pelas pessoas da região, outros que dirigem a carruagem dele podem até ser presos por roubo. Quaisquer histórias mirabolantes sobre vampiros, lobisomens ou algo semelhante provavelmente confirmariam as suspeitas de que o grupo é um bando de lunáticos fugidos do asilo de Dominiani.

5. Escadas

Nota: As portas para esta área são sempre mantidas trancadas. No entanto, as fechaduras não são de qualidade excepcional.

À sua frente, estende-se uma escadaria íngreme. Os degraus, construídos de maneira simples e mostrando sinais evidentes de envelhecimento, estão envoltos por teias de aranha. Uma espessa camada de poeira os cobre, e as marcas nela deixadas indicam que a escada foi utilizada recentemente.

O FORTE NEGRO

Essas escadas conectam a cozinha (área 6) ao galpão da carruagem (área 4).

6. Arsenal

Nota: Esta área é sempre mantida trancada, mais por hábito do que para evitar que intrusos se armem.

Diversas prateleiras de armas decoram as paredes deste arsenal. Contudo, todas as armas são antigas, encontram-se enferrujadas e aparentam ter sido bastante negligenciadas. Entre elas, destacam-se três armas de haste, cinco lanças, dois escudos danificados, uma besta pesada sem corda e uma espada de duas mãos. Uma análise mais minuciosa revela que nenhuma dessas armas foi muito utilizada.

A maior parte das armas aqui é praticamente inútil. Apenas a espada de duas mãos e os escudos ainda podem ser utilizados, pelo simples motivo de que não estão completamente enferrujados. Durante um combate, um resultado natural de 1 em uma jogada de ataque significa que a espada se quebrou, e qualquer resultado natural de 20 em uma jogada de ataque contra o escudo indica que ele cedeu.

Em algum momento, Dominiani tinha a intenção de iniciar uma coleção de armas finas, mas suas aspirações para esse hobby foram rapidamente abandonadas. Desde então, ele permitiu que sua pequena coleção enferrujasse. Contudo, uma inspeção mais detalhada revelará que todas essas armas eram de qualidade, com adornos refinados, ao mesmo tempo decorativos e funcionais.

A chave deste local é sempre mantida com Dominiani (assim como a chave da área 7).

7. Acesso às Ameias

Esta porta trancada abre-se para um pequeno poço semicircular que conduz às ameias. Uma escada de ferro corre ao longo do poço. O topo do poço é coberto por uma saliência para proteger da chuva.

8. Muros do Pátio

O grupo encontra-se diante de um muro de blocos de pedra com aproximadamente 6 metros de altura. Uma trama de videiras espinhosas se estende por toda a extensão da parede, constituindo um obstáculo natural para potenciais escaladores. Os espinhos pontiagudos voltados para baixo podem ser vistos entre as folhas das videiras ao longo do último 1,5 metro do muro. Aqui e ali, cabeças cruéis e perigosas de gárgulas esculpidas em pedra sobressaem na ameia, observando atentamente essas imponentes fortificações. Suas longas e sinistras línguas pendem para fora entre mandíbulas guarnecidas de dentes ferozes.

Os espinhos impõem uma penalidade de -45% em tentativas de escalada. No topo dos muros, há uma passarela que circunda todo o pátio, com degraus curtos levando às duas torres ocidentais de 7,5 metros de altura. As torres parecem robustas, embora uma busca cuidadosa possa revelar portas secretas.

Para quem estiver no topo do muro, há apenas duas coisas de interesse. A primeira é uma escada de corda com degraus de madeira, que repousa enrolada no topo do muro. Ela é utilizada por Dominiani para conduzir os habitantes capturados até a área 28.

A segunda coisa interessante que descobrirão é que o muro tem espinhos em ambos os lados, a leste e a oeste. É claramente projetado para evitar que as pessoas subam de qualquer um dos lados.

As cabeças de gárgula têm a função de drenar a água da chuva. Claro, há oito corpos completos de gárgulas no topo dos muros do posto de portão, e esses são detalhados na área 1.

9. O Salão

Um tapete vermelho adornado com renda dourada se estende da porta até um estranho trono que repousa sobre um estrado de um nível. O trono, confeccionado em madeira negra, exhibe duas enormes garras pontiagudas elevando-se de cada lado do encosto, enquanto um almofadado de veludo vermelho acolchoa o assento.

Quatro colunas estão integradas às paredes de ambos os lados do salão, e escadas curvas íngremes ascendem além desses pilares. Um grande lustre de ferro pende do teto. Bem acima da porta de entrada, destaca-se uma janela em formato de roda de carruagem, composta por vidro manchado em tons de vermelho sangue.

As pontas das garras do trono apresentam aberturas ocas, funcionando como tubos de comunicação conectados a todos os outros semelhantes neste castelo. Uma observa-



O FORTE NEGRO

ção detalhada do tapete revelará grandes pegadas empoeiradas de patas próximas à entrada. Essas são deixadas pelos worgs mantidos por Dominiani.

10. Salão de Jantar

Um salão de jantar imponente, mas espartano, fica diante de você. A mesa é forrada com um pano vermelho, e um grande candelabro de cobre se ergue como peça central. No canto noroeste da sala, uma cabeça de lobo empalhada está montada na parede ao lado de uma pequena porta deslizante. O taxidermista responsável por este trabalho deve ter sido de grande habilidade, pois parece muito realista. Na verdade, é difícil convencer-se de que seus olhos não o seguem enquanto você se move pelo quarto.

O candelabro vale 40 peças de ouro, enquanto a cabeça de lobo é um tubo de comunicação, e o buraco ao lado dela é o elevador para transportar alimentos da cozinha abaixo.

11. Escadas da Torre Sul

Pequenas aranhas correm apressadas sob algumas antigas caixas de roupas espalhadas pelo chão. O vento causado pelos seus passos faz surgirem momentâneos redemoinhos de poeira, dançando brevemente antes de perderem energia e desaparecerem. Uma empoeirada escadaria em espiral se eleva por um buraco no teto, sem um fim aparente.

Esta escadaria leva ao quarto de hóspedes no andar superior. É lá que os personagens passarão as noites quando ficarem no forte. As caixas de roupas são mantidas para os “pacientes” de Dominiani que vivem no “parque” atrás da propriedade (área 28). Se alguém familiarizado com os eventos em Teufeldorf as procurar, encontrará itens que claramente pertencem a vários habitantes desaparecidos da cidade.

12. Quarto de Hóspedes

Ao entrar neste cômodo, a primeira impressão que se tem é de antiguidade. O ar é abafado, o chão está coberto de poeira e toda a área exibe sinais claros de desuso. Cinco camas ocupam o espaço, todas cobertas por cobertores espessos e acolchoados, ao lado de uma pequena mesa. Uma garrafa de conhaque refinado repousa sobre a mesa, acompanhada por vários copos. Esta câmara circular claramente constitui todo o andar superior de uma torre curta e robusta.

13. Sala dos Morcegos

Esta câmara sombria exibe uma substância negra semelhante a alcatrão espalhada pelo chão e ao longo da metade inferior das paredes. Um odor amargo paira no ar, impregnando facilmente a atmosfera úmida. Ao olhar para o teto, a origem do “alcatrão” se torna repentinamente evidente. O teto está coberto de morcegos.

Embora seja impossível contá-los rapidamente, há pelo menos três dúzias dessas criaturas mórbidas aqui. Bem mais de uma dúzia delas são bastante grandes e têm uma aparência feroz. Seus guinchos agudos cortam como uma faca, lembrando o som do giz riscando uma lousa.

O centro desta sala é ocupado por uma cortina preta espessa pendurada de maneira a formar um cilindro que vai do chão ao teto. Há numerosas ondulações e dobras no tecido, tornando impossível ver se há uma abertura na cortina ou adivinhar o que está atrás dela.

Morcegos Comuns (51): Tend. N; CA 8-4, MV 1, Vn 24 (B); DV ¼; pv 2 cada; TACO 20; #AT 1; Dano 1; AE confusão; TM D; ML 3; XP 15 cada.

Morcegos Grandes (16): Tend. N; CA 8; MV 3, Vn 18 (C); DV ½; pv 4(x8), 3(x8); TACO 20; #AT 1; Dano 1d2; DE personagens com destreza menor que 13, recebem penalidade de -3 nos ataques a distância; TM M; ML 7; XP 35 cada.

Se houver alguma perturbação, os morcegos ficarão inquietos. Os morcequinhos voarão e mergulharão pela sala, causando grande confusão, enquanto os morcegos grandes atacam. Nem todos esses morcegos estão pendurados no teto; alguns estão no alçapão. O “alcatrão” é, na verdade, guano de morcego e, embora seja pegajoso ao toque, é um pouco escorregadio para caminhar. A cada rodada, todos os personagens na sala devem fazer um teste de Destreza ou escorregam e caem. Esses personagens devem fazer um segundo teste de Destreza para evitar cair através da cortina e descer pelo Poço do Vampiro (área 14) até os Aposentos de Dominiani abaixo (área 14a).

14. Poço do Vampiro

O túnel sombrio mergulha verticalmente, adentrando profundamente na terra sob a mansão. Suas paredes de tijolos lembram a estrutura de um poço, revestidas pelo mesmo alcatrão negro que cobre o chão na câmara dos morcegos. Não há nenhum meio óbvio de descida visível. Além disso, o túnel escuro continua acima através de um buraco no teto, exalando um espesso e característico odor de terra úmida.

Quando o Dr. Dominiani deixa seu castelo na forma de morcego, ele e seus morcegos voam para fora do topo desta torre. As beiradas do alto da torre têm aberturas que permitem até mesmo que os grandes morcegos passem sem dificuldade. O guano de morcego torna as paredes difíceis



O FORTE NEGRO

de escalar (-25%). O eixo se estende desde a cozinha subterrânea (área 15), passando pelas câmaras privadas do Dr. Dominiani, atravessando a Sala dos Morcegos (área 13) e alcançando o topo da torre norte.

14a. Quarto de Dormir de Dr. Dominiani

Seis metros abaixo da área 13, uma pequena seteira pode ser encontrada na parede do poço. Há apenas uma chance em seis de que alguém atravessando o poço a perceba, a menos que esteja especificamente procurando nas paredes. Devido à sua localização, nada além da fenda pode ser vista. Seria fácil quebrar a parede de pedra aqui para entrar na sala. Qualquer pessoa tentando dobrar as barras pode remover o suficiente da alvenaria para permitir a passagem de um homem de tamanho normal. Uma vez além desta parede, os personagens estão prestes a ter uma surpresa.

Parece que você encontrou uma cripta antiga. Teias de aranha se estendem por quase toda a sala, deixando claro que ninguém esteve aqui recentemente. Besouros rastejam pelo chão de pedra fria, e ratos podem ser vistos se esgueirando pelas rachaduras nos antigos tijolos que compõem as paredes deste lugar.

No centro da sala, há um par de sarcófagos ricamente decorados em pedra. Parecem ser feitos de um fino mármore preto e são mais pesados e arredondados do que os caixões tradicionais, dando à sala uma aura que lembra um mausoléu. Runas foram incrustadas com prata em suas superfícies, mas o tempo removeu o brilho tanto do mármore quanto do metal, deixando os sarcófagos com uma aparência antiga e negligenciada. Um dos sarcófagos tem uma longa espada e um elmo de metal descansando sobre ele. Não há bainha para a espada, e a lâmina está coberta de runas, a maioria das quais foram obscurecidas por poeira e sujeira. O elmo parece resistente, mas é tão ornamentado que parece pouco prático.

Uma tigela de ferro coberta pende do teto em uma corrente relativamente grossa. Como um pêndulo parado, ela balança sobre o centro da sala. Próximo a um dos sarcófagos, há uma série de três mesas elegantemente esculpidas, feitas de um estranho metal preto e marfim branco. Sobre elas, estão delicadas tigelas, jarros e potes.

Se estiver atualmente durante o dia, o Dr. Dominiani estará dormindo sob um fundo falso no sarcófago simples. Este fundo falso começa ao nível do chão e se estende para baixo, então abrir o caixão não tornará isso óbvio.

O outro sarcófago contém quatro elegantes baús feitos de mármore fino. Cada um deles está trancado. Eles contêm, respectivamente, 890 peças de electrum, 1.300 peças de ouro, 900 peças de platina e 2.100 peças de ouro em gemas. Os próprios baús valem 50 peças de ouro cada.

Os dois primeiros estão armados com um dardo envenenado que será acionado a menos que um mecanismo na parte frontal seja desarmado antes de abri-los. O dardo tem um TAC0 de 15 e inflige 1d3 pontos de dano. Além disso, ele injeta um veneno perigoso (classe D, injetado, imediato, Intensidade 30/2d6).

O baú com as moedas de platina também contém um par de pequenas cobras. Elas gostam de se enfiar entre as

moedas e não são susceptíveis de serem notadas até que as moedas sejam perturbadas de alguma forma.

Serpentes (2): Tend. N; CA 6; MV 15; DV 2+1; pv 9, 8; TAC0 19; #AT 1; Dano 1; AE veneno (+3 para os testes de resistência, início 1d4 rodadas, efeito doença incapacitante por 2d4 dias); TM D; ML 8; XP 175 cada.

O baú repleto de gemas contém apenas uma mensagem escrita na parte inferior da tampa. Diz: "Aquele que retirar deste túmulo e todos os seus descendentes serão amaldiçoados para sempre. Que ninguém confie neles, pois trairão seus companheiros e amigos quando a noite for escura." Embora essa maldição não tenha efeito, o Dr. Dominiani a considera uma piada divertida.

A arma é uma *espada +1, +3 contra licantropos e metamorfos* especial. O Dr. Dominiani mandou fazer esta arma especialmente para si. Ao contrário de uma espada comum desse tipo, ela não afeta vampiros, sendo ineficaz contra eles. O bônus de ataque mágico se deve à capacidade da espada de atingir áreas vitais do oponente, como artérias importantes. O dano extra é causado pelo sangue drenado durante o combate, o qual também fortalece a espada. Quando retirada da bainha perto de um licantropo ou metamorfo, suas lâminas parecem sangrar em antecipação do combate.

As tigelas contêm terra de sepultura do túmulo original de Dominiani; é escura e parece muito fértil, mas nenhuma semente crescerá nela.

As tigelas contêm um incenso de odor fétido que Dominiani queima ocasionalmente para relaxar sua mente. Qualquer pessoa que inalar a fumaça dessas tigelas deve fazer um teste de resistência contra veneno ou entrar em um transe profundo por 1d8 horas. No entanto, criaturas vivas não são imunes aos efeitos colaterais tóxicos dessa fumaça (como Dominiani é) e sofrerão 1d10 pontos de dano a cada hora que passarem sob a influência desses vapores venenosos.

A jarra está vazia, mas um resíduo escuro reveste sua superfície interna. Se os personagens tiverem alguma maneira de examiná-la, descobrirão que é sangue seco.

As três mesas aqui valem cada uma 75 po, a jarra vale 35 po, as tigelas valem 20 po cada e as tigelas valem apenas cerca de 10 po cada.

O elmo é um capacete comum, mas extremamente bem feito. Dominiani o avistou sobre a cabeça de um homem-rato e decidiu adquiri-lo ao cortar-lhe o pescoço. No entanto, à medida que o homem-rato sucumbia, lançou uma maldição sobre o elmo, impedindo que Dominiani o desfrutasse plenamente. Qualquer pessoa que o use começará a sentir



uma dor no pescoço. Todos os resultados naturais de 20 de jogadas de ataque que forem direcionados ao usuário do elmo o atingirão no pescoço. Se o dano causado for maior do que a metade dos pontos de vida restantes do personagem, o golpe acabará decependo o pescoço.

15. Fim do Poço

No centro desta câmara quadrada repousa um grande monte de alcatrão negro. Ao olhar para cima, você percebe que esta sala é a base de um alto poço circular que se estende para a escuridão. As paredes do túnel estão manchadas com gotas de alcatrão, e o ar está impregnado com seu amargor característico. Besouros percorrem o chão, enquanto meia dúzia de insetos zumbem de um lado para o outro no ar.

O monte é um amontoado de guano de morcego. Se for perturbado de alguma forma, os dez vermes da podridão que vivem nele ficarão agitados.

Vermes da Podridão (10): Int Não; Tend. N; CA 9; MV 1; DV 1; pv 1; TAC0 Nenhum; #AT 0; Dano Nenhum; AE Especial; TM P; ML 5; XP 15 cada.

16. Cozinha dos Mortos-Uivos

Esta área é uma ampla cozinha. Uma despensa aberta ao norte contém várias caixas e barris. A própria cozinha possui uma grande mesa de preparo de carne, fogão e uma prateleira repleta de utensílios. Ao sul, há uma abertura para um elevador de serviço que tem cerca de 1 metro de lado.

O ar aqui está impregnado com o cheiro de comida em decomposição e carne estragada. Insetos rastejam por todas as superfícies, e o chão da sala está coberto por poeira e restos de alimentos estragados há muito tempo.

Qualquer movimento irá atrair os quatro zumbis da área 17 para esta sala. Devido ao revestimento de *óleo da atemporalidade* em seus corpos, eles não terão a aparência ou o cheiro característico de zumbis em decomposição, mas se comportarão mais como humanos encantados. Dois deles são, na verdade, zumbis vudu.

Zumbis: Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 11, 4; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d8; PM Especial; TM M; ML Nenhum; XP 65 cada.

Zumbis vudu: Tend. N(M); CA 6; MV 9; DV 3+12; pv 27, 22; TAC0 15; #AT 1; Dano 3d4; AE Sim; DE Sim; PM Especial; TM M; ML Nenhuma; XP 975 cada.

Dois dos caixotes nesta sala estão vazios. Uma inspeção minuciosa revelará que eles continham tudo o que foi usado nas últimas várias refeições que o grupo esteve aqui. O terceiro está fechado. Ele também contém os ingredientes para uma refeição esplêndida de faisão recheado, geleia de oxicoco (Airela), muffins e figos para a sobremesa. Um dos barris contém vinho fino (valor de 75 po). Os outros dois estão cheios de terra (do túmulo de Dominiani).

17. Câmara dos Mortos-Uivos

Quatro camas cuidadosamente arrumadas preenchem este quarto. Uma pequena prateleira percorre a parede norte do ambiente. Um decantador de cristal cheio de um líquido azul claro repousa sobre a prateleira. Ele reluz à luz das tochas e projeta uma variedade de cores pelo ar. Não há dúvida de que é bastante valioso.

Se o grupo foi bastante silencioso, os quatro zumbis listados na área 16 ainda estarão aqui. Nesse caso, os dois zumbis estarão de pé perto de suas camas, enquanto os dois zumbis vudu estarão deitados nas suas. Cada zumbi carrega chaves para as escadas e o galpão de carruagens.

O decantador está pela metade com *óleo da atemporalidade*.

18. A Biblioteca

Esta sala ampla e escura está abarrotada de livros. Apesar da camada de poeira que os recobre, é evidente que esta biblioteca é utilizada frequentemente. Aqui, encontram-se livros de todos os tipos, além de inúmeras caixas de pergaminhos, mapas em rolo e outros materiais de referência.

Esses volumes são protegidos por cinco sombras que servem ao Dr. Dominiani. Elas não atacarão a menos que os personagens ajam de maneira excessivamente suspeita ou expressem desconfiança de seu anfitrião.

Sombras (5): Tend. CM; CA 7; MV 12; DV 3+3; pv 20, 19, 17, 14, 13; TAC0 17; #AT 1; Dano 1d4+1; AE Drenar Força; DE ferido apenas por armas +1 ou melhores; PM especial; TM M; ML morto-vivo; XP 650 cada.

Há uma incrível riqueza de conhecimento reunida aqui. Fragmentos de informações sobre muitos dos domínios de Ravenloft podem ser encontrados, bem como maneiras específicas de lidar e eliminar várias criaturas mortas-vivas e licantropos. No entanto, todas as entradas sobre vampiros foram alteradas. Desinformações (como: vampiros podem ser prejudicados por armas de aço se o aço estiver frio, se você usar um espelho perto do coração, um vampiro pode te ferir, mas nunca matá-lo, e jogar terra de sepultura em um vampiro fará com que ele se encolha lentamente) estão listadas em vez do texto real.

Dentre as obras, há muitos outros volumes de informações sábias, como o conceito do que é um lorde de domínio, os tipos de flores encontradas na Baróvia, como identificar as diversas variedades de pinheiros, etc. Os personagens devem passar várias horas aqui para descobrir os livros raros de qualidade e utilidade, como o de como matar um lobisomem. No entanto, tudo isso provavelmente será em vão, pois todos os textos estão escritos em uma língua antiga que nem sequer é mais falada. Portanto, é necessário recorrer a magias ou habilidades especiais para lê-los.

Um em cada vinte livros é valioso e poderia render 10.000 peças de ouro ao vendedor certo. Vender esses livros será difícil e perigoso devido às superstições que cercam qualquer livro relacionado a coisas tão malignas.

O FORTE NEGRO

Em um dos livros está a chave para a área 19, porém as chances de descobri-la são de 1 em 1000 sem habilidades mágicas. Da mesma forma, um *pergaminho de retorno* está oculto dentro de um dos livros. Encontrá-lo sem usar magia (como *detectar magia* ou *localizar objetos*) é igualmente improvável.

19. Sala de Leitura

Nota: A porta para esta câmara é mantida sempre trancada. Além disso, a maçaneta da porta está revestida com um veneno perigoso (classe L, início em 2d4 min. Intensidade 10/0).

Você está parado na entrada de uma sala circular com uma poltrona de encosto alto no centro. A poltrona está virada para longe de você, e não dá para dizer se alguém está nela. Em cada lado da poltrona, há uma prateleira baixa com vários livros e objetos semelhantes.

Há um odor persistente de fumaça no ar. Embora possa ser o cheiro de um cachimbo, há algo nele que parece estranho. De certa forma, lembra algum tipo de incenso desagradável.

O veneno na maçaneta da porta provavelmente vai surtir efeito depois que o grupo entrar na sala. Se o mestre lidar corretamente com a situação, isso deve assustá-los, levando-os a pensar que algo na sala está afetando-os.

Dr. Dominiani pode estar aqui (25% de chance). Na frente da poltrona há um banquinho e uma colcha muito bonita.

A colcha é de excelente qualidade e vale cerca de 50 peças de ouro. No entanto, está decorada com uma variedade de runas e símbolos mágicos malignos. É tão evidente que seja uma obra da escuridão que nenhum ser não maligno jamais o compraria. Além disso, possui uma propriedade quase mágica de realmente proporcionar um pequeno conforto ao coração distorcido e contorcido de uma criatura morta-viva inteligente, como se emanasse algum tipo de calor que apenas os condenados podem sentir. Por essa razão, o Dr. Dominiani o considera como um de seus bens mais valiosos.

Dispostos nas prateleiras estão diversos livros que tratam dos mesmos assuntos encontrados na biblioteca principal (área 18). No entanto, um livro se destaca: é um volume trancado, encadernado em pele de réptil com rebites de platina. Sobre sua superfície, está gravado “Vida ou Morte? Uma História da Coroa das Almas”. A borda da capa do livro é adornada por runas explosivas que podem causar 6d4+6 pontos de dano a quem as ativar. Ao abri-lo, revela-se um volume de páginas em branco com um bilhete escrito na primeira página. O bilhete diz: “Você não achou que eu deixaria um documento tão importante aqui, não é mesmo, Akriel?”

Além desses objetos, há também uma lupa e duas moedas de ouro desgastadas na prateleira. Dominiani costuma esfregar as moedas enquanto lê, como se fosse um hábito compulsivo.

20. Caixaão Sobressalente

Um caixaão de madeira simples, mas bem construído, repousa sobre uma laje de pedra no centro desta sala

redonda. O pedestal de pedra tem inúmeras runas entalhadas, mas sofreram os estragos do tempo e são quase impossíveis de serem distinguidas agora. Há uma sensação de atemporalidade dentro das paredes desta câmara secreta, como se estivesse aqui desde o início dos tempos e permanecerá até muito depois de as obras do homem terem desaparecido do mundo.

O caixaão é revestido com terra da sepultura de Dominiani. Este é seu local de descanso secundário, e ele o usará se sentir que o outro (área 14a) não é mais seguro.

21. Porta do Alçapão

Você se encontra na base de um poço escuro, desprovido de escadas, cerca de 25 metros abaixo da mansão acima. As paredes são reforçadas com tijolos, mas aqui e ali uma pedra rachou, permitindo que a terra penetrasse no túnel. O cheiro de água mofada impregnou este lugar, como a água nos pulmões de um homem afogado. No chão, há um alçapão de madeira com um grande anel de ferro para puxar. Não se avistam outras portas.

Se este alçapão for levantado, todo o chão cederá, deixando os PJs caírem 9 metros para aterrissar em um chão duro de terra compactada e infligindo 3d6 pontos de dano. Mesmo antes de atingirem o solo, um mecanismo secundário fará com que um bloco de pedra com cerca de 30 cm de espessura deslize para o lugar, selando-os.

Os restos esqueléticos de um caçador de vampiros perdido há muito tempo serão encontrados se os personagens gastarem tempo escavando aqui. Ele ainda carrega um símbolo sagrado de prata, um pequeno diário registrando um relato de seu rastreamento de Dominiani por Gundarak, bem como uma nota de que o alho não parece afetá-lo, e uma adaga *mágica +2, Matadora de Vampiros*. Quando esta adaga especial atinge um vampiro, sua lâmina se transformará em madeira.

Para romper os 30 cm de pedra acima deles, os PJs devem usar magia ou causar 100 pontos de dano à pedra. Quando usadas contra pedra, armas perfurantes e cortantes devem fazer um teste de resistência contra quedas a cada golpe ou se tornarão inúteis.

22. Estátua de Vampiro

Ao espiar neste recanto sombrio, você se depara com o semblante da morte. Frio e impiedoso, os olhos de um vampiro branco e macabro encaram você. Sua boca horripilante está aberta em um sibilo silencioso, e suas presas brilham à luz das tochas e lanternas. Seus braços estão erguidos como se prestes a atacar, e seus dedos perversos, semelhantes a garras, parecem ansiar pela morte. Em seu coração, você sabe que a maioria dos que testemunharam esse rosto jamais viveu para ver outro dia.

Isso é, na verdade, uma estátua de mármore branco do Duque Gundar, mas os personagens não perceberão isso a princípio. A estátua é impressionante e totalmente realista, razão pela qual os PJs foram enganados por ela quando a

O FORTE NEGRO



viram pela primeira vez. Na verdade, os dentes na boca da estátua são presas de vampiro reais que foram removidas de um vampiro que traiu o Duque Gundar.

Essa estátua é maciça, mas construída em um pivô para que possa ser movida. Mover a estátua pode exigir os esforços de vários personagens. Some a chance de dobrar barras para todos os personagens tentando mover a estátua. Se o valor for pelo menos 30, a escultura deslizará para fora com um som áspero e revelará um poço no chão sob ela. Assim, dois personagens com pontuações de Força de 16 (10% de chance de dobrar barras) e 18/25 (20% de chance de dobrar barras) poderiam mover a estátua. Claro, os PJs poderiam quebrar a estátua, tornando-a mais leve.

23. Laboratório Falso

Na parede distante deste laboratório alquímico, várias ampolas e frascos de líquidos coloridos se alinham em uma prateleira. Na mesa próxima, encontram-se vidrarias quebradas e algumas folhas de papel. O cheiro de produtos químicos impregna o ambiente, um aroma amargo e cáustico que irrita os olhos. Não é possível evitar pensar que boa parte das atividades realizadas aqui possui uma natureza maligna.

Os frascos e garrafas contêm apenas água envenenada colorida com corantes. Todas as quatro variedades de venenos ingeríveis listados no *Livro do Mestre* da 2ª edição do AD&D são encontradas aqui em quantidades quase iguais. Se os personagens experimentarem as poções e filtros neste

laboratório, jogue 1d4 na tabela a seguir para ver o que acontece com eles.

Resultado	Classe	Tempo	Intensidade
1	G	2d6 horas	20/10
2	H	1d4 horas	20/10
3	I	2d6 min	30/15
4	J	1d4 min	Morte/20

Os equipamentos de vidro quebrados aqui são resquícios dos incidentes no verdadeiro laboratório de Dominiani (área 24). Sendo um tanto acumulador, ele joga todos os detritos de seus acidentes de laboratório nesta área.

Enterradas sob a pilha de cacos de vidro, estão várias folhas de papel com escritas nelas. A folha superior diz: “Os poderes e habilidades da Coroa das Almas.” Levantar ou perturbar os fragmentos de vidro sobre ela irá desencadear um equilíbrio delicado, causando o desabamento das paredes internas de ambos os corredores desta sala. Qualquer pessoa nos corredores pode fazer um teste de Destreza para escapar dessas áreas. Aqueles que falharem serão pegos pelo desabamento, sofrendo 4d8 pontos de dano por esmagamento. Além disso, serão enterrados vivos e podem sufocar (consulte o *Livro do Jogador* da 2ª Edição do AD&D).

Levará 30 horas-homem de trabalho para limpar uma das passagens. Os halflings contam apenas pela metade, enquanto anões e gnomos contam em dobro. Após 20 horas, o ar nesta sala ficará fétido (teste de resistência contra veneno ou desmaio). Após mais 10 horas, ele se tornará mortal (teste de resistência a cada turno ou desmaio, aqueles que já estiverem inconscientes morrerão).

As outras folhas de papel contêm apenas uma palavra repetida várias vezes: “Morte”. No final, está escrito: “Tolo, agora você está enterrado vivo. Logo, seu ar se esgotará e você sufocará. Boa morte!”

24. Laboratório Secreto de Dominiani

Esta sala esférica claramente serve para experimentos arcanos. Várias mesas com utensílios de alquimia ocupam o espaço ao longo das paredes. À esquerda, um caldeirão em forma de cabeça de lobo, com a boca aberta, pende sobre uma fogueira. Três alcovas redondas se projetam da sala principal. A da direita tem uma mesa, a da esquerda, itens estranhos e garrafas, e a da frente, prateleiras de livros.

Vapores e névoas persistentes flutuam pelo ambiente. Quando vistos de relance, parecem quase vivos. Aqui e ali, os redemoinhos de névoa acre tomam forma de rostos assustadores que te encaram até que seu olhar os dissipe. O ar aqui parece inadequado para seres vivos, e cada respiração enche seus pulmões com uma sensação de queimação.

Sobre a mesa da alcova ao norte, encontram-se várias folhas de papel. Elas trazem uma explicação sobre como a *Coroa das Almas* funciona (a maior parte das informações sobre a coroa, apresentada em outros trechos deste livro, está presente aqui).

Os livros na alcova oeste registram uma variedade de experimentos e testes destinados a comprovar hipóteses específicas ou resolver questões intrigantes, como, por exemplo, determinar o tempo sem depender do sol, identificar metais sem recorrer à magia e neutralizar os poderes repulsivos do alho contra vampiros. É evidente que houve um esforço considerável dedicado a todas essas pesquisas, embora seja impossível determinar se elas resultaram em sucesso ou fracasso.

Por fim, na alcova sul, encontram-se diversos itens raros, como lágrimas de um fantasma, essência em pó do amor de um vampiro e filamentos semelhantes a teias de cansaço. Todos estão rotulados em uma escrita mágica (uma *ler magia* pode decifrá-lo) e são os ingredientes necessários para os diversos experimentos de Dominiani.

Todos os livros estão escritos em uma língua desconhecida pelos PJs.

25. Antiga Capela

Observação: Este prédio tem apenas uma entrada, uma porta de ferro maciço que permanece sempre trancada. Para acessar o edifício, o grupo precisará encontrar uma maneira de superar a porta.

Diante de você, ergue-se uma antiga capela, construída com pedra desgastada pelo tempo. Os anos não foram gentis com ela; suas paredes exibem rachaduras e sinais de deterioração. Vinhas escuras serpenteiam ao longo da pedra, criando a ilusão de que o prédio foi aprisionado por uma vasta rede viva. Uma porta de ferro frio, enferrujada porém robusta, parece ser a única entrada para este local há muito negligenciado.

Conforme você se aproxima da capela, um sentimento inexplicável de temor começa a se intensificar, acompanhado pela premonição de que um terrível segredo está oculto nas paredes fatigadas da construção à sua frente. Seu coração parece apertado por uma mão invisível, fazendo o sangue pulsar em suas veias como um cavalo em disparada. O som ensurdecedor de seu próprio pulso ressoa em seus ouvidos, a ponto de parecer inconcebível que os outros membros do grupo não possam ouvir a batida acelerada de seu coração.

Ao pisarem nos degraus que levam ao patamar da frente, os PJs serão afetados como se estivessem sob o efeito de uma magia *susto*. Aqueles que conseguirem forma bem sucedidos em seus testes de resistência, continuarão em direção à porta verão o seguinte:

Ao se aproximar da capela, você percebe uma fina bruma se elevando de uma rachadura na parede de pedra. Gradualmente, essa bruma cintilante toma uma forma humanoide e seu rosto parece contorcer-se em agonia. Um gemido de angústia indescritível escapa de seus lábios, fazendo seu coração acelerado parecer parar instantaneamente. Com um olhar ardente, ela fixa sua atenção no grupo, emanando uma aura de morte.

Este fantasma é simplesmente o de um aventureiro que faleceu aqui muitos anos atrás, mas incapaz de se comunicar, ele tenta alertar aqueles que encontra sobre os perigos associados à propriedade de Dominiani. Infelizmente, sua única maneira de fazer isso é tentar assustá-los. Caso os PJs tentem entrar na capela ou o ataquem, ele fará o seu melhor para assustá-los.

Supondo que os personagens optem por ignorar o fantasma ou encontrar alguma forma de contorná-lo, eles estarão livres para adentrar a capela. Dentro, avistarão:

Ao adentrarem esta área, uma sensação de terror e maldade parece envolvê-los, cortando através de seus corpos como a água de um lago em um dia frio de inverno, causando uma dor surda e latejante em seus ossos. É impossível escapar da sensação de que este lugar é um ponto central para tudo que é maligno no mundo.

Ao fundo da sala, ergue-se um pódio de mármore branco frio em dois níveis. Sobre ele, repousa um grande caixão de madeira manchado de vermelho sangue, cuja tampa está fechada e adornada com runas vis e grotescas. Embora a língua dessas inscrições seja desconhecida para vocês, há uma sensação de maldade em sua mensagem. As paredes e o teto estão cobertas com entalhes de morcegos e rostos com características semelhantes às de morcegos. A maioria desses rostos está com as bocas abertas, como se estivessem rosnando, e longas presas são claramente visíveis.

Um poço escuro desce pelo chão de pedra ao lado do pódio, revelando uma escada de ferro que desce para dentro da terra nas profundezas deste túnel, onde apenas uma escuridão densa é visível.

Assim que o último membro do grupo que provavelmente entrará na capela o fizer, a grande porta de ferro se fechará abruptamente, acompanhada por uma poderosa ra-

O FORTE NEGRO

jada de vento vinda de fora. Agora, abrir as portas se tornará praticamente impossível, pois estarão trancadas por uma magia *fechadura arcana*, como se lançada por um arcano de 10º nível.

Uma voz rouca e distante começará a entoar “Voishlacka” repetidamente. No começo, o canto será lento e suave. À medida que o tempo passa, porém, ele se tornará mais alto e rápido, até se transformar em um estrondo ensurdecedor que ecoa pela sala. Voishlacka é uma palavra antiga que significa “vampiro” na língua local.

Esta capela tem uma história longa e sombria. Devido a atos hediondos cometidos aqui séculos atrás, tornou-se uma câmara de grande mal. Qualquer pessoa que abrir o caixão vermelho será sugada para seu interior, como se fosse por um vento incrível, e arrastada para ele. O cântico cessará, mas um vento leve começará a girar dentro da sala, crescendo para um vendaval uivante em dez rodadas. Aqueles ainda na sala devem fazer um teste de Força a cada rodada ou serão arremessados, sofrendo 1d12 pontos de dano.

A única forma de salvar o personagem preso é destruir o caixão. Se ele for atacado, trate-o como CA 7 (devido à sua resistência) com 73 pontos de vida. Sempre que o caixão for danificado, um grito abafado de dor parecerá vir dele. Com o canto e o vento uivante no ar, será facilmente confundido com a voz da pessoa aprisionada dentro do caixão. No entanto, isso é apenas um truque simples do caixão. Além disso, danos ao caixão, como cortes e fissuras de ataques, farão com que ele sangre abundantemente, como se o caixão fosse uma criatura viva.

Se os pontos de vida do caixão forem excedidos, ele se transformará gradualmente em uma poça de sangue e escorrerá pelas rachaduras do chão de pedra. O personagem ficará para trás, coberto de sangue vermelho. Ele também estará sob os efeitos de uma magia *morte aparente*, até ser retirado desta sala (seja para seu exterior ou pelo túnel), e permanecerá inconsciente durante um turno até ser removido da capela. Ao despertar, ele descobrirá que, durante os próximos dias, a luz do sol lhe é muito dolorosa, terá aversão a qualquer forma de comida exceto carne vermelha muito crua, e não terá habilidade para afetar mortos-vivos através de poderes sacerdotais e magias divinas (caso inicialmente os possuísse). O Mestre deve usar essas características para passar a impressão de que o personagem está lentamente se tornando um vampiro. Após 3 dias, ele terá a oportunidade de fazer um teste de resistência contra magias a cada dia para retornar ao normal.

Se o personagem não for resgatado do caixão dentro de 10 rodadas, ele se transformará em um vampiro. Embora a mudança não seja instantânea, ela o afetará. Diariamente, o personagem precisa passar por um Teste de Poderes de Ravenloft. Se falhar, adquirirá uma das habilidades de um vampiro (como *patas de aranha* à vontade), mas também uma das fraquezas (como aversão ao alho). Além disso, cada falha no teste o aproxima um pouco mais de uma tendência caótica e má. Uma vez que o personagem se torne mau, se tornará um PdM sob o controle do Mestre e fará tudo o que estiver ao seu alcance para caçar e destruir seus antigos companheiros.

Após o caixão ser destruído ou liberar o PJ vampiro, as portas voltarão a funcionar normalmente. No entanto, o caixão não pode ser completamente destruído a menos que uma estaca de madeira seja cravada em seu centro e ele

seja forrado com hóstias sagradas ou seu equivalente. Jogar água benta no caixão causa-lhe 1d8 pontos de dano.

Uma inscrição antiga na tampa diz: “Para a raça mestra, aqueles que anseiam pelo sangue de seus semelhantes, formem este caixão com minha vida.”

A escada leva até as criptas (área 26) profundamente abaixo.

26. Criptas

Após descer pelo poço cheio de teias de aranha, você se encontra em uma cripta sombria, com paredes revestidas por ladrilhos de ardósia fria. Essas paredes são gravadas com runas malignas que emanam uma aura de morte. Em intervalos regulares ao longo das paredes da câmara, estão bustos esculpidos com maestria, descansando sobre cubos de mármore de três pés. Os rostos sinistros entalhados nessas figuras parecem identificar cada indivíduo e fornecer os períodos de suas vidas, mas nenhum dos nomes lhe é familiar. A atmosfera é tão carregada de malevolência que parece difícil respirar enquanto os olhos de pedra dos bustos permanecem fixos em você.

Cada laje representa o fim de uma caixa de pedra que se estende pela parede, abrigando os restos de um dos antepassados de Dominiani. Embora não haja nada de sobrenatural neste local, a malignidade da propriedade de Dominiani o impregna, conferindo-lhe uma aura sinistra além do que realmente é.

27. Muros de Contenção

Um muro de 3,5 metros de altura, coberto de trepadeiras, se estende do castelo até as paredes do penhasco. Quando uma brisa percorre o muro, as trepadeiras parecem se mover como se fossem animadas. Tem-se a impressão que elas continuam a tremer mesmo após o vento ter cessado. Uma sensação de alerta parece preencher toda a área.

O muro de pedra é coroado com duas fileiras de ganchos de ferro negros, dispostos em grupos de três, lembrando as garras estendidas de alguma ave de rapina mortal. Torres de pedra pontuam a extensão do muro, tornando uma barreira já formidável parecer intransponível.

Como estão, os ganchos no topo do muro vão impedir um ladrão (ou qualquer outro personagem) de escalar com segurança. Mesmo que tentem, precisam fazer um teste de resistência contra paralisação para não ficarem presos nas garras afiadas. Quem ficar preso sofrerá 1d4 pontos de dano e pode (com 50% de chance) cair do muro. Se não caírem, terão que fazer um teste de Destreza para se soltar dos ganchos (e sofrer mais 1d4 pontos de dano). Depois de se libertarem, poderão continuar a escalada sem riscos. Aquele que for bem sucedido em uma jogada de dobrar barras poderá arrancar um grupo de ganchos. Com cinco grupos removidos, uma seção do muro se tornará segura para escalada.

As únicas peculiaridades ao longo do muro são a grade de ferro preto na ala norte (onde um riacho passa por baixo) e o mecanismo de guincho escondido na ala sul.

O FORTE NEGRO

A grade é muito resistente e requer duas tentativas bem-sucedidas para dobrar as barras e quebrá-la. Se os PJs tentarem dobrá-la debaixo d'água, apenas uma tentativa será necessária, pois é mais fraca naquele local.

Na parede sul, duas das torres quadradas possuem guinchos embutidos em recessos no topo. Pesadas correntes se estendem dos guinchos até a torre abaixo. Se forem acionados (por uma única pessoa com força igual ou superior a 18/01), uma grande seção do muro entre elas começará a se abrir. Este portão secreto foi projetado para ser utilizado por Dominiani quando seu exército de goblins estiver pronto para atacar.

28. Parque do Asilo

Ao observar a área atrás do castelo, envolta por videiras, você se surpreende ao avistar um pequeno parque com árvores, bancos e pessoas. Homens, mulheres e crianças, principalmente em grupos familiares, parecem apreciar a bela paisagem enquanto caminham lentamente ou se sentam nos bancos, aproveitando o ambiente tranquilo.

Ao longe, a leste, uma pequena cachoeira despenca ao lado do desfiladeiro, formando um lago. A água forma rapidamente um riacho cintilante que flui para fora do parque. Não há nenhuma entrada ou saída óbvia da área do parque, cercada por paredes de rocha em três lados e pelo castelo com suas duas muralhas de retenção no quarto lado.

Depois de observar as pessoas (e fazer um teste de Sabedoria), ficará evidente que elas não estão em um estado normal. A maioria está muito letárgica e age de maneira semelhante a zumbis. Ninguém está falando, e a maioria das pessoas está simplesmente sentada nos bancos ou em pé, olhando com olhos vazios. Algumas estão vagando sem rumo.

Às vezes, ocorrerá alguma ação, como alguém batendo repetidamente no rosto ou se balançando. Com uma observação mais detalhada, é possível perceber uma variedade de comportamentos incomuns, pois essas são as pessoas que foram levadas à insanidade pelo Dr. Dominiani, um vampiro peculiar que sacia sua sede com o fluido da coluna vertebral humano.

Devido aos estranhos hábitos alimentares de Dominiani (mesmo para um vampiro), praticamente todos aqui têm dois pequenos furos na parte de trás do pescoço. Muitos também foram mordidos na lateral do pescoço, já que Dominiani frequentemente também recebeu outros vampiros mais tradicionais.

Essas pessoas praticamente sem consciência totalizam 76. Elas não vão atacar e nem se defender, e a maioria está tão desconectada que nem tentaria se proteger de golpes ou fugir de um agressor.

Dispersados entre os outros, há seis pessoas *enfeitadas*. Elas receberam ordens para matar qualquer um que entrar no parque sem a companhia de Dominiani. Incluem uma ladra de 5º nível, três guerreiros de 3º nível (dois homens e uma mulher) e um casal (ambos humanos normais de nível 0). Elas não partirão para o ataque imediatamente, mas vão se posicionar de modo que os PJs passem perto delas, ou simplesmente vão vagar perto do grupo e, de repente, atacarão.

Ladra de 5º Nível: Tend. LM; CA 5 (corselete de couro simples e Des); MV 12; pv 32; TACO 18; #AT 1; Dano 1d6 (espada curta); AE ataque pelas costas infligindo dano triplo; DE ela possui a perícia acrobacia (Des 17); ML enfeitada; XP 650.

Guerreira de 3º Nível: Tend. LN; CA 5 (cota de malha); MV 12; pv 26; TACO 18; #AT 1; Dano 1d8 (espadas longas); ML enfeitada; XP 175.

Guerreiros de 3º Nível (2): Tend. N; CA 1 (cota de malha e Des); MV 12; pv 23; TACO 18; #AT 2; Dano 1d8 (espada longa) 1d3 (adaga); AE adaga envenenada (C, tempo 1d4+1 min. Intensidade 25/2d4); ML enfeitados; XP 420 cada.

Humanos Normais (2): Tend. LN; CA 10; MV 12; pv 4 cada; TACO 20; #AT 1; Dano 1d3; ML enfeitados; XP 15 cada.

A ladra será a primeira a agir, ela vai se aproximar e atacar sorrateiramente o grupo pelas costas. Em seguida, os dois humanos de nível 0 entrarão em ação, e logo depois de se envolverem, um dos três guerreiros atacará por trás. Os outros dois guerreiros atacarão simultaneamente em algum momento posterior quando os PJs passarem por eles. Todos escondem suas armas e armaduras sob túnicas ou capas.

Se uma *dissipar magia* for lançada com sucesso em qualquer um desses indivíduos, o *fetiço* será quebrado. Nesse caso, todos, exceto a ladra, interromperão seus ataques. Ela é muito maligna e continuará atacando se lhe for vantajoso, caso contrário, tentará se juntar ao grupo e depois usar essa aliança a seu favor. Os outros desejarão retornar à sua cidade natal, Teufeldorf. Nenhum deles saberá nada sobre a identidade real do Dr. Dominiani.

Além dos perigos acima, há sete zumbis cobertos com *óleo da atemporalidade* que possuem instruções semelhantes em relação aos invasores. Eles estarão dispersos na multidão e não atacarão a menos que os PJs se aproximem. Todos serão encontrados individualmente.

Sete Zumbis: Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 14, 13, 13, 13, 9, 5, 4; TACO 19; #AT 1; Dano 1d8; PM especial; TM M; ML morto-vivo; XP 65 cada.

As outras pessoas no parque só podem ser curadas se uma cura mágica for aplicada a elas (mesmo *curar ferimentos leves*). Cada ponto de cura mágica restaurará um ponto de inteligência até o valor original deles (jogue 3d6 para cada pessoa para determinar sua pontuação de Inteligência anterior). A maioria não se lembrará de nada, exceto de ser atacada por trás e então "recuperar a consciência" aqui. No entanto, há uma chance de 1 em 20 de que o indivíduo tenha vislumbrado um morcego gigante ou o Dr. Dominiani como o agressor. Mesmo estes podem estar confusos se Dominiani estava tentando ajudar ou prejudicá-los.

Todos os resgatados vão querer voltar para suas casas em Teufeldorf e arredores. Eles estarão dispostos a oferecer o que puderem em troca da ajuda dos PJs. Jogue 1d6 para cada pessoa resgatada e consulte o seguinte tabela para ver o que elas têm a oferecer:

O FORTE NEGRO

Resultado	Recompensa Oferecida
1	Abrigo por 1d6 noites
2	Refeições por 1d6 dias
3	Animais de fazenda (valor de 1d4x10 po)
4	Suprimentos menores (corda, tochas, etc.)
5	Objetos de valor variados (valor total de 1d10 po)
6	Informação (chance de 10% de ser verdadeiramente útil)

Os PJs também devem receber 10 pontos de experiência por cada indivíduo curado e mais 25 pontos de experiência por cada indivíduo que for devolvido em segurança a Teufeldorf.

29. Caverna do Asilo:

Se os PJs se aproximarem da área da cachoeira, notarão que há dois caminhos que levam atrás das quedas d'água (um de cada lado). Se entrarem na caverna, leiam o seguinte.

A bruma se eleva desde a base da cachoeira, e você sente o frio úmido percorrendo todo o seu corpo. Por fim, atravessa a névoa e se encontra em uma caverna ampla, mal iluminada. O teto paira a quase 12 metros acima, e a caverna se estende para o norte e o sul até onde a vista alcança. A uns doze metros à frente, há uma parede coberta por algemas e correntes, onde várias pessoas da cidade estão amordaçadas e amarradas. Acima delas, quatro tochas estão presas a suportes em forma de mãos. À direita, algumas pessoas dormem em esteiras, cobertas por finos cobertores. Outras saem da caverna pelo lado norte, mastigando carne e raízes secas.

Os suportes nas paredes da caverna são, na verdade, garras rastejantes. Se os PJs se aproximarem dos humanos algemados, elas tentarão queimá-los (1d4 pontos de dano). Uma vez perdida a surpresa, elas avançarão e atacarão normalmente.

Garras Rastejantes (9): Tend. N; CA 7; MV 9; DV ½; pv 4(x3), 3(x3), 2(x2); TAC0 20; #AT 1; Dano 1d4 (tocha) ou 1d4 (contra armadura) ou 1d6 (sem armadura); AE sim; PM especial; TM M; ML 19; XP 35.

As pessoas algemadas são aquelas que enlouqueceram violentamente devido aos ataques de Dominiani. Elas entram em movimentos quase convulsivos de tempos em tempos. Se forem libertadas, têm 25% de chance de atacar imediatamente seus salvadores. Suas bocas estão amordaçadas para que seus gritos e delírios não perturbem os outros. A cura dessas pobres almas só é possível por meio de uma magia *cura completa*.

Humanos Loucos (6): Tend. CN; CA 9; MV 12; pv 8, 6, 5, 5, 3, 1; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d3; DE imunes a magias que afetam a mente; ML 7; XP 35 cada.

Ao sul, há uma área usada exclusivamente para repouso, com vários esteiras de palha e cobertores finos espalhados pelo chão. Cerca de 30 homens, mulheres e crianças



estão dormindo ou descansando aqui, lembrando as vítimas de Dominiani na área 28.

Já ao norte, encontramos caixas repletas de alimentos secos, a maioria contendo carne, vegetais e pães desidratados. A distribuição dos mantimentos é coordenada por oito zumbis cobertos com *óleo da atemporalidade*, sob a supervisão de um zumbi vudu. Eles atacarão qualquer intruso desconhecido.

Zumbis (8): Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 14, 12, 11, 11, 11, 10, 8, 2; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d8; PM especial; TM M; ML morto-vivo; XP 65 cada.

Zumbi Vudu: Tend. N (M); CA 6; MV 9; HD 3+12; pv 23; TAC0 15; #AT 1; Dano 3d4; AE sim; DE sim; PM especial; TM M; ML nenhum; XP 975.

O zumbi vudu tentará escalar as paredes (com 92% de chance de sucesso) para escapar e informar ao Dr. Dominiani sobre a invasão. Ele instruirá os outros zumbis a proteger sua retirada.



O LORDE DE KARTAKASS

Retornando do Forte

Quando os PJs retornam de Gundarak depois de entregar a coroa a Dominiani, eles novamente se deparam com Akriel na estalagem. No entanto, isso será na verdade Harkon Lukas, Senhor do Domínio de Kartakass, disfarçado de sua filha. Ao contrário da maioria dos lobos metamorfos, Harkon Lukas é amaldiçoado pelos Poderes Sombrios de Ravenloft. Devido a essa maldição, ele sempre mantém a mesma forma em cada uma de suas metamorfoses (humano, meio-humano e lobo inteiro). Para contornar isso, Harkon Lukas fez uso de vários meios para se passar por outras pessoas.

Neste caso em particular, Harkon Lukas está usando um *anel do impostor*. Feito sob medida para ele por um

arcano maligno em troca do serviço de um grupo de lobos metamorfos há muito tempo, esse artefato responde exclusivamente aos comandos de Lukas. Com esse instrumento em mãos, Lukas pode assumir a forma e as características de qualquer pessoa que ele conheça bem. Ele geralmente emprega seus poderes para testar a lealdade daqueles que sabem de seus segredos mais sombrios. Agora, ciente de que sua própria filha, Akriel, está tramando algo contra ele, Lukas está se passando por ela para descobrir seus planos.

O fato de ele coincidentemente encontrar os personagens enquanto está na forma dela é pura sorte. Até agora, ele não conseguiu descobrir nada importante sobre as ações de sua filha nas últimas semanas. Embora possa estar ciente de que os PJs estão em Kartakass e até mesmo que estão causando problemas para seus lobos metamorfos, provavelmente não sabe que estão trabalhando com Akriel. Portanto, ficará um tanto chocado ao descobrir que a *Coroa das Almas* está envolvida em seus planos e ainda mais horrorizado ao saber que foi entregue ao Dr. Dominiani.

Quando os PJs retornarem a Skald após visitarem o Castelo de Dominiani, deixe que façam o que quiserem. Ao avistarem “Akriel” na estalagem, permita que a abordem conforme desejarem. Assim que ele perceber que os aventureiros estão procurando por uma reunião secreta com Akriel, ele a organizará de alguma maneira.

Com sua perspicácia, Lukas logo perceberá que sua filha está tramando algo secreto envolvendo o Dr. Dominiani (Daclaud Heinfroth) e a *Coroa das Almas*. Então, ele tentará se passar por Akriel o máximo possível e agir por conta própria. Em meio a lágrimas, revelará aos PJs que descobriu recentemente que o Dr. Dominiani é, na verdade, Daclaud Heinfroth, um sinistro senhor vampiro que a enganou com seu falso amor. E, para piorar, agora ele tem a coroa.

Ele suplicará aos PJs que voltem ao Forte de Dominiani. Uma vez lá, eles devem recuperar a coroa e entregá-la a Harkon Lukas, Lorde de Kartakass, para guardar em segurança. Se possível, eles também devem matar o repugnante vampiro, mas recuperar a coroa é muito mais importante. Ao contrário de Akriel, Lukas prometerá aos personagens

qualquer coisa para convencê-los a ajudá-lo. Claro, ele planeja apenas matá-los quando voltarem com a coroa, então suas promessas são vazias.

Se essa estratégia falhar, Lukas partirá e providenciará para que os PJs encontrem um bilhete. Nele, o grupo descobrirá que Akriel é, na verdade, um lobo metamorfo que os tem manipulado para seus próprios fins. Além disso, ficará evidente que a coroa os amaldiçoou. Para escaparem dessa maldição e evitarem a morte, precisam recuperar a coroa e entregá-la a Harkon Lukas, Lorde de Kartakass. Somente com seu grande poder será possível reverter a magia maligna da coroa.

O retorno dos personagens à propriedade do Dr. Dominiani pode ser facilmente conduzido com o auxílio dos mapas e descrições das salas fornecidos no capítulo anterior. É evidente que o doutor não ficará contente ao descobrir que seus antigos peões viraram as costas para ele e estará ansioso para providenciar suas mortes da melhor maneira possível.

Retorno às Cavernas

Enquanto o grupo retorna à fortaleza do Dr. Dominiani e tenta recuperar a *Coroa das Almas* pela segunda vez, Harkon Lukas não descansa. Ele dedica longas horas à pesquisa da coroa, de sua história e de seus poderes. Ele sabe que ela deve ser destruída, assim como Radaga e/ou Daglan.

No entanto, devido à poderosa erva acônito que cresce naquela área, ele não consegue viajar até o desfiladeiro de Radaga. Além disso, se possível, prefere evitar um confronto direto com um adversário tão formidável. Por isso, aguardará o retorno dos Personagens Jogadores e a recuperação da coroa. Quando eles entrarem em contato novamente, tentará convencê-los a avançar com a coroa e destruir essa força maligna.

É importante notar que os PJs podem muito bem estar cientes de que Harkon Lukas é uma criatura excepcionalmente maligna neste ponto. Portanto, é improvável que cooperem voluntariamente com ele em qualquer empreendimento. No entanto, a *Coroa das Almas* é um artefato tão terrível que sua destruição certamente despertará o interesse do grupo. Assim, é possível persuadi-los (de uma forma ou de outra) a fazer uma trégua com Harkon Lukas e buscar a ajuda de Radaga ou Daglan.

É claro que muito antes de tentar se aproximar diretamente do grupo e negociar com eles, Lukas vai recorrer à trapaça e ao engano. Por exemplo, ele pode se disfarçar novamente como Akriel (se essa opção ainda for viável), ou aparecer em uma de suas duas formas humanas (masculina ou feminina) e tentar agir como uma terceira parte interessada. Ele pode até se passar por uma pessoa santa com conhecimento das “verdadeiras fraquezas da coroa maligna” e do segredo que permitirá sua destruição. Além disso, é claro, a própria coroa estará tentando retornar ao seu mestre. Não há limites para as táticas que podem ser usadas em seu nome para forçar os PJs a voltarem ao covil de Radaga.

O RETORNO DE DAGLAN

Fuga de Radaga

terra aguarda ansiosamente o momento em que Radaga finalmente se entregará ao mal supremo. Quando isso acontecer, seu ancestral, Daglan, será libertado de sua prisão na *Coroa das Almas*.

Após os PJs roubarem a coroa dela, Radaga fugirá de sua localização atual nas terras dos cânions de Kartakass e adentrará as Brumas de Ravenloft, próximo ao ponto mais ao sul de Bluetspur e Kartakass. Sob a forma de clériga ou vulto (consulte a seção de PdMs), ela levará consigo um grande séquito de seus servos existentes, a maioria dos quais perambula constantemente pelo leste de Kartakass e em Bluetspur. Durante sua jornada em direção às brumas, ela também recrutará outros aliados.

Ao adentrar as brumas, elas a envolverão, percebendo sua vontade maligna e poder, assim como a maldade de seus seguidores. Consciente de que a coroa e Radaga estão prestes a se reunir por meio daqueles que podem cumprir sua profecia e libertar o poderoso feiticeiro Daglan, a terra concede a ela um grande domínio.

Do ponto de vista de Radaga, os PJs são vistos como ladrões que possuem sua propriedade legítima. Assim que eles entrarem em seu novo domínio, conhecido curiosamente como Daglan, ela fechará suas fronteiras. Com uma muralha de goblins com cerca de vinte monstros de profundidade as suas costas, os PJs serão incapazes de escapar da maligna rainha. As fronteiras só serão abertas quando ela ou os PJs forem mortos. No entanto, isso significa que a única maneira de escapar é os PJs matarem Radaga, o que poderia ser catastrófico, pois isso libertaria Daglan de sua prisão.

O Domínio de Daglan

Lorde e a Lei: Inicialmente, Radaga (seja como uma clériga ou vulto morto-vivo) será a governante de Daglan. No entanto, em breve, o próprio Daglan pode se tornar o lorde. Informações adicionais sobre esse necromante maligno podem ser encontradas na seção de "Personagens do Mestre" no início deste livro.

A Terra: Daglan é caracterizada por bosques claros e campos de grama que se estendem por um terreno suavemente ondulado. Aqui e ali, encontram-se agrupamentos de montículos áridos. Este domínio faz fronteira com Kartakass ao norte, Sithicus ao oeste e Bluetspur ao leste.

Daglan está pontilhada por pequenas aldeias e vilarejos, nenhum com mais de 500 habitantes. Cada aldeia é o centro de uma comunidade agrícola dispersa ao seu redor. A cultura principal é a Grama Ghee, que cobre a maior parte de Daglan em sua forma selvagem. Assemelha-se ao trigo, mas pode atingir alturas variando de 30 cm a 1,80 metro de altura, com uma média de cerca de meio metro. A Ghee é utilizada para diversos fins: é o alimento básico em Daglan e também serve como alimentação para os poucos animais domesticados mantidos pelos habitantes locais. Além disso, as hastes secas da Ghee são aproveitadas na confecção de cestos, tapetes, móveis e até mesmo pequenas construções, pois se tornam bastante resistentes quando secas adequadamente.

Fechando as Fronteiras: Quando convocadas, as fronteiras de Daglan são formadas por um anel de goblins, com 20 criaturas de profundidade. Para aumentar o horror dessa cena, ao serem encontrados, eles estarão constantemente se alimentando dos corpos das vítimas indefesas na fronteira. Aqueles que voam sobre essa barreira estão apenas temporariamente seguros, pois um destacamento de goblins será enviado para caçá-los e eliminá-los.

O Povo: Os habitantes de Daglan são conhecidos por sua natureza reservada. Na verdade, quase sempre usam túnicas com capuz, frequentemente puxadas sobre suas cabeças. Suas casas são simples e sua vida é descomplicada.

Surpreendentemente, um a cada vinte daglanianos é na verdade uma criatura morta-viva disfarçada de humano comum. O isolamento comum, as conversas pouco frequentes e os trajes mantêm esse fato convenientemente oculto da maioria dos cidadãos, que raramente se interessam por assuntos que não os afetem diretamente.

Encontros: Em uma vila, nenhum encontro ocorrerá a menos que os personagens investiguem as atividades da cidade e de seus cidadãos. Nesse caso, há 50% de chance de provocar um morto-vivo ou outro monstro para atacá-los. Os mortos-vivos, além de manterem Radaga (ou Daglan) informada sobre o que acontece no domínio, foram instruídos a manter a vida simples, mundana e sombria nas aldeias.

Os encontros próximos a túmulos têm uma probabilidade de 50% durante o dia (verifique apenas uma vez) e 50% por hora à noite. Durante o dia, as pastagens são seguras, havendo apenas 25% de chance de encontro a cada noite. As florestas também são relativamente seguras, com 15% de chance de encontro a cada dia e 25% à noite.

Comum

Morto-Vivo*
Animal de Pasto
Doppelganger
Besouros
Leões
Goblins

Raro

Bulette
Ankheg
Hiena
Homem-Tigre
Chacal/Hiena
Gigante

*Mortos-vivos podem incluir qualquer um dos seguintes:

Esqueletos
Monstro Esqueleto
Heucuva
Carniçal
Carneçal
Fantasma
Vulto
Aparição

Zumbi
Zumbi Vudu
Assombração
Cavaleiro Assombrado
Sombra
Espectro
Revenant
Odem



O RETORNO DE DAGLAN

Homlock

Homlock era uma pequena vila do antigo país de onde Radaga, Daglan e a *Coroa das Almas* originaram-se. Quando Radaga adentrou as brumas e deu início a Daglan, as Brumas de Ravenloft exerceram seu terrível e silencioso poder, estendendo-se até o passado. Elas se infiltraram do chão ao redor de Homlock e a absorveram para dentro de Ravenloft.

Inicialmente, os agricultores de Homlock não perceberam a mudança; no entanto, quando nenhum comerciante, caravana ou outro viajante chegou por quase uma semana, eles souberam que algo grave estava errado. Um pequeno grupo dos mais corajosos cidadãos foi enviado para descobrir o que havia acontecido. No entanto, eles nunca retornaram.

Quando Radaga chegou a Homlock, ela se estabeleceu em uma antiga igreja no monte ao norte da cidade. Lá, erigiu seu trono e começou a desfrutar de seu recém-adquirido status como Senhora de Daglan. Imediatamente, começou a criar esqueletos para cercar Homlock (veja abaixo). Seu exército de demônios partiu pelas terras para explorar o restante de seu domínio e buscar seres malignos poderosos que pudessem ser aliados.

No terceiro dia de seu reinado, túmulos surgiram por toda Daglan, principalmente em áreas remotas. Muitos deles eram antigos e continham um grande mal. Um anel de seis desses túmulos se formou no monte atrás da igreja onde ela estava hospedada.

Naquela noite, ossos enormes, reminiscentes de costelas de uma criatura colossal, emergiram do solo em um grande anel. Desde então, o céu sobre Homlock se transformou em uma tempestade imensa, de tonalidade cinza e ferocidade descomunal. Embora não houvesse registro de precipitação e a temperatura permanecesse inalterada, o sol estava oculto e uma profunda melancolia pairava sobre o coração de todos os residentes dessa região amaldiçoada.

As brumas permearam a área onde os ossos repousavam, agitando-se incessantemente ao redor. Ela estava convocando a antiga Torre de Magia de Daglan, a qual fora banida para o vazio quando o senhor da guerra de Daglan perdeu a *Coroa das Almas*.

Radaga não compreendia completamente o que estava acontecendo. Ela não estava ciente de que as Brumas de Ravenloft estavam se preparando para acolher o malévolo Daglan. Ao invés disso, ela estava convencida de que seu próprio poder em breve seria ampliado significativamente e presentia que grandes eventos estavam prestes a se desenrolar.

Guiando os Personagens para Homlock

Ao chegarem a Daglan, os PJs serão direcionados pela própria terra em direção a Radaga e à pequena vila de Homlock. Isso se dará principalmente por meio de sonhos proféticos, nos quais terão visões da cidade e de sua igreja, além de enfrentarem encontros terríveis com monstros malignos caso se desviem do caminho para Homlock. Um intenso senso de urgência será implantado em seus pensamentos.

Conforme o grupo se aproxima de Homlock, começarão a atravessar uma série de colinas baixas. A cada uma que

ultrapassarem, se aproximarão um pouco mais da cidade e conseguirão distinguir mais detalhes dela.

Ao passar por uma pequena colina, seus olhos são capturados pela paisagem diante de você. Um vale longo e baixo se estende à distância, coberto por áreas cultivadas de fazendas, e no centro dessa cena campestre, repousa uma pequena aldeia cercada por um muro branco.

Apesar de costumeiramente ser um local pacífico e alegre, a atmosfera atual contradiz essa imagem. Lá no alto, as nuvens giram, formando um grande espiral no céu cinza escuro. Raios cortam o ar, seguidos por estrondos de trovão que ecoam pela terra. Embora não haja indícios de chuva no vale, o ar está impregnado de uma umidade fétida que parece transportar consigo um mal vasto e avassalador. Avançar por esta região envolta em trevas requererá toda a força de vontade que você puder reunir.

Conforme o grupo se aproxima da minúscula aldeia, mais detalhes vão se tornando visíveis. As seguintes informações devem ser transmitidas a eles enquanto ainda estão a alguma distância de Homlock, mas já alcançaram um ponto onde os detalhes descritos podem ser discernidos. Além disso, diferentes formas de magia de adivinhação podem disponibilizar este texto para os heróis.

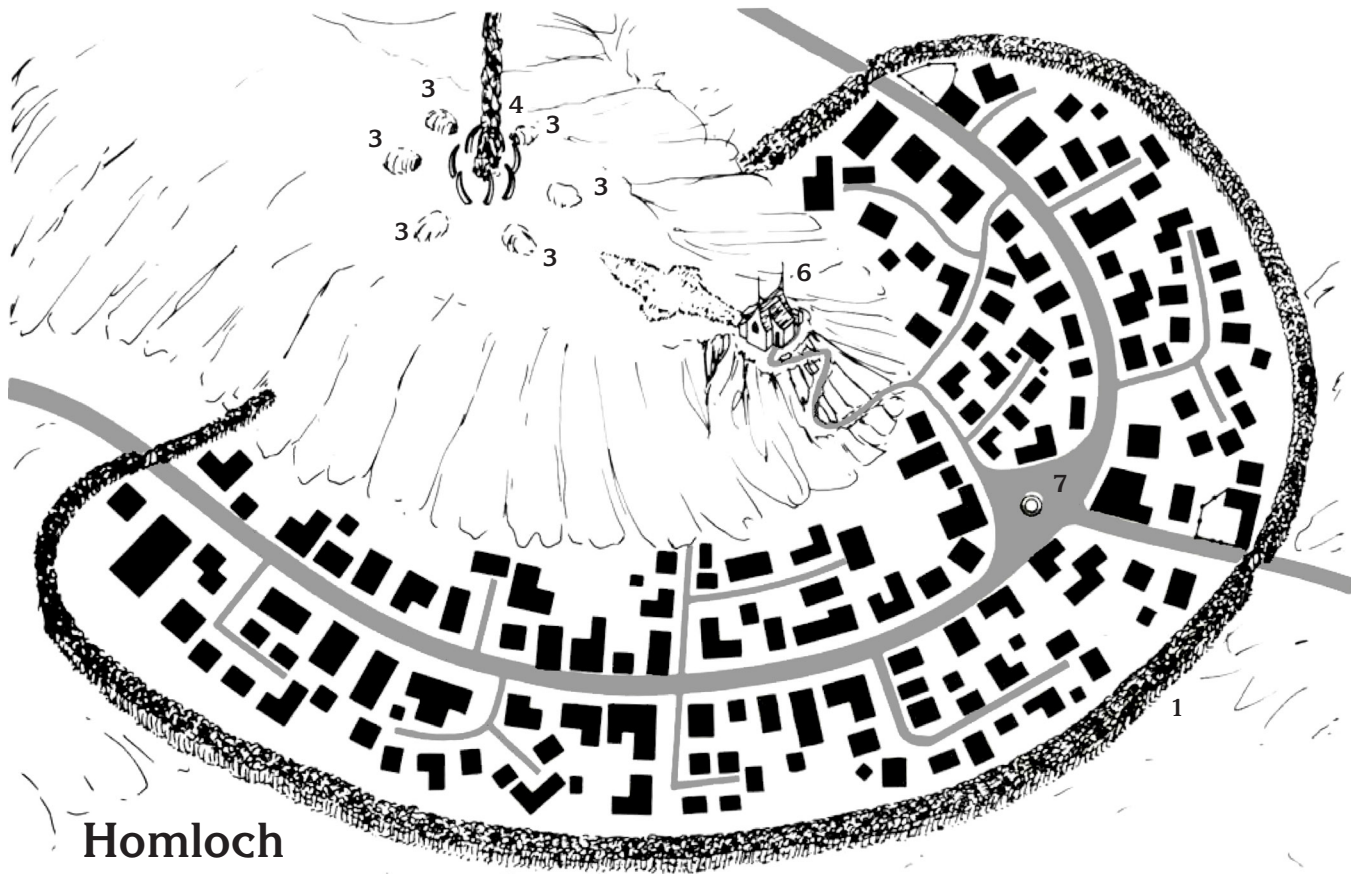
À medida que o grupo se aproxima da vila, uma estranha quietude parece se instalar na área. Enquanto a tempestade permanece intensa como sempre e o vórtice maligno sobre suas cabeças continua dilacerando as nuvens com raios, todos os sons adquirem uma tonalidade abafada. O vento que gira em torno do grupo parece vir de todas as direções ao mesmo tempo, e suas palavras são levadas para longe para serem destruídas pelo trovão incessante do turbilhão.

Ao longo do caminho, contornando um pequeno bosque de árvores e ascendendo uma colina suave, uma visão mais clara da cidade à frente é revelada. O que antes parecia ser apenas uma vila pitoresca agora se desvela como uma cena de horror indescritível. O que parecia ser um simples muro de pedra branca ao redor do lugarejo agora se revela como algo mais sinistro — uma barreira de esqueletos vivos. Alinhados em fileiras de dez, essas criaturas assustadoras encaram sem mente com olhos vermelhos ardentes e sorrisos malignos e distorcidos dos mortos-vivos estampados em seus rostos.

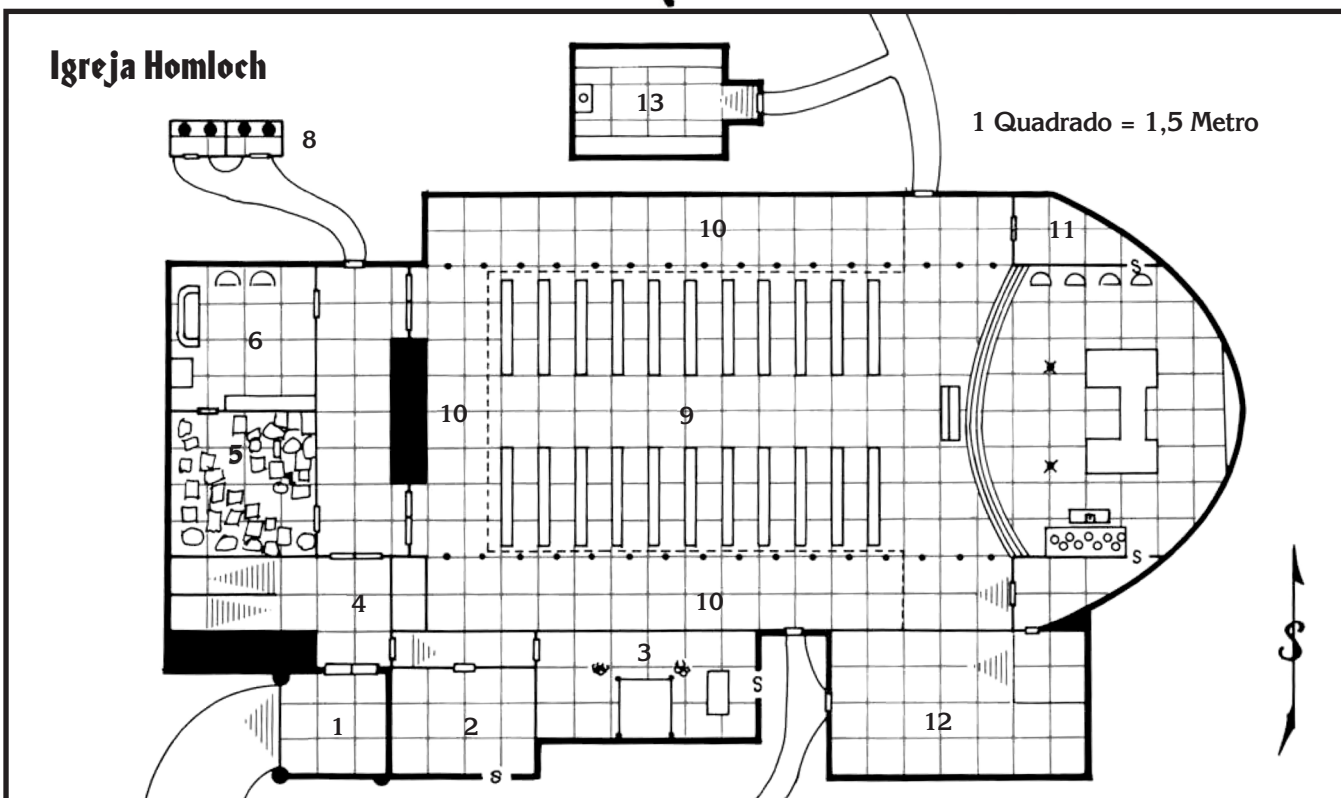
Um estandarte rasgado e desgastado balança ao vento atrás de uma parte do muro de mortos-vivos. Fixado no centro de um portão que provavelmente paira sobre a estrada em que estão, dá a impressão de estar possuído. A cada nova rajada de vento, parece ameaçar soltar-se de onde está fixado e ser levado para longe pelas nuvens em turbulência acima. Uma única palavra foi esculpida no estandarte, identificando este lugar como “Homlock”.

À medida que os personagens avançam cada vez mais, outros detalhes se tornarão visíveis para eles. Com o vento rasgando seus corpos e o ar pesando sobre eles, eles avançam e veem o seguinte.

O RETORNO DE DAGLAN



Homloch



O RETORNO DE DAGLAN

A vila além do portão torturado parece vazia e morta. Você não pode deixar de se perguntar se as pessoas que uma vez viveram aqui foram todas transformadas nos lacaios sorridentes da morte que cercam esta aldeia abandonada. É difícil imaginar o horror que deve ter assolado esta pacata cidade de Homlock.

Deixando esse pensamento de lado, você permite que seus olhos vagueiem pela cidade. Você rapidamente passa pelas cabanas de palha e prédios de madeira que dominam a maior parte da vila e fixa o olhar em uma visão incrível. Do lado oposto da cidade, além do muro de esqueletos, ergue-se uma colina alta com um grande edifício de madeira no topo. Logo após, porém, há uma grande estrutura composta de ossos. Costelas enormes se curvam para cima como um anel protetor diretamente sob o coração do vórtice no céu. Uma grande pluma de bruma cinzenta se ergue dos enormes ossos para tocar o centro do vórtice nublado acima. Os ventos que emanam dessa estrutura maciça espalham o mal daquele lugar para todos os cantos deste vale amaldiçoado.

De repente, seu olhar é capturado pela impressionante visão além da vila. Seis figuras surgiram na cidade. Vestidas apenas com robes escuros, elas avançam em uma procissão silenciosa. Embora pareçam não ter notado o grupo, seus passos lentos e deliberados as estão conduzindo diretamente em direção a vocês.

Essas seis figuras são todas goblins, vestidas de forma a esconderem seus rostos dos observadores. Se os PJs não tomarem nenhuma ação para contatá-los, eles caminharão lentamente em direção à superfície interna do muro de esqueletos sob o portão de Homlock. À medida que se aproximam, o antigo sino da igreja será ouvido tenuemente. Um dos indivíduos ergue uma vara curta com uma cabeça humana presa ao topo, e a seção de esqueletos que atravessa a estrada se afasta e caminha para o lado como se fosse um portão vivo.

Os seis goblins encapuzados seguirão em frente, deixando Homlock pela estrada principal. Se os PJs não agirem para evitá-los, eles irão encontrar o grupo e atacá-lo. Caso contrário, passarão sem interagir com os aventureiros.

Goblins (6): Tend. NM; CA 4; MV 12; pv 4+4; PV 28, 28, 27, 26, 24, 23; TAC0 13; #AT 3; Dano 1d6/1d6/2d6; AE especial; DE Nenhum; PM 10%; TM M; ML especial; XP 975 cada.

A Última Resistência de Radaga

Embora Radaga ache os aventureiros divertidos e goste de brincar com eles por um tempo, a tentação de recuperar a *Coroa das Almas* eventualmente se tornará irresistível para ela. Após os PJs terem a chance de explorar a igreja por um tempo, Radaga preparará uma emboscada para eles. A natureza exata de sua armadilha fica a critério do Mestre, pois ela levará em consideração as ações passadas do grupo, suas estratégias de combate favoritas e qualquer outra coisa que suas observações sobre eles tenham revelado. Ela também fará uso de seus capangas e poderes mágicos. No geral, não será uma batalha fácil para os jogadores.

Quando a batalha chega ao fim, é possível que Radaga seja morta. Esse evento, em grande parte, marca o término do envolvimento do grupo com a *Coroa das Almas*, sendo o clímax da aventura. Certifique-se de torná-lo um grande desfecho para tudo o que aconteceu até então. Quanto ao “o que acontece em seguida?”, o próximo capítulo oferece diversos desfechos para o Mestre usar ao encerrar o jogo de acordo com sua campanha.

Mapa-chave de Homlock

1. Muro de Esqueletos

O muro de mortos-vivos tem aproximadamente dez esqueletos de profundidade. A maioria não está armada e empunha apenas porretes e várias armas improvisadas. Aqui e ali, uma criatura segura um forçado, foice ou outra ferramenta agrícola que parece ansiar por provar sangue.

Os olhos desses guardiões dos mortos ardem com uma luz fria e vermelha que enche seu coração de um profundo sentimento de tristeza. Não há dúvida em sua mente de que a barreira diante deles é composta por aldeões inocentes que foram corrompidos pelo toque do mal supremo.

Radaga está na cidade, então os PJs eventualmente terão que entrar se quiserem enfrentá-la. Se eles se vestirem com túnicas e tentarem imitar os goblins que saíram mais cedo (incluindo a cabeça na vara), os esqueletos se afastarão e os deixarão entrar. No entanto, para sair novamente, eles terão que esperar o sino da igreja tocar. Como isso só acontece sob o comando de Radaga, é improvável que seja fácil organizar isso.

Se os PJs pisarem até 6 metros do muro, os esqueletos prepararão suas armas. Se eles chegarem a 3 metros ou fizerem algum tipo de ataque, os esqueletos atacarão. Para efeitos deste combate, existe um número efetivamente ilimitado de esqueletos. Se o grupo fugir após iniciar o combate, os esqueletos não irão persegui-los.

Voar sobre ou pular o muro de esqueletos funcionará normalmente. Porém, aqueles que ultrapassarem o muro dessa maneira terão um grupo de dez esqueletos por pessoa enviado para persegui-los. Devido ao vasto tamanho do muro, a energia do plano negativo aqui está tão concentrada que qualquer tentativa de afugentar mortos-vivos sempre falhará contra o próprio muro (mas não contra aqueles que se afastam dele para perseguir os PJs na cidade).

Ao circundar a cidade, será revelado que o anel de esqueletos não cerca completamente o local. Uma área de montes funerários repousa atrás da cidade e interrompe o muro de esqueletos. Parece que é preciso apenas atravessar essa região para entrar em Homlock pelo sul.

Barreira de Esqueletos (ilimitado): Tend. N; CA 7; MV 12; DV 1; pv 1d8; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d6; AE Nenhum; DE ½ de dano de armas cortantes; PM mortos-vivos; TM M; PM mortos-vivos; XP 65 cada.

3. Montes Tumulares:

O solo neste lugar foi amontoado para formar meia dúzia de grandes montes tumulares. No centro deles, ergue-se uma enorme assembleia de costelas e uma coluna de brumas. Os montes tumulares são todos mais ou me-

O RETORNO DE DAGLAN

nos circulares, variando entre 9 e 15 metros de diâmetro. A terra está fresca e úmida, mas os ventos removeram qualquer vestígio de odor.

Cada monte tumular é um pouco diferente dos outros. Um tem um anel de pedestais com um metro de altura sobre ele, enquanto outro está coberto por grandes lajes de ardósia cinza. Um terceiro é coberto por uma pilha de rochas e o quarto está sob uma grande pedra. O quinto possui um arco de pedra com uma porta dupla sólida embutida em um dos lados, e o último está repleto de pequenas pedras.

Uma tênue bruma parece se infiltrar pelo chão aqui e envolver o grupo. Todos sentem uma sensação de escuridão e tristeza. Há uma impressão de que vozes muito fracas clamam por ajuda. O sofrimento daqueles que um dia viveram em Homlock paira como uma pesada corrente sobre todos que adentram este lugar terrível.

Cada monte tumular é de um lugar e tempo diferentes, e eles foram trazidos aqui pelas Brumas de Ravenloft. Cada um contém algo ou alguém que a Terra de Ravenloft está usando para ajudar a trazer de volta a torre de Daglan do próprio vazio. Entrar em qualquer um deles será muito difícil, pois eles são fortemente protegidos contra força física e magia.

Esses seis túmulos não são detalhados aqui. Entrar em qualquer um deles exigirá grande poder e deveria estar além do alcance de qualquer grupo de aventureiros. Se o Mestre sentir que os jogadores têm meios de entrar em um dos túmulos, eles se encontrarão em uma aventura aterrorizante. Cada túmulo agirá como um portal que enviará o grupo para o mundo de onde o túmulo se originou. Cada um desses lugares é escuro e maligno além da crença. Escapar desses reinos de outro mundo exigirá muito esforço. Os Mestres devem dedicar tempo para preparar essas missões cuidadosamente se elas ocorrerem.

O muro de esqueletos não engloba esta área devido ao seu grande poder. No entanto, Radaga deixou uma patrulha de monstros para proteger esta área: um espectro liderando oito goblins.

Goblins (8): Tend. NM; CA 4; MV 12; DV 4+4; pv 24, 22, 20, 20, 18, 17, 17, 16; TAC0 13; #AT 3; Dano 1d6/1d6/2d6; AE especial; DE Nenhum; PM 10%; TM M; ML especial; XP 975 cada.

Espectro (1): Tend. LM; CA 2; MV 15, Vn 30 (B); DV 7+3; pv 39; TAC0 13; #AT 1; Dano 1d8; AE drenar energia; DE arma +1 ou melhor para ser atingido; PM especial; TM M; ML 15; XP 3.000.

4. Torre de Daglan

Uma tempestade furiosa de brumas se agita dentro de um grande anel formado por ossos de costelas, emergindo de retalhos rasgados do chão de terra. Cada osso tem 1,2 metros de largura, cinquenta centímetros de espessura e se eleva a quase quatro metros de altura. O anel tem um diâmetro de 24 metros e parece conter a tempestade, pois apenas uma pequena quantidade de vapor se infiltra entre os ossos para cobrir o chão.

Próximo a esses ossos, há uma sensação de grande energia no ar. À medida que o grupo se aproxima, os pelos dos braços e do pescoço se arrepiam, enquanto ondas de mal parecem percorrer seus corpos como ondulações em um lago, deixando-os frios e inquietos. Diante deles está algo antinatural e totalmente diabólico.

Se os PJs observarem com atenção, poderão distinguir pequenos arcos de energia nas profundezas das brumas. A coluna de brumas se estende verticalmente até onde a vista alcança. Na verdade, ela penetra na tempestade acima, exatamente no vértice do redemoinho. Essa tempestade é, na realidade, uma porta para um vácuo extradimensional. Os poderes do semi plano estão tentando alcançar esse vácuo e trazer de volta a Torre Mágica de Daglan, perdida para ele há quase 500 anos. Um a um, blocos de pedra estão sendo retirados para completar a reconstrução da torre.

Qualquer personagem que se aventurar nas brumas entre as costelas será violentamente sacudido pelos ventos furiosos, sofrendo 1d3 pontos de dano a cada rodada. A visão será reduzida a um redemoinho em preto e branco, obscurecendo até mesmo a infravisão. A seis metros de distância, encontrarão os lampejos de energia, que devem ser tratados como *relâmpagos* infligindo 2d6 pontos de dano cada. Há uma probabilidade de 25% de ser atingido a cada rodada (aumentando para 50% se estiver usando armadura de metal). Se o personagem avançar nessa área, é provável que tropece e caia sobre os alicerces da torre, agora recuperados com sucesso do vazio.

5. Cemitério

Ao alcançar a beira de um vasto cemitério disposto em forma de cruz irregular, o grupo se depara com um cenário intrigante. O ar pesado com o aroma de terra molhada é tão penetrante que até mesmo os ventos furiosos do redemoinho não conseguem dispersá-lo. Entre as sepulturas recém-abertas, algumas exibem sinais de terem sido alvo de exumação, enquanto outras parecem ter sido brutalmente violadas... de dentro para fora.

Radaga e seus asseclas são responsáveis pela maioria das perturbações nas sepulturas, saqueando a área em busca de corpos para reanimar. No fundo de muitas dessas sepulturas, podem ser encontrados caixões e covas abertas.

Nesta região, encontram-se os seguintes monstros, a maioria em covas rasas, seja alimentando-se de corpos em decomposição ou à espera de intrusos desavisados. É improvável que todos esses monstros ataquem simultaneamente. Conforme os PJs tentam atravessar ou contornar o cemitério, eles serão confrontados por grupos variados ou isolados, dependendo do que for mais adequado.

Carniçal (6): Tend. CM; CA 6; MV 9, DV 2; pv 12, 10, 10, 9, 7, 3; TAC0 19; #AT 3; Dano 1d3/1d3/1d6; AE Paralisia; DE especial; PM Nenhuma; TM M; ML 11; XP 175 cada.

Carneçal (4): Tend. CM; CA 4; MV 15; DV 4; pv 24, 20, 18, 14; TAC0 17; #AT 3; Dano 1d4/1d4/1d8; AE especial; DE especial; PM Nenhuma; TM M; ML 13; XP 650 cada.

O RETORNO DE DAGLAN

6. Igreja

Diante de vocês se ergue uma imponente igreja. Embora as inscrições nela transmitam uma sensação de bondade e esperança, há uma aura de mal sobre o local. É inegável que este já foi um local dedicado ao culto de uma divindade benevolente. No entanto, também é evidente que uma corrupção maligna se instalou. O mal agora domina aqui, e parece haver pouca esperança de reverter esse cenário.

Este lugar serve como fortaleza de Radaga enquanto a Torre de Magia está sendo reconstruída entre os ossos. Seu interior é detalhado posteriormente neste capítulo.

7. O Centro da Cidade

As ruas desertas desta vila parecem inundadas de tragédia. Não há sinais de vida à vista. Os espaços que normalmente estariam repletos de crianças brincando estão agora vazios, apenas as sombras distorcidas pelas luzes giratórias do redemoinho acima permanecem. Todos os prédios foram cerrados e trancados firmemente, como se buscassem se proteger do mal que parece ter se abatido sobre este lugar.

De vez em quando, avista-se uma figura encapuzada saindo de um prédio e se apressando em direção a outro, mas é impossível discernir se são humanos ou não.

Aproximadamente 9 em cada 10 pessoas aqui são cidadãos humanos de Homlock que estão se mantendo dentro de casa o máximo possível. Será difícil para os PJs se aproximar de qualquer um deles sem usar força física para contê-los. Eles testemunharam muitas coisas horríveis nos últimos dias e agora não confiam em nada, nem mesmo em seus próprios olhos.

Se os PJs tentarem ficar na vila por algum tempo, serão assediados por inúmeros encontros com criaturas mortas-vivas e goblyns.

Se os PJs conseguirem entrar em contato com os habitantes locais, eles podem se revelar uma fonte valiosa de informações. Os habitantes da cidade sabem muito sobre Daglan, o feiticeiro maligno, bem como fragmentos de rumores sobre uma coroa mágica poderosa e maligna que seu líder mantém. Isso ocorre porque Homlock foi transportado para Ravenloft na mesma noite em que o líder perdeu a coroa durante sua batalha com os elfos (consulte a *Coroa das Almas*). Daglan está morto há vários meses (para eles), não há mais de 500 anos.

A Igreja de Homlock

Radaga pode ser encontrada em qualquer parte desta igreja e estará constantemente em movimento. Ela está ocupada elaborando planos e atividades para conhecer tudo o que puder sobre seu novo domínio, ao mesmo tempo em que estabelece defesas.

Ao entrarem neste local, Radaga os olhará com um ódio particular devido a encontros passados. Ela agirá com extrema cautela em relação aos PJs, buscando eliminá-los

gradualmente com seus próprios laçaios. Caso seus seguidores se revelem incapazes de cumprir seus planos, ela não hesitará em recorrer aos seus próprios poderes para enfrentá-los.

Durante os confrontos, ela não deixará a igreja, pois receia que outro de seus seguidores possa tomar a coroa. Na realidade, ela direcionará seus laçaios para atacar aqueles que não possuem a coroa, enquanto ela mesma tentará eliminar o portador dela.

Ela concentrará suas estratégias em ataques súbitos e emboscadas por meio de monstros posicionados em salas, os quais depois fugirão para voltar a atacar. Essa abordagem permite que ela drene gradualmente a energia vital de suas vítimas, enquanto desfruta de seu sofrimento e os enfraquece, tornando-os menos ameaçadores. Além disso, possui as chaves de todas as portas externas e está ciente de todas as passagens secretas da igreja.

Aproximando-se da Igreja

À medida que o grupo se aproxima da igreja, eles se deparam com uma das defesas de Radaga.

Uma fila inteira de pessoas encapuzadas está batendo com os punhos e diversos objetos do lado de fora da igreja, como se tentassem desesperadamente entrar ou derrubá-la. Seus esforços, no entanto, parecem em vão. Entre elas, destaca-se uma figura envolta em um manto negro, de costas para a igreja.

Todas essas figuras são, na verdade, zumbis instruídos a “atacar inofensivamente” a igreja até que um inimigo tente escapar de dentro ou os ataque. Nesse momento, agirão agressivamente. Caso contrário, são inofensivos.

O goblyn, vestido com um manto negro, foi designado para monitorar qualquer atividade em direção à igreja. Se ele avistar o grupo, irá fazer um gesto de aceno e indicará a direção da igreja. No entanto, ele se absterá de atacar a menos que sua verdadeira identidade seja revelada.

Zumbis: Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 13 cada; TACO 19; #AT 1; Dano 1d8; AE Nenhum; DE Nenhuma; PM especial; TM M; ML morto-vivo; XP 65 cada.

Goblyn: Tend. NM; CA 4; MV 12; DV 4+4; pv 22; TACO 13; #AT 2; Dano 1d6; AE especial, DE Nenhuma; PM 10%; TM M; ML especial; XP 975.

Entrando na Igreja

Todas as entradas da igreja (exceto as portas principais perto da área 1) estão trancadas. Todas as maçanetas das portas foram revestidas com veneno (Classe L, Início após 2d4 minutos, Intensidade 10/0). Radaga espera que o grupo fique desorientado quando o veneno começar a fazer efeito, o que levará alguns minutos. Se possível, ela planejará uma emboscada para potencializar os efeitos dos seus venenos.

O RETORNO DE DAGLAN

Mapa

I. Entrada Principal

Você está em um lugar de morte. Não muito tempo atrás, a beirada acima da entrada principal desta igreja foi o local de um enforcamento. Três corpos, cada um mostrando sinais de decomposição e exalando um odor de morte, pendem de cordas aqui. O vento faz com que os corpos se contorçam e girem, dando a impressão de que ainda pode haver vida nessas cascas mortas há muito tempo.

Esses três zumbis vão se erguer e cortar as cordas que os prendem assim que forem atacados, ou se os PJs continuarem além de onde eles estão; neste último caso, eles esperarão até que os PJs os tenham ultrapassado e então tentarão surpreendê-los com um ataque por trás. Quatro garras rastejantes foram incorporadas em cada zumbi. Quando o zumbi é ferido, as garras rastejantes saltarão dele e atacarão seu agressor. Além disso, as garras foram envenenadas com uma toxina perigosa (Classe n/a, Início após 1d4 min, Intensidade 8/1d2).

Zumbis (3): Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 15, 12, 11; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d8; AE Nenhum; DE Nenhuma; PM especial; TM M; ML morto-vivo; XP 65 cada.

Garras Rastejantes (12): Tend. N; CA 7; MV 9; DV ½; pv 4(x5), 3(x3), 2(x4); TAC0 20; #AT 1; Dano 1d4 (vs. com armadura) 1d6 (vs. sem armadura); AE envenenar; DE especial; PM especial; TM D; ML 19; XP 65 cada.

2. Escravos

O ambiente desta sala está impregnado por um odor sujo, uma mistura pegajosa de decomposição e suor que não pode ser ignorada. Várias algemas de ferro pendem das paredes, sugerindo cenas de tortura e morte angustiantes.

Três figuras encapuzadas estão penduradas em uma das paredes, com dobras e torções em suas vestes que insinuam ossos quebrados. Gemidos baixos de dor e angústia escapam por entre os tecidos.

Um único guardião se destaca: um esqueleto gigante com uma lança de osso estende seu olhar flamejante em direção ao grupo. À medida que avança para o ataque, os pontos de luz vermelha em seus olhos se intensificam, penetrantes. Um arpejo percorre a espinha conforme ele ergue sua arma para atacar.

O grupo terá que lutar contra o esqueleto antes de fazer qualquer outra coisa nesta sala.

Esqueleto Gigante: Tend. Neutro; CA 6; MV 12; DV 8; pv 31; TAC0 13; #AT 1; Dano 1d12; AE Nenhum; DE Como esqueleto, imune a ataques baseados em fogo, afugentado como múmia; PM Nenhuma; TM G (3,6 metros de altura); ML Especial; XP 1.400.

Este recinto é a área de alimentação de Radaga (sendo os prisioneiros sua fonte de alimento). Dois dos três indivíduos encapuzados acorrentados à parede são humanos (uma mulher e um homem). O terceiro é um goblin, colocado ali por Radaga como medida de segurança. Embora aparente estar acorrentado, as correntes podem ser facilmente retiradas da parede. Por estar presente por mais tempo e manter-se oculto, os humanos desconhecem sua verdadeira identidade.

Goblin: Tend. NM; CA 4; MV 12; DV 4+4; pv 29; TAC0 13; #AT 2; Dano (FRA) 1-6/1-6; AE Especial; DE Nenhuma; PM 10%; TM M; ML Especial (17); XP 975.

3. Aposentos de Radaga

Nota: As portas desta câmara estão trancadas.

Esta câmara mal iluminada contém apenas uma peça de mobília tradicional: uma grande cama de madeira com crânios adornando cada canto. Os lençóis na cama são de boa qualidade, mas estão desgastados e rasgados pelo tempo e descuido.

No centro da sala, dois esqueletos gigantes permanecem imóveis, segurando uma plataforma negra semelhante a um divã entre eles. O couro do assento está gravado com runas malignas que, embora em uma língua desconhecida para você, parecem evocar morte e dor.

Além dos esqueletos, há uma cena de tortura cruel. Um elfo masculino e belo está amarrado a uma laje de pedra no chão. Uma criatura de aspecto cruel, com uma boca larga cheia de dentes pontiagudos, pendura-se de uma corda ao redor dos tornozelos, a cerca de um metro acima do elfo. Ela rosna e sibila para a figura impotente abaixo dela. A grossa linha ao redor de seus pés passa por cima de uma roldana e está presa a um anel de ferro no chão. Um terceiro esqueleto fica ao lado da corda e delicadamente arranca uma de suas fibras toda vez que o homem respira. Na condição atual, é surpreendente que a corda ainda não tenha se rompido sob o peso da criatura que sustenta.

Quando os PJs entram pela primeira vez nesta sala, a corda suspenderá o monstro (um goblin) por mais quatro rodadas. Para resgatar o elfo desta tortura cruel, o grupo terá que derrotar os dois esqueletos em combate. O terceiro esqueleto não se defenderá, mesmo que atacado diretamente.

Esqueletos Gigantes (2): Tend. Neutro; CA 6; MV 12; DV 8; pv 33, 23; TAC0 13; #AT 1; Dano 1d12; AE Nenhum; DE Como esqueleto, imune a ataques baseados em fogo, afugentado como múmia; PM Nenhuma; TM G (3,6 metros de altura); ML Especial; XP 1.400 cada.

Assim que a corda se romper, o goblin cairá e começará a atacar o elfo indefeso. Ele sempre atacará o prisioneiro indefeso, mesmo que outros o estejam atacando.

O elfo sobre a laje de pedra é, na verdade, Hordock-Cann, um guerreiro elfo de 4º nível. Ele estava em Homlock como agente contra o senhor da guerra de Daglan quando Homlock foi sugada para Ravenloft. Ao perceber que as coisas não estavam como deveriam, veio até a colina para combater qualquer mal que encontrasse lá. No entanto, foi

O RETORNO DE DAGLAN

capturado, e Radaga organizou essa vil tortura para garantir que sua morte fosse horrenda.

A armadura brunea, o escudo, a espada longa de ferro e outros itens de Hordock-Cann foram jogados na sala de tralhas (área 5). Ele ficará feliz em se juntar à busca do grupo se pelo menos uma arma lhe for fornecida.

Hordock-Cann: Tend. NB; CA 10; MV 12; pv 30; TACO 15; #AT 2; Dano por arma; AE Nenhum; DE como elfo; PM como elfo; TM M; ML 13; XP 420.

Uma busca na cama revelará um painel secreto que se abre para revelar um compartimento oculto. Dentro está o cajado de caminhar de Radaga (um *cajado de envelhecimento* com um símbolo de *morte aparente*).

4. Escadas

Um amplo conjunto de escadas leva para cima ou para baixo deste ponto. Embora muitas das tábuas de madeira que compõem esta estrutura estejam deformadas e curvadas pelo tempo, toda a estrutura parece segura o suficiente. De tempos em tempos, as escadas rangem e gemem como se alguma criatura invisível estivesse se movendo por elas.

As escadas que conduzem para cima fornecem acesso às varandas do salão principal (área 10). Se as passagens secretas corretas forem conhecidas (ou descobertas), é até possível alcançar a torre do sino.

Já as escadas que descem levam a uma combinação de adega e cripta. Ambas foram completamente saqueadas pelos seguidores de Radaga.

5. Sala de Tralhas

Esta sala está repleta até o teto de caixotes velhos, bancos, caixas, cadeiras, lajes quebradas de madeira e detritos em geral. Um caminho pequeno e aparentemente difícil de manobrar atravessa o centro da sala.

Um fedor podre enche o ar aqui. Embora seja semelhante ao cheiro de alimentos ou carne em decomposição, há um elemento mais sinistro que você não consegue identificar.

Quando Radaga assumiu o controle, ela ordenou que toda a tralha “inútil” da igreja fosse colocada aqui. No processo, oito zumbis ficaram presos nos destroços. Em vez de libertá-los, ela os deixou lá com a instrução de derrubar o entulho caso ela solicitasse ou se intrusos tentassem atravessar. Os zumbis só foram orientados a se defender, portanto, não atacarão a menos que sejam provocados.

Zumbis (8): Int Não; Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 11, 10, 9, 8, 7 (x4); TACO 19; #AT 1; Dano 1-8; PM Especial; TM M; ML Especial; XP 65 cada.

Se os montes de detritos forem derrubados, todos os personagens na sala sofrerão 1d10 pontos de dano. Um teste de resistência contra paralisação pode ser feito para reduzir pela metade o dano.

Entre os outros itens na sala estão oito frascos intactos de água benta, três símbolos sagrados, quatro hóstias sagradas embrulhadas em um pedaço de pergaminho e uma adaga de prata.

6. Antiga Sala do Conselho

Na sala, há duas cadeiras de madeira e um banco baixo e acolhedor, enquanto diversos outros móveis menores estão espalhados pela área. Um antigo cabideiro fica atrás da porta, com três capas e um manto pendurados nele.

As vestimentas no cabideiro estão longe de serem mundanas. Enquanto o manto não apresenta nada fora do comum, os três capotes são bastante incomuns. Um é um *manto da aranha*, o segundo é um *manto venenoso*, e o último é um terrível mantor deixado aqui para guardar a área por Radaga.

Mantor (1): Int Alta; Tend. CN; CA 6 (1); MV 1, Vn 15 (D); DV 6; pv 25; TACO 13; #AT 2 + especial; Dano 1d6/1d6/ + especial; AE Especial; DE Especial; TM G; ML 13; XP 1.400.

8. Banheiro Externo

Um estreito caminho pavimentado com pedras quebradas leva a um banheiro externo atrás da igreja. O ar ao redor da cabana de madeira está impregnado de um odor opressivo de decomposição. Essas estruturas claramente não foram visitadas há algum tempo, pois estão envoltas em teias de aranha. O zumbido das moscas e outros insetos é tão intenso ao redor dos banheiros externos que chega a ser quase enlouquecedor.

Este local permaneceu sem uso desde que a cidade foi arrastada para Ravenloft. Como resultado, tornou-se infestado por grandes aranhas. Qualquer um que entre nas casinhas de banho atrairá sua atenção, provocando um ataque conjunto delas.

Aranhas Grandes (6): Tend. N; CA 8; MV 6, Teia 15, DV 1+1; pv 5, 5, 4, 4, 3, 2; TACO 19; #AT 1; Dano 1; AE veneno (Classe A, Intensidade 15/0); DE Nenhuma; PM Nenhuma; TM P; ML 7; XP 175 cada.

9. Salão de Adoração

O grupo adentrou um local de culto. O suave aroma de especiarias e incenso permeia o ar fresco da câmara, misturando-se com os cheiros de óleos, vinhos e outros sacramentos. Velas ao longo das paredes lançam uma luz amarela e suave por toda a sala.

Algum tipo de culto está em andamento. Uma música lenta e hipnótica emana de um macabro órgão de tubos negros à frente da igreja. Ela preenche o coração com uma sensação de mal supremo e escuridão incontrôável. Os poderes invocados ali só podem ser profanos.

O RETORNO DE DAGLAN

Além do órgão, uma área elevada à frente da câmara suporta outros elementos. Altas cadeiras esculpidas em madeira escura e estofadas com almofadas de veludo vermelho ficam ao lado de um altar ornamentado. Vários pequenos objetos estão espalhados sobre a superfície da mesa, embora não se possa distingui-los claramente da posição atual. Um par de candelabros de latão fica em cada lado do altar, cada um com aproximadamente dois metros de altura, adornado com meia dúzia de velas negras. Metade delas está acesa, mas as chamas faíscam e estalam no ar espesso e perfumado.

A parte da frente do local está cheia de figuras vestidas com túnicas, sentadas nos bancos. Sua atenção está voltada para uma figura encapuzada de preto, de costas para eles, diante do altar. Duas outras pessoas, vestidas com túnicas vermelhas, estão acendendo as velas dos candelabros. Quatro outras figuras, cada uma com túnicas marrons, estão confortavelmente sentadas nas cadeiras altas, enquanto uma quinta pessoa toca o órgão de tubos.

As figuras encapuzadas nos bancos são zumbis e esqueletos que estão sendo animados em massa. O ritual está sendo conduzido por um meio-vulto (uma das vítimas de Radaga) temporariamente capacitado com essa habilidade pela mesma. Os 30 esqueletos e zumbis não estão completamente animados e, no máximo, só conseguem ficar de pé ou virar-se para olhar para os PJs.

Meio-Vulto (1): Int Média; Tend. LM; CA 5; MV 12; DV 2+2; pv 16, 15; TACO 15; #AT 1; Dano 1-4; AE Drenar energia; DE Afetado somente por armas de prata, ou armas encantadas +1 ou melhores; PM Especial; TM M; ML 14; XP 420 cada.

Esqueletos (15): Int Não; Tend. N; CA 7; MV 12; DV 1; pv 8, 7, 6 (x3), 5 (x3), 4, 4, 3 (x4), 1; TACO 19; #AT 1; Dano 1-6 (arma); AE Especial; PM Especial; TM M; ML Especial; XP 65 cada.

Zumbis (15): Int Não; Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 15, 13, 13, 12, 12, 11, 9 (x4), 8, 8, 6, 5, 4; TACO 19; #AT 1; Dano 1-8; PM Especial; TM M; ML Especial; XP 65 cada.

O organista parecerá bastante humano e pode até se afastar se ocorrer uma batalha (assumindo a forma de uma mulher). Ela é, na verdade, um doppelganger, que tentará se juntar ao grupo e então os atacará quando Radaga fizer seu próximo ataque.

Doppelganger (1): Int Muito; Tend. N; CA 5; MV 9; DV 4; pv 23; TACO 15; #AT 1; Dano 1-12; AE Surpresa; DE Especial; PM Especial; TM M; ML 13; XP 975 cada.

As outras quatro figuras com túnicas marrons são goblins que Radaga instruiu a seguir as instruções do meio-vulto. Quando o meio-vulto ataca os PJs, ele esquecerá os goblins (portanto, eles simplesmente ficarão parados durante o combate). No entanto, uma vez que a batalha acaba, eles voltarão aos comandos antigos de Radaga, o que implicaria atacar os PJs.

Goblins (4): Int Baixa; Tend. NM; CA 4; MV 12; DV 4+4; pv 31, 24, 19, 14; TACO 13; #AT 2; Dano 1-6/1-6; AE Especial; PM 10%; TM M; ML Especial; XP 975 cada.

Os PJs podem muito bem acreditar que o meio-vulto é Radaga. Isso é bom, é claro, pois logo descobrirão sua tolice.

Sobre o altar estão duas *poções de controle de mortos-vivos* (que afetam tanto zumbis quanto esqueletos), um *livro da escuridão perversa* e uma opala preta de 1.300 po cerca-da por seis pedras de sangue de 110 po, todos descansando sobre um pano preto. Os candelabros estão cheios de *velas de invocação* (duas para cada tendência maligna). Finalmente, o órgão de tubos realmente funciona como *flautas assombradas*, e Radaga os tocará se for encontrada nesta sala. Sobre o órgão de tubos, há um *tecido da diminuição* dobrado, que Radaga utiliza para embrulhar o órgão quando precisa movê-lo.

10. Sacada do Salão de Adoração

Diversos bancos antigos estão alinhados nesta varanda, oferecendo uma vista para a sala de culto abaixo. O ar está impregnado de incenso, cujo aroma traz consigo uma sensação de maldade. Há uma presença sinistra aqui, como se estivesse à espera de algo, há uma aura de expectativa pairando no ar. Embora você perceba claramente essa urgência, não consegue identificar sua causa.

Se os PJs entrarem aqui, seis bestas sombrias (três por sacada) estarão aqui e os atacarão.

Besta Sombria (6): Int Semi; Tend. NM; CA 4; MV 18; DV 5+5; pv 34, 28, 28, 27, 26, 20; TACO 19; #AT 1 ou 3; Dano 1-4/1-4/3-12; AE Garras traseiras 1-4/1-4; DE Imune a controle mental; PM 25%; TM M; ML 11; XP 975 cada.

Essas bestas sombrias estavam na torre de Daglan e, de alguma forma, conseguiram voar através da fenda no vazio. Agora estão se abrigando nesta igreja à espera do retorno de seu mestre. Elas tomarão cuidado para não serem destruídas pelos PJs, pois desejam se reunir com seu mestre. Se os PJs tentarem fugir da igreja, as bestas sombrias tentarão impedi-los.

11. Sala Vazia

Esta pequena sala não apresenta nenhum sinal de uso recente. O piso está coberto de poeira, o ar está estagnado e teias de aranha pendem dos caibros. Aqui e ali, um besouro ou outro pequeno inseto perambula pelo chão vazio.

12. Necrotério dos Mortos-Vivos

O odor insuportável neste cômodo é uma mistura repulsiva de zumbido de moscas e cheiro de carne em decomposição, desafiando a tolerância de qualquer um. Quando finalmente se recupera para observar o ambiente,

O RETORNO DE DAGLAN

a causa desse mau cheiro torna-se evidente: um monte de corpos amontoados contra as paredes, como lenha.

No centro da sala, seis homens enfrentam três criaturas humanoides repugnantes, enquanto outro monstro se aproxima pela porta aberta. Apesar de lutarem bravamente, os homens parecem cansados e seus movimentos são lentos. É claro que enfrentaram essa batalha por um longo tempo nessas condições desfavoráveis, e o ar contaminado já começou a afetá-los.

O ambiente é completado por várias mesas, uma variedade de objetos aleatórios e um armário.

Neste local, Radaga ordena que seus servos guardem os corpos antes de reanimá-los. Eles são provenientes do cemitério do lado de fora, incluindo os habitantes da cidade mortos e outras vítimas da traição de Radaga.

As seis figuras lentas são zumbis de Radaga, encarregados de recuperar, empilhar e guardar os corpos. No entanto, neste momento, um grupo de três carniçais está tentando lutar contra os zumbis para que possam “jantar”. A figura que entra na sala é um carneçal.

Se os PJs não intervirem, a batalha continuará. É provável que os zumbis percam. Nesse caso, os carniçais atacarão o grupo. Se os zumbis sobreviverem, não incomodarão o grupo a menos que ameacem os corpos. Caso os carniçais vençam, Radaga os removerá dentro de 1d4 turnos após este encontro, e ela substituirá os zumbis destruídos.

Zumbis (6): Int Não; Tend. N; CA 8; MV 6; DV 2; pv 12, 10, 8, 8, 7, 6; TAC0 19; #AT 1; Dano 1-8; PM Especial; TM M; ML Especial; XP 65 cada.

Carniçal (3): Int Baixa; Tend. CM; CA 6; MV 9; DV 2; pv 12, 11, 7; TAC0 19; #AT 3; Dano 1-3/1-3/1-6; AE Paralisia; DE Especial; TM M; ML 11; XP 175 cada.

Carneçal (1): Int Muito; Tend. CM; CA 4; MV 15; DV 4; pv 24; TAC0 17; #AT 3; Dano 1-4/1-4/1-8; AE Especial; DE Especial; TM M; ML 14; XP 650 cada.

13. Cripta de Pedra

Uma cripta pequena e baixa se ergue diante do grupo. Parece emanar um frio inexplicável, mas negavelmente presente. A cada passo em direção a esse túmulo de pedra, um calafrio percorre seu corpo e arrepios surgem em seus braços.

Sem aviso, um par de goblins saltará do telhado da cripta e atacará qualquer um que se aproxime. Eles lutarão até a morte e atacarão sem aviso, impondo uma penalidade de -2 nas verificações de surpresa dos oponentes.

Goblins (2): Int Baixa; Tend. NM; CA 4; MV 12; DV 4+4; pv 25, 19; TAC0 13; #AT 2; Dano 1-6/1-6; AE Especial; PM 10%; TM M; ML Especial; XP 975 cada.

As portas deste edifício estão trancadas e envenenadas, assim como as da própria igreja. Assim que os personagens abrirem as portas, serão confrontados com eventos estranhos:

Ao abrir a porta deste mausoléu, uma rajada de ar frio e seco sopra por você. Embora seja fugaz e insubstancial, você sente uma sensação de alívio e o peso da tempestade acima parece de alguma forma menor.

Olhando para a entrada, você vê uma pequena escadaria que leva para baixo no túmulo. Uma luz verde e assustadora flui através dos degraus de pedra como se fosse uma forma de água radiante.

Conforme os PJs entram no túmulo e descem a escadaria, entrarão em outra câmara.

O ar neste lugar é frio e seco. Sua respiração se dispersa em espirais de vapor que dançam como fantasmas no ar antes de desaparecerem.

Numerosas aberturas, algumas contendo caixões, adornam as paredes desta câmara. No fundo da tumba, há um pedestal de pedra negra com um crânio sinistro e brilhante sobre ele. Não há sinal de vida na coisa, mas uma bruma verde cintilante emerge dela para cobrir o chão.

Enquanto está aqui, uma sensação de fadiga parece se instalar sobre você. Embora não encontre razão para isso, cada movimento parece exigir um esforço extra. Na verdade, até respirar se torna uma tarefa desafiadora, e seu pulso martela nos ouvidos como se você tivesse acabado de correr uma grande distância.

Este crânio é, na verdade, a cabeça de um antigo clérigo maligno que agora está em um estado quase de lich. No entanto, tudo o que ele faz atualmente é fortalecer Radaga com sua habilidade sobrenatural de criar mortos-vivos.

Se os PJs entrarem aqui, ele se erguerá no ar e lançará uma luz verde brilhante em seu alvo a cada rodada (uma jogada de ataque é necessária). Se atingido, o PJ deve fazer um teste resistência contra morte por magia ou será transformado em um morto-vivo e cessará de atacar o crânio. Esse estado de morto-vivo não será aparente de imediato, mas gradualmente a pele do PJ irá secar e apodrecer, e suas habilidades e talentos cairão para o nível de um zumbi.

Crânio da Morte (1): Tend. NM; CA 8; MV Vn 3 (A); DV 9; pv 43; TAC0 11; #AT 1; Dano 0; AE lampejo de luz; DE Nenhuma; PM 35%; TM D; ML 17; XP 5.000.

Se o crânio for destruído, ele cairá ao chão em pedaços. Dentro dos fragmentos arruinados, encontra-se uma esmeralda no valor de 5.000 po. Embora a pedra pareça inicialmente comum, um exame mais detalhado revelará que ela emana uma aura azulada suave. O primeiro personagem a tocá-la será instantaneamente capacitado com poderes clericais de primeiro nível (caso ainda não as possua). A partir desse momento, o personagem precisará dividir sua experiência entre essa nova classe como se fosse multiclasse (mesmo que seja humano). Quando essa habilidade atingir o nono nível, o espírito do poderoso clérigo maligno assumirá o corpo do PJ (como se fosse por meio de um *recipiente arcano*). Além disso, o PJ ficará fascinado pela gema e não terá interesse em se desfazer dela.



xistem várias maneiras de o Mestre encerrar esta aventura. Abaixo estão três possibilidades, cada uma das quais pode ser amplamente alterada pelo Mestre para se adequar às suas próprias necessidades e desejos.

Permanecer em Ravenloft

Se o Mestre preferir, claro, o grupo não precisa ser transportado de Ravenloft. Pode acontecer de serem levados para longe de Daglan e seu domínio para outra parte deste semiplano.

Além disso, eles podem ser forçados a enfrentar Daglan em batalha, ao invés de serem transportados para longe deste novo domínio. Se o derrotarem, o domínio se dissipará e eles serão levados pelas brumas para algum lugar aleatório. Se perderem, é provável que não estejam vivos para continuar o jogo de qualquer forma.

Fuga de Ravenloft

Este desfecho trará os personagens de volta ao seu mundo de campanha normal. Pressupõe-se que eles tenham acabado de destruir com sucesso Radaga e agora estejam de posse da coroa. Caso Radaga tenha a coroa, ela pode ser facilmente entregue aos personagens neste momento. Suponha apenas que ela a tenha escondido na área onde ocorre a batalha final com os PJs, e que estes a encontrem antes de sua emboscada. De qualquer forma, se um dos PJs estiver usando a coroa e desferir o golpe final em Radaga, o seguinte evento pode ser usado.

Com a destruição final de Radaga, vocês notam que a coroa se eleva no ar. As gemas assumem um profundo tom azulado e ela começa a irradiar uma luz branca limpa e pura. Uma imagem cintilante de um elfo vestido de branco surge na luz. Ele sorri para o grupo e fala.

“Obrigado. Por quase 500 anos, estive envolvido em um combate interminável com a alma maligna do necromante Daglan, que construiu esta coroa. Eu era o mais fraco e não pude triunfar. Mas agora, com a destruição do último descendente de Daglan, consegui superar meu mal. Agora, meio milênio após ter começado, essa malevolência chegou ao fim.”

Assim que ele termina seu discurso, o brilho se desvanece e a coroa se despedaça em poeira. Enquanto o vento espalha seus restos ao redor da área da última batalha, todo o domínio de Daglan começa a se desfazer. Terremotos violentos, erupções vulcânicas, tempestades intensas e os efeitos especiais associados ao fim do mundo se sucedem. Um por um, cada um dos PJs deve enfrentar um destino terrível. Por exemplo, um pode ser soterrado na igreja em colapso, enquanto outro pode ser engolido por uma rachadura na terra.

Quando tudo estiver concluído, eles acordarão de volta ao ponto de partida da aventura, antes de serem transportados para Ravenloft. Para eles, nenhum tempo terá passado e tudo estará como antes.

Triunfo de Daglan

Este final pressupõe que os PJs conseguiram destruir Radaga, mas aquele que deu o golpe fatal não estava usando a Coroa das Almas.

À medida que o corpo de Radaga cai ao chão, uma bruma negra e malcheirosa começa a se desdobrar da coroa. Ela varre o chão e penetra no corpo da sacerdotisa derrotada. Gradualmente, a carne começa a escorrer como água e a se moldar como argila nas mãos de um escultor. Você tenta se mover, mas alguma força maligna parece estar te prendendo no lugar.

Ao olhar para a coroa, você percebe que agora ela irradia um brilho branco puro. As gemas incrustadas nela mudaram de cor e agora são de um azul-escuro profundo. Você não sente mais a opressiva maldade da coroa agarrando sua alma.

Devagar, o corpo de Radaga começa a se erguer. Agora tomou a forma de um dos seus asseclas goblinoides, mas claramente é um morto-vivo. Há uma luz vermelha e fria que queima em cada olho, e uma sensação de mal absoluto emana dele para preencher a câmara. Até mesmo o brilho da coroa é sufocado por essa maré de escuridão.

Enquanto o grupo fica imobilizado pelo seu poder maligno, Daglan (que se apossou deste corpo) circula ao redor deles, examinando-os atentamente.

A cruel boca do Gobyln se abre e ele começa a falar. A voz que sai é um sibilar frio e maligno.

“Obrigado por matar minha neta de muitas gerações. Com sua morte, tornei-me poderoso o suficiente para escapar daquela coroa amaldiçoada e retornar à terra dos vivos.”

“Eis Daglan Daegon, o Feiticeiro da Morte, diante de vocês!”

De repente, o telhado da igreja se desapega do prédio e se espirala para longe no vórtice acima. Os gritos de madeira se quebrando preenchem o ar enquanto o edifício de madeira se despedaça e é consumido pelo redemoinho de nuvens. Quando os últimos fragmentos da igreja destrocada desaparecem, a coroa começa a brilhar mais intensamente e Daglan se volta para vocês com ódio nos olhos.

Neste ponto, Daglan começará a se vangloriar de seus poderes. Ele claramente acredita que o grupo não é uma ameaça para ele e começará a contar a história de seu aprisionamento dentro da coroa. Para culminar seu discurso, ele se voltará contra o grupo e lançará uma magia poderosa neles.

No entanto, assim que ele o faz, a coroa se eleva no ar e suporta o impacto do ataque. Há uma grande explosão de luz branca e o grupo é arrastado para o vórtice acima. Cada um deles perde a consciência.

Quando acordam, descubrem que foram devolvidos à sua terra natal no exato ponto (em ambos espaço e tempo) onde entraram nas brumas e foram transportados para Ravenloft.



o longo deste módulo, estatísticas resumidas foram fornecidas para muitos monstros. Muitos destes não são apresentados nos livros genéricos dos *Compêndios Monstruosos* e, portanto, são resumidos aqui para fácil referência.

Aparição de Espada

Q os Swordwraiths são estrategistas brilhantes e guerreiros habilidosos. Cada vez que atingem um alvo, ele perde 1 ponto de Força. Esses pontos perdidos são recuperados a uma taxa de 1 por dia de descanso completo. *Desejo restrito* ou uma magia semelhante pode restaurar um personagem à plena força.

Eles são imunes a magias que afetam a mente, como *sono* e *enfitejar*, e só podem ser feridos por armas mágicas +2 ou melhores. Além disso,

são afugentados como vampiros.

Esqueleto Guerreiro

Todos os ataques realizados pelos guerreiros esqueletos recebem um bônus de +3 nas jogadas de ataque quando empunham uma arma. Além disso, apenas armas mágicas são capazes de causar dano aos guerreiros esqueletos, e a mera visão dessas criaturas faz com que aqueles com menos de 5 Dados de Vida fujam em pânico. Guerreiros esqueletos não podem ser afugentados por sacerdotes.

Fera Morta-Viva

Qualquer vítima atingida por um ataque das garras dessa criatura deve fazer um teste de resistência contra magia da morte ou será arremessada, sofrendo 1d10 pontos de dano adicional. Além disso, a besta pode pisotear seus inimigos fazendo um ataque normal. Os personagens pisoteados têm a chance de fazer um teste de resistência contra magia da morte, sofrendo 3d8 pontos de dano em caso de falha, mas apenas 1d8 se tiverem sucesso. Aqueles que falharam no teste também devem fazer um teste de resistência contra varinhas. Se falharem, serão aprisionados pela caixa torácica da criatura e sofrerão 1d4 pontos de dano a cada rodada até conseguirem escapar. Romper a caixa torácica é possível apenas quando a besta perdeu 50% de seus pontos de vida, momento em que não pode mais aprisionar inimigos. Mesmo presos, os personagens podem atacar a besta, mas com uma penalidade de -3 em todas as jogadas de ataque e dano.

Bestas mortas-vivas podem ser afugentadas como mortos-vivos especiais. São imunes ao fogo e sofrem dano mínimo (1 ponto mais bônus) de armas cortantes ou perfurantes. Já as armas contundentes causam dano normal.

Garra Rastejante

As garras rastejantes são os restos animados de mãos e patas. Elas podem saltar até 5 metros para atacar um inimigo. Contra alvos usando armadura, desferem um

golpe (1d4 pontos de dano), enquanto contra adversários desprotegidos usam seu aperto esmagador (1d6 pontos de dano). As garras são imunes a magias da morte, *enfitejar*, *sono*, *imobilizar* e *ressurreição*. Magias de *ressurreição* as imobilizam por um número de rodadas igual ao nível de quem as lançou. Não podem ser afetadas pelo poder da fé ou por outras magias destinadas a serem usadas contra mortos-vivos (como *controlar mortos-vivos*). Também são imunes a danos causados por água benta. Magias baseadas em frio as deixam frágeis, aumentando em 1 ponto o dano causado por cada ataque subsequente. Armas cortantes (mesmo mágicas) causam apenas metade do dano às garras rastejantes.

Mantor

Quando um Mantor tem sucesso em seu ataque, ele envolve seu alvo. Personagens envolvidos são incapazes de atacar ou se mover e recebem 1d4 pontos de dano mais sua Categoria de Armadura sem ajustes a cada rodada. Por exemplo, um personagem usando cota de malha (CA 5) sofre 1d4+5 de dano. Escudos não contam nesses casos. Ataques feitos contra o Mantor dividem seu dano igualmente entre as vítimas envolvidas e o monstro. Magias com área de efeito, como *bola de fogo*, causam dano total tanto ao monstro quanto à sua vítima. Alvos não envolvidos são atacados com uma cauda semelhante a um chicote, infligindo 1d6 pontos de dano. Esta cauda tem CA 1 e pode ser cortada se sofrer 16 pontos de dano. Uma magia *luz* lançada diretamente em um mantor o cega e impede o uso de seus poderes de *manipular de sombras* (ver abaixo).

A cada rodada, um mantor pode optar por gemer em vez de causar dano a um alvo engolido. Ele sempre gerará se não tiver envolvido uma vítima. Isso provoca um de quatro efeitos diferentes, todos os quais podem ser neutralizados por uma magia de *neutralizar venenos*. Primeiro, pode impor uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque e de danos contra o mantor. Após seis rodadas de uso contínuo, esse gemido força todos que o ouvem a entrarem em um transe indefeso. Segundo, pode ser usado para exigir um teste de resistência contra magias para evitar fugir em terror por 2 rodadas. Terceiro, causa náusea e fraqueza (teste de resistência contra veneno ou ficará incapaz de agir por 1d4+1 rodadas). E quarto, pode agir como uma magia de *imobilizar pessoas* lançada em um único alvo a até 9 metros de distância, que dura cinco rodadas.

Por fim, um mantor pode *manipular sombras*. Isso lhe permite aumentar sua Categoria de Armadura para 1 ou criar imagens de sombra para enganar os personagens. A última habilidade é frequentemente utilizada para criar 1d4+2 reflexos do próprio mantor.



Goblin



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Servo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro e mau
QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-24 (3d8)
CATEGORIA DE ARMADURA:	4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4+4
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	2 ou 1
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6 ou 2d6
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	10%
TAMANHO:	M (1,2-1,8 metros)
MORAL:	Especial
VALOR DE XP:	975



Goblyns são criaturas repulsivas, com cabeças ligeiramente inchadas, orelhas pontiagudas e olhos vermelhos brilhantes. Possuem cabelos longos e emaranhados que crescem apenas na parte de trás da cabeça e pescoço. Cerca de metade do rosto é ocupada por uma boca larga cheia de dentes afiados como agulhas.

Essas criaturas são resultado de itens mágicos malignos e magias poderosas que transformam humanos nessas criaturas distorcidas. Essa transformação as torna extremamente más e totalmente submissas aos caprichos de seus mestres.

Goblyns têm uma ligação telepática com seus mestres e, por meio deles, com todos os outros goblyns que ele controla.

Combate: Goblyns são criaturas incrivelmente ágeis, o que causa um ajuste de -2 no teste de surpresa de seus oponentes. Além disso, quando um goblin é encontrado inesperadamente, ele repentinamente exhibe seus dentes e encara o rosto de seu oponente de maneira terrivelmente assustadora. Um teste de medo é necessário na primeira vez que isso acontece. De qualquer forma, essa ação causa uma penalidade de -4 na surpresa. Aqueles que forem surpreendidos ficarão tão aterrorizados que serão incapazes de se mover naquela rodada.

Goblyns raramente atacam com armas. Em vez disso, eles golpeiam a garganta de suas vítimas com as garras de suas mãos. Cada ataque bem-sucedido com garras inflige 1d6 pontos de dano. Se as duas garras acertarem, presume-se que o goblin conseguiu segurar firme no pescoço do alvo. Nas rodadas seguintes, a vítima será mordida (geralmente no rosto) sofrendo dano adicional de 2-12 (2d6) pontos. Além disso, terá dificuldade para respirar e deve fazer um teste de resistência contra magias ou sofrer um dano adicional de 1d4 pontos por sufocamento. Ambos os ataques são considerados acertos automáticos. Os goblyns se referem a isso como “banquete”, e é tão assustador de observar que todos que veem alguém atacado dessa maneira devem fazer um teste de horror.

Além disso, a cada 10 pontos de dano causado pelo “banquete”, a vítima sofrerá um ajuste permanente de -1 em seu Carisma devido a cicatrizes faciais e deformidades.

Qualquer ataque feito por alguém que tenha um goblin em sua garganta sofre uma penalidade de -3 em todas as jogadas de ataque ou dano e testes de resistência. Por outro lado, aqueles que atacam um goblin que está “se banquetando” ganham um bônus de +2 em suas jogadas de ataque e de dano, enquanto a atenção do goblin está voltada para sua vítima.

Goblyns são semelhantes a criaturas mortas-vivas no sentido de que nunca checam sua moral.

Todos os goblyns têm a habilidade de mover-se em silêncio (80%), esconder-se nas sombras (70%) e escalar muros (25%). Além disso, possuem visão infravermelha com alcance de 27 metros.

Habitat/Sociedade: Os Goblyns são totalmente subservientes aos desejos de seus mestres. Se forem ordenados a atacar outro de sua espécie, o farão sem piedade. Embora não busquem conflitos por conta própria, prontamente se lançam ao ataque quando desafiados ou instruídos. Não demonstram desejos próprios além de cumprir os caprichos de seus mestres com uma lealdade inabalável.

Os Goblyns não dormem, se cansam ou ficam entediados. Além disso, conseguem passar um tempo considerável sem comida ou bebida.

Ecologia: Estritos carnívoros, os Goblyns se alimentam apenas de carne fresca, também bebendo o sangue de suas vítimas.

Os Goblyns são frequentemente procurados por certos arcanos e sacerdotes, pois são úteis como componentes em magias de controle humano e itens mágicos.

Planta Carnívora

CLIMA/TERRENO:	Árvore Espiã Qualquer/Floresta
FREQÜÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Nutrientes do Solo e água
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (90%), 2-4(10%)
CATEGORIA DE ARMADURA:	5
MOVIMENTO:	1 (3 nas raízes)
DADOS DE VIDA:	5-10
TACO:	5-6 DV: 15 7-8 DV: 13 9-10 DV: 11
Nº DE ATAQUES:	1d6+12 e Boca
DANO/ATAQUE:	Nenhum e 3-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Raízes
DEFESAS ESPECIAIS:	Canalização de magias
PROTEÇÃO À MAGIA:	Especial
TAMANHO:	G (3,6 metros)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR DE XP:	Variável



Esta imponente árvore de madeira resistente parece um carvalho comum à primeira vista, embora uma inspeção minuciosa revele que ela tem uma aparência e órgãos sensoriais que se assemelham a um rosto humano distorcido. A probabilidade de notar o “rosto” é bastante baixa, cerca de 90%, a menos que o observador esteja a uma distância de até 3 metros da árvore espiã.

Combate: A árvore espiã, devido à dificuldade de mover seu tronco maciço, geralmente prefere permanecer imóvel sempre que possível. No entanto, ela possui a habilidade de enviar raízes grossas que se deslocam a 9 metros por rodada através do solo solto, com um alcance de 30 metros. Essas raízes são capazes de agarrar e imobilizar qualquer criatura com menos de 500 kg de peso, sendo então puxada para a boca da árvore em uma rodada para ser mastigada. As raízes são incrivelmente resistentes e não podem ser quebradas, enquanto armas contundentes têm pouco efeito sobre elas, embora armas de corte possam decepá-las. Cada raiz é como uma criatura de grande porte, com 10 pontos de vida. É importante ressaltar que o dano causado às raízes não contribui para a destruição da árvore espiã em si. A criatura permite que apenas seis de suas raízes sejam cortadas antes de recuar com as outras para segurança. Vale destacar que as raízes não causam dano direto.

Os membros da criatura são demasiado rígidos para servir como armas ofensivas, mas há uma abertura semelhante a uma boca na árvore espiã, capaz de se fechar e causar 3d4 pontos de dano. No entanto, para representar uma ameaça real, a vítima precisa estar em contato com o tronco ou ser direcionada por uma raiz próxima que a mantenha no lugar. Os órgãos visuais, auditivos e olfativos da árvore espiã (que se assemelham a olhos, ouvidos e nariz humanos grandes) são ligeiramente superiores à média humana, e sua infravisão se estende a 60 metros. A árvore espiã tem várias raízes menores que se espalham para detectar a aproximação de criaturas, enquanto suas folhas sensíveis são capazes de perceber movimentos de ar e variações de pressão.

Pode-se utilizar magias que afetam plantas contra uma árvore espiã, mas a maioria das outras não surte efeito. A criatura tem a habilidade de transpirar, molhando-se com água para evitar danos pelo fogo. Relâmpagos são canalizados de forma

inofensiva para o solo, e venenos e gases não conseguem afetar uma árvore espiã. Uma magia de desintegração, se bem-sucedida, certamente destruirá uma dessas criaturas. No entanto, quando sob ataque mágico, uma árvore espiã usa a energia da magia para espalhar o medo em um raio equivalente a 3 metros por energia do círculo de magia. Se o lançador falhar em seu teste de resistência, a árvore espiã absorverá toda a energia da magia para causar medo; caso contrário, o medo é apenas um efeito secundário do uso da magia, e a magia terá efeitos normais na árvore espiã (ainda é permitido fazer testes de resistência, é claro). Magias que afetam a mente não têm efeito sobre uma árvore espiã.

Uma árvore espiã madura, além de seus próprios ataques e defesas, tem a capacidade de fazer com que 2d4 outros carvalhos comuns sirvam como seus hospedeiros. Durante essa possessão, essas árvores assumem a semelhança com a árvore espiã, exibindo rostos e órgãos sensoriais que permitem à árvore mestra controlar efetivamente os hospedeiros e obter informações. Esse controle pode se estender por até 1.600 quilômetros.

Habitat/Sociedade: Essas criaturas podem ser encontradas em qualquer habitat que sustente carvalhos normais, incluindo regiões mais quentes onde carvalhos vivos são encontrados.

Ecologia: Há relatos de que as árvores espiãs surgem apenas por meio de intervenções mágicas de algum grande arcano (ou talvez uma druida), que plantou raízes de mandrágora após imbuí-las com poderosas magias. Outros sugerem que essas árvores estranhas representam uma evolução natural da vegetação em direção à consciência e locomoção. De toda forma, as árvores espiãs são, sem dúvida, conscientes, ao contrário da maioria das plantas encontradas no mundo.

Em certas ocasiões, as árvores espiãs são enfeitadas ou persuadidas a atuar como esconderijos de tesouros ou como guardiãs de uma área. No primeiro cenário, o tesouro armazenado reflete a natureza da criatura que o depositou ali. Esses itens costumam ser guardados nos orifícios do tronco das árvores espiãs. Quando agem como guardiãs, essas criaturas ficam de olho nos intrusos e, ao avistá-los, emitem um som oco semelhante a tambores, audível a uma distância de mais de mil e seiscentos quilômetros.

Lobo Metamorfo Superior

CLIMA/TERRENO:	Qualquer/Floresta
FREQUÊNCIA:	Muito Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer (especialmente à noite)
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	20%, U, (B)
TENDÊNCIA:	Neutro e mal

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CATEGORIA DE ARMADURA:	2
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	8+2
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1, 2 ou 3
DANO/ATAQUE:	2d8, 1d6/1d6/2d6 ou 2d6/arma +6(veja abaixo)
ATAQUES ESPECIAIS:	Veja Abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja Abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%
TAMANHO:	M-G (2,2 metros)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR DE XP:	8.000

Lobos metamorfos superiores são uma ameaça para todos os habitantes. Podem assumir três formas à vontade, mudando rapidamente de uma para outra em apenas uma rodada. Sua forma natural é a de um lobo ancestral, medindo impressionantes 1,5 a 1,8 metros de altura no ombro. Também têm a capacidade de adotar uma forma meio lobo, meio humana. Nesse estado, alcançam entre 2,4 e 2,7 metros de altura, com braços longos e musculosos, equipados com garras semelhantes a lâminas. Por fim, têm a habilidade de se transformar em qualquer humanoide, de qualquer sexo, desde que tenha entre 1,2 e 2,7 metros de altura.

Além disso, os lobos metamorfos superiores são fluentes em comum, bem como na linguagem dos animais da floresta.

Combate: Os lobos metamorfos superiores frequentemente utilizam as mesmas táticas dos lobos metamorfos comuns ao caçar. Eles se metamorfoseiam em um humanoide do sexo oposto ao da vítima. Então, aproveitando seu carisma e habilidade vocal, se aproximam da vítima e entoam sua canção especial. Aqueles que falham no teste de resistência contra magias ficam dominados pela letargia, sujeitos aos efeitos semelhantes ao de uma magia de lentidão, por 1d6+4 rodadas.

Na forma de lobo ancestral, eles atacam com suas poderosas mandíbulas, infligindo 2d8 pontos de dano em cada ataque bem-sucedido.

Na forma híbrida, eles podem atacar com as garras de suas mãos (causando 1d6 pontos de dano cada) e também morder infligindo 2d6 pontos. Em vez de seus ataques com garras, os lobos metamorfos superiores nesta forma podem usar armas (recebendo um bônus de +6 em suas jogadas de dano).

Na forma humanoide, lutam exclusivamente com armas, aproveitando uma força equivalente a 18/00 (+6 no dano).

Os lobos metamorfos superiores possuem infravisão com alcance de 36 metros e, exceto na forma humana, seus olhos brilham em um tom vermelho no escuro.

Além disso, possuem todas as habilidades de um bardo de primeiro nível, incluindo a capacidade de escalar muros (55%), ouvir ruídos (25%), furtar bolsos (15%) e decifrar linguagens (10%).

Alguns indivíduos excepcionais podem ser de nível superior. Em média, 1 em cada 10 criaturas será de nível entre 2-5 (1d4 + 1), enquanto 1 em cada 20 será de nível entre 6-11 (1d6 + 5).

Para ferir um lobo metamorfo superior, é necessário usar armas de ferro (ou aquelas com um encantamento de +1). No entanto, caso o golpe não seja instantaneamente fatal, a ferida



se regenerará rapidamente, já que o lobo metamorfo é capaz de recuperar todos os seus pontos de vida perdidos ao final de qualquer rodada. É essencial observar que membros decepados e similares não são regenerados dessa forma.

Comparados aos seus primos menores, os lobos metamorfos superiores têm uma leve resistência ao acônito e podem suportar a presença dessa erva caso passem em um teste de resistência contra veneno. Se falharem, devem evitar a todo custo o contato com a substância.

Quanto ao uivo de um lobo metamorfo superior, este pode convocar 4d6 lobos comuns ou 2d6 lobos ancestrais para ajudá-lo, desde que essas criaturas estejam na área. Esses lobos lutarão com extrema lealdade em nome do lobo metamorfo superior, recebendo um bônus na moral de +2.

Habitat/Sociedade: Os lobos metamorfos superiores são praticamente idênticos aos lobos metamorfos comuns. Eles frequentemente se unem a estes últimos (assumindo papéis de liderança), mas raramente viajam com outros de sua própria espécie. Quando mais de um lobo metamorfo superior é encontrado, eles trabalharão juntos em algum esquema que requer os esforços de ambos.

Ecologia: Os lobos metamorfos superiores têm sua origem nos descendentes de Harkon Lukas, Senhor de Kartakass, cujo poder maligno era tão imenso que os filhos que teve com fêmeas de lobos metamorfos revelaram-se de uma força extraordinária. Ao contrário de seus semelhantes, esses lobos não se acasalam entre si; em vez disso, preferem cruzar com lobos metamorfos comuns. Apenas 10% dos filhos dessas uniões se tornam lobos metamorfos superiores, enquanto os demais seguem a linhagem comum.

Quando as vítimas de um ataque de um lobo metamorfo superior são deixadas para apodrecer sem serem devidamente tratadas, há uma chance de 50% de que uma planta Meekulbern brote do cadáver. As bagas desta planta são usadas para produzir o Meekulbrau, um vinho especial de Kartakass.

Além disso, esses lobos parecem ter uma conexão empática próxima com lobos de todos os tipos, porém nutrem um ódio inato pelos lobisomens, atacando-os imediatamente quando os encontram.

EXPLICAÇÃO SOBRE O ESCUDO DO MESTRE

do mestre. Primeiramente, serão mostrados os dois lados completos do escudo, seguidos pela sua divisão em três partes.

Os dois primeiros lados são destinados àqueles que desejam imprimi-lo rapidamente em uma gráfica, sem a necessidade de recortes.

O escudo dividido em três partes é destinado àqueles que, por algum motivo, não podem imprimir o escudo de uma só vez.

Deve-se observar que o escudo é dividido em três seções, sendo que apenas duas possuem o mesmo tamanho. Nas imagens abaixo, isso é demonstrado. Ao dobrar o escudo, é importante respeitar o tamanho de cada seção.

Escudo do Mestre - Lado 01

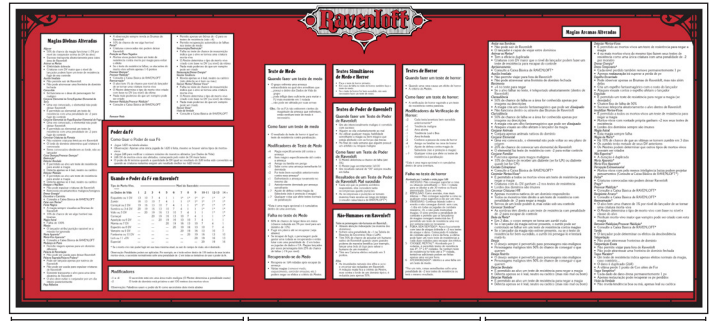


20 cm

21 cm

21 cm

Escudo do Mestre - Lado 01

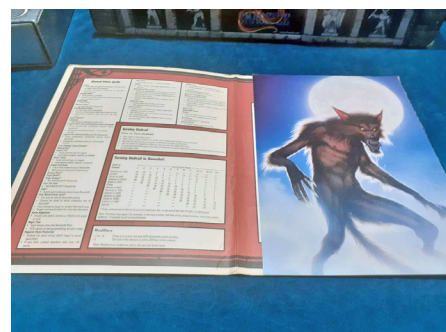
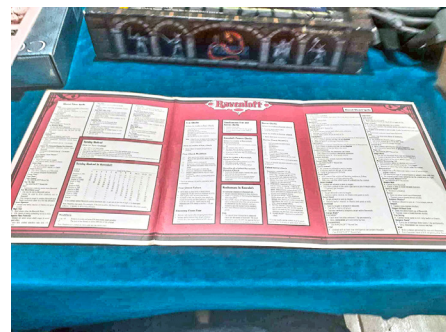


21 cm

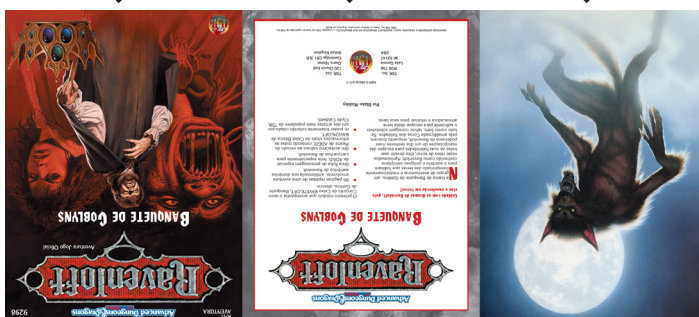
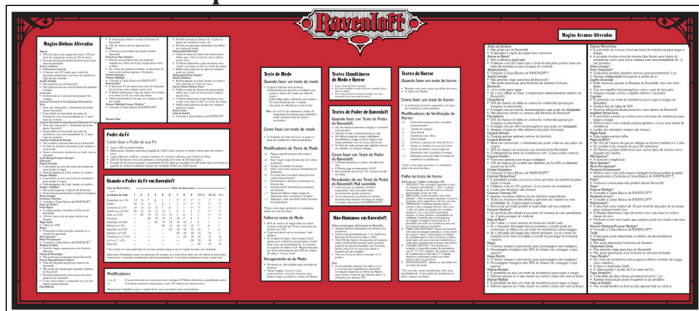
21 cm

20 cm

Fotos do escudo



Lados correspondentes do escudo do Mestre



Ravenloft

Magias Divinas Alteradas

Abjurar

- 50% de chance da magia funcionar (+5% por nível do conjurador acima do DV do alvo)
- Sucesso transporta aleatoriamente para outra área de Ravenloft

Animar os Mortos

- Efetividade dobrada
- Criaturas com DV maior que o nível do lançador podem fazer um teste de resistência fugir de seu controle

Auxílio Imediato

- Não permite sair de Ravenloft
- Não pode atravessar uma fronteira de domínio fechada

Comunhão

- Só funciona se o deus do personagem for maligno
- Conjurar Elemental da Terra/Expulsar Elemental da Terra
- Uma vez convocado, o elemental não pode deixar Ravenloft
- É permitido ao elemental um teste de resistência com uma penalidade de –2 para fugir do controle

Conjurar Elemental do Fogo/Expulsar Elemental do Fogo

- Uma vez convocado, o elemental não pode deixar Ravenloft
- É permitido ao elemental um teste de resistência com uma penalidade de –2 para fugir do controle

Convocar Criaturas da Floresta

- Não existem criaturas fééricas em Ravenloft
- O lorde do domínio determina qual criatura é convocada
- Seres convocados obedecem ao lorde, não ao lançador

*Curar Doenças/Provocar Doenças**

*Destruição**

Detectar Bondade

- É permitido ao alvo um teste de resistência para anular a magia
- Detecta apenas se é leal, neutro ou caótico

Detectar Maldade

- É permitido ao alvo um teste de resistência para anular a magia
- Detecta apenas se é leal, neutro ou caótico

Dissipar o Mal/Bem

- Não pode expulsar criaturas de Ravenloft

- Removerá encantamentos malignos/benignos

*Drenar Energia**

Encontrar o Caminho

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

*Falar com Mortos**

Fonte Mágica

- A magia sempre visualiza as Brumas de Ravenloft

- 10% de chance de ver algo horrível nas brumas

Magia Astral

- Falha de 100%

Missão

- O lançador atribui punição razoável se a missão for ignorada

*Morte Aparente**

*Morto-Vivo Aparente**

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

Mudança de Plano

- Permite viagem apenas para um domínio diferente

Palavra de Recordação

- Não pode ser usada para deixar Ravenloft
- Palavra Sagrada*/*Palavra Profana**
- Pode ser lançada apenas por nativos de Ravenloft
- Não pode ser usada para expulsar criaturas de Ravenloft
- Somente transporta o alvo para uma área aleatória de Ravenloft
- O alvo deve evitar o conjurador por um dia inteiro posteriormente

Poça Reflexiva

- A observação sempre revela as Brumas de Ravenloft
- 10% de chance de ver algo horrível

*Portal**

- Criaturas convocadas não podem deixar Ravenloft

Proteção ao Plano Negativo

- Mortos-vivos podem fazer um teste de resistência contra morte por magia para evitar o efeito
- Se o teste de resistência falhar, os atacantes do morto-vivo sofrem apenas 1-6 pontos

*Provocar Doenças**

*Provocar Maldição**

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

*Reencarnação**

- O alvo tem 1% de chance por nível do lançador de se tornar uma criatura morta-viva
- O Mestre determina o tipo de morto-vivo criado com base no DV (ou nível) da vítima
- Nada mais poderoso do que um vampiro pode ser criado

*Remover Maldição/Provocar Maldição**

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

Remover Medo

- Permite apenas um bônus de +2 para os testes de resistência (não +4)
- Permite recuperação automática de falhas nos testes de medo

*Ressurreição/Destruição**

Ravenloft

- Falha no teste de chance de ressurreição indica que o alvo se tornou uma criatura morta-viva
- O Mestre determina o tipo de morto-vivo criado com base no DV (ou nível) da vítima
- Nada mais poderoso do que um vampiro pode ser criado

*Restauração/Drenar Energia**

Revelar Tendência

- Revela apenas se é leal, neutro ou caótico (não detecta se é bom ou mau)

Reviver Mortos/Reviver Vivos**

- Falha no teste de chance de ressurreição indica que o alvo se tornou uma criatura morta-viva
- O Mestre determina o tipo de morto-vivo criado com base no DV (ou nível) da vítima
- Nada mais poderoso do que um vampiro pode ser criado

*Reviver Vivos**

Visão da Verdade

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

Teste de Medo

Quando fazer um teste de medo

- O grupo enfrenta uma ameaça extraordinária na qual eles acreditam que: ...possui o dobro dos Dados de Vida do grupo ...pode infligir dano suficiente para matar a PJ mais resistente em 1 rodada ...não pode ser afetada por suas armas

Obs.: Se os PJs não estiverem cientes da magnitude da ameaça que enfrentam, então nenhum teste de medo é necessário.

Como fazer um teste de medo

- O resultado do teste de horror é igual ao teste de resistência contra paralisação.

Modificadores de Teste de Medo

- +4 Magia especificamente útil contra a ameaça
- +4 Item mágico especificamente útil contra a ameaça
- +4 Amigo ou família em perigo
- +2 Sabe como uma ameaça semelhante foi derrotada
- +2 Por teste bem-sucedido anteriormente contra essa ameaça*
- +1 Enfrentando a ameaça novamente no mesmo dia
- 2 Anteriormente derrotado por ameaça semelhante
- +→ Ajuste de defesa contra magia da Sabedoria (não é proteção à magia)
- +→ Qualquer coisa que afete testes normais de paralisação

*Esta é uma regra opcional e é cumulativa dentro de uma aventura.

Falha no teste de Medo

- 60% de chance de largar itens em mãos (chance reduzida em 5% por nível para um mínimo de 10%)
- Fugir em pânico até se recuperar (veja abaixo)
- Se incapaz de fugir, o personagem pode gastar uma rodada se recuperando e então lutar com uma penalidade de –2 em todas as jogadas de dados e CA. Magias lançadas por esses personagens têm 25% de chance de falhar (–1% por nível)

Recuperando-se do Medo

- Recupera-se 1d4 rodadas após escapar da ameaça
- Várias magias (*remover medo*, *esquecimento*, *controlar emoções*, etc.) podem negar os efeitos a critério do Mestre.

Testes Simultâneos de Medo e Horror

- Faça o teste de horror primeiro.
- Em caso de falha no teste de horror, também faça o teste de medo.
- Se o teste de horror for bem-sucedido, não será necessário fazer um teste de medo.

Testes de Poder de Ravenloft

Quando fazer um Teste de Poder de Ravenloft

- Um ato intencionalmente maligno é cometido com sucesso
- Alguém se alia voluntariamente ao mal
- Ao utilizar qualquer magia, habilidade semelhante a magia ou item mágico que esteja alinhado com as forças das trevas
- No final de cada semana que alguém possuir um artefato ou reliquia maligna

Como fazer um Teste de Poder de Ravenloft

- O Mestre determina a chance de falha (até 5%)
- O Mestre joga secretamente 1d100
- Um resultado natural de “00” sempre resulta em falha

Resultados de um Teste de Poder de Ravenloft Mal Sucedido

- Cada vez que os poderes sombrios respondem, eles concedem tanto recompensas quanto punições
- As recompensas e punições se tornam maiores/mais severas ao longo do tempo (consulte caixa básica de RAVENLOFT*)

Não-Humanos em Ravenloft

Todos os personagens não-humanos em Ravenloft...

- Atraem atenção indesejada (na maioria dos domínios).
- Sofrem uma penalidade de +1 na Tabela de Reações de Encontros (Veja o LdM).
- Têm 50% de chance de assustar um humano nativo de Ravenloft quando usam grandes poderes de maneira benéfica (por exemplo, lançar uma *bola de fogo* para salvar o humano de um monstro).
- Têm seu Carisma efetivo reduzido em 3 pontos.

Elfos

- As imunidades naturais dos elfos a *sono* e *encantar* são reduzidas em Ravenloft. A redução exata fica a critério do Mestre, mas contra o lorde de um domínio típico, é reduzida para apenas 50%.

Testes de Horror

Quando fazer um teste de horror:

- Quando uma cena causa um efeito de horror.
- A critério do Mestre.

Como fazer um teste de horror:

- A verificação de horror equivale a um teste de resistência contra paralisia.

Modificadores da Verificação de Horror:

- +2 Cada teste/aventura bem-sucedida anteriormente*
- +1 Tendência maligna
- +1 Área aberta
- 1 Tendência Leal e Boa
- 1 Área fechada
- 2 Conhece a pessoa da cena de horror
- 4 Amigo ou familiar na cena de horror
- +→ Ajuste de defesa contra magia da Sabedoria (não é proteção à magia)
- +→ Qualquer coisa que afete os testes de resistência à paralisação

*Esta é uma regra opcional e é cumulativa dentro de uma aventura.

Falha no teste de horror

Atordado por 1 rodada e então Jogue 1d6:

- AVERSÃO:** Não consegue suportar a cena ou situação semelhante — Tem 1 rodada para se afastar a até 30 metros ou ficará aterrorizado. Dura um mês.
- REPULSÃO:** Como aversão, mas mais intensa — Não consegue suportar a cena ou qualquer coisa sugestiva e ela por um mês.
- OBSESSÃO:** Continua falando sobre o evento e não consegue dormir: sem cura, –1/dia em todas as jogadas de combate (máximo –4), e não pode memorizar magias. O sono previne a penalidade de combate e permite que os lançadores de magias consigam memorizá-las. É permitido um teste de resistência uma vez por semana para se recuperar.
- FÚRIA SEM SENTIDO*:** Ataca loucamente com taxa de ataque dobrada e +2 nos testes de ataque e dano. Começando 4 rodadas de combate após o início da fúria, a vítima pode fazer um novo teste de resistências a cada duas rodadas para escapar dos efeitos.
- CHOQUE MENTAL*:** Atordado por 3 rodadas, é permitido testes de resistência nas 4ª, 5ª e 6ª rodadas. Se nenhum teste de resistência for feito até a 7ª rodada, tentativas adicionais podem ser feitas apenas uma vez por hora.
- ATERRORIDADO*:** Idêntico a uma falha em um teste de medo.

*Por um mês, cenas semelhantes sofre uma penalidade de –2 nos testes de resistência ou terá o mesmo resultado.

Magias Arcanas Alteradas

Andar nas Sombras

- Não pode sair de Ravenloft
- O lançador é capaz de viajar entre domínios

*Animar os Mortos**

- Tem a eficácia duplicada
- Criaturas com DV maior que o nível do lançador podem fazer um teste de resistência para escapar do controle

Aprisionamento

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

Auxílio Imediato

- Não permite viajar para fora de Ravenloft
- Não pode atravessar uma fronteira de domínio fechada

Banimento

- +4 no teste para negar
- Se o alvo falhar no teste, é teleportado aleatoriamente (dentro de Ravenloft)

Claraudiência

- 50% de chance de falha se a área for conhecida apenas por imagens ou descrições
- A magia cria um ouvido fantasmagórico que pode ser *dissipado*
- Não funciona dentro ou através das Brumas de Ravenloft

Clariuidência

- 50% de chance de falha se a área for conhecida apenas por imagens ou descrições
- A magia cria um olho fantasmagórico que pode ser *dissipado*
- Ataques visuais ao olho afetam o lançador da magia

Conjurar Animais

- Conjura apenas animais nativos do domínio

Conjurar Elemental

- Uma vez convocado, o elemental não pode voltar ao seu plano de origem

- 20% de chance de convocar um elemental de Ravenloft

- O elemental faz teste de resistência com –2 para evitar controle

Conjurar Familiar

- Funciona apenas para magos malignos
- 10% de chance de receber um diabrete (se for LM) ou diabrete quasit (se for CM)

Contato Extraplano

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

*Controlar Mortos-Vivos**

- É permitido a todos os mortos-vivos um teste de resistência para negar a magia
- Criaturas com 4+ DV ganham +2 nos testes de resistência
- Todos os monstros têm direito a um teste de resistência com penalidade de –2 para negar a magia
- Servos de um lorde podem ir, mas estão sob seu controle

*Convocar Sombras**

- As sombras têm direito a um teste de resistência com penalidade de –2 para escapar do controle

*Dedo da Morte**

- Em 3 dias, o corpo sempre se torna um zumbi vudu
- Se o lançador da magia estiver presente, o zumbi pode ser controlado se falhar em um teste de resistência contra magias
- Se o lançador da magia não estiver presente, ou se o teste de resistência for bem-sucedido, o zumbi irá persegui-lo e tentará matá-lo.

Desejo

- O desejo sempre é pervertido para personagens não malignos
- Personagens malignos têm 50% de chance de conseguir o que querem

Desejo Restrito

- O desejo sempre é pervertido para personagens não malignos
- Personagens malignos têm 50% de chance de conseguir o que querem

Detectar Bondade

- É permitido ao alvo um teste de resistência para negar a magia
- Detecta apenas se é leal, neutro ou caótico (mas não mal ou bom)

Detectar Maldade

- É permitido ao alvo um teste de resistência para negar a magia
- Detecta apenas se é leal, neutro ou caótico (mas não mal ou bom)

Detectar Mortos-Vivos

- É permitido ao mortos-vivos um teste de resistência para negar a magia
- 4 ou mais mortos-vivos do mesmo tipo fazem seus testes de resistência como uma única criatura com uma penalidade de –2 por monstro

*Drenar Energia**

*Dreno Temporário**

- Cada nível perdido também remove permanentemente 1 pv

- Apenas *restauração* irá superar a perda de pv

Espelho Encantado

- Pode observar apenas as Brumas de Ravenloft, mas não além delas
- Cria um espelho fantasmagórico com o rosto do lançador
- Ataques visuais contra o espelho afetam o lançador

Expulsão

- É permitido um teste de resistência para negar a magia (se desejado)
- Chance fixa de falha de 50%
- Sucesso teleporta aleatoriamente o alvo dentro de Ravenloft

Imobilizar Mortos-Vivos

- É permitido a todos os mortos-vivos um teste de resistência para negar a magia
- Mortos-vivos com vontade própria ganham +2 nos seus testes de resistência
- Lordes dos domínios sempre são imunes

Magia Astral

- Esta magia sempre falha

*Magia da Morte**

- Há 10% de chance de que as vítimas se tornem zumbis em 3 dias
- Os zumbis terão metade de seus DV anteriores
- Os Mestres podem determinar que outros tipos de mortos-vivos possam ser criados

*Mão Espectral**

- A duração é duplicada

*Morte Aparente**

*Morto-Vivo Aparente**

Percepção Extrasensorial

- Mortos-vivos com pelo menos inteligência baixa podem projetar pensamentos (Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*)

*Portal**

- Criaturas convocadas não podem deixar Ravenloft

*Praga**

*Provocar Maldição**

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

*Recipiente Arcano**

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

*Reencarnação**

- O alvo tem uma chance de 1% por nível do lançador de se tornar uma criatura morta-viva
- O Mestre determina o tipo de morto-vivo com base no nível e classe do alvo
- Nenhum morto-vivo maior que vampiro pode ser criado com esta magia

*Remover Maldições/Provocar Maldição**

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

Tarefa

- O lançador pode determinar os efeitos da desobediência

Teleportação

- Não pode atravessar fronteiras de domínio

Teleportação Exata

- Não permite viajar para fora de Ravenloft
- Não pode atravessar uma fronteira de domínio fechada

*Toque Macabro**

- Um teste de resistência indica apenas efeitos normais da magia, caso contrário...

- O dano é duplicado (2d4)

- A vítima perde 1 ponto de Con além de For

*Toque Vampírico**

- Cada dado de dano drena permanentemente 1 pv
- Apenas restauração pode recuperar os pv perdidos

Visão da Verdade

- Não revela tendência boa ou má, apenas leal ou caótica



Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

Ravenloft

Ravenloft

Aventura Jogo Oficial

BANQUETE DE GOBLYNS

BANQUETE DE GOBLYNS

Cuidado com as Brumas de Ravenloft, pois elas o envolverão em terror!

O primeiro módulo que acompanha a nova Caixa Básica de RAVENLOFT, *Banquete de Goblyns*, oferece:

Na trama de *Banquete de Goblyns*, um grupo de aventureiros é misteriosamente transportado das terras que habitam para o sombrio e perigoso semiplano conhecido como Ravenloft. Aprisionados neste reino de terror, eles devem usar todas as suas habilidades para escapar das manipulações de um dos senhores mais poderosos de Ravenloft, enquanto buscam pela amaldiçoada *Coroa dos Soldados*. Se tudo correr bem, talvez consigam sobreviver o suficiente para escapar desta terra ameaçadora e retornar para seus lares.

- 96 páginas repletas de uma aventura envolvente, ambientada nos domínios sombrios de Ravenloft.
- Uma ficha de personagem especial de AD&D, feita especialmente para campanhas de Ravenloft.
- Um acréscimo valioso ao escudo do Mestre de AD&D, contendo todas as informações vitais da Caixa Básica de RAVENLOFT.
- Um poster totalmente colorido criado por um dos artistas mais populares da TSR, Clyde Caldwell.

Por Blake Miobley

ISBN 0-88038-877-3

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA

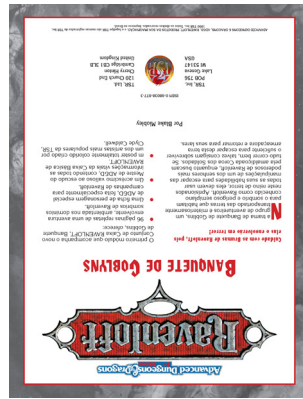
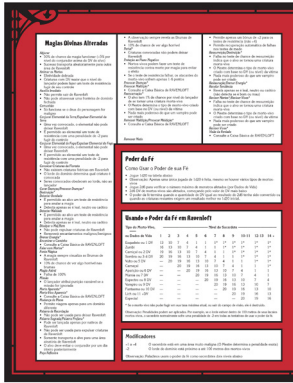


TSR, Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



A SEGUIR VEM O ESCUDO DO MESTRE DIVIDIO EM 3 PARTES.

Lados correspondentes do escudo do Mestre.



Magias Divinas Alteradas

Abjurar

- 50% de chance da magia funcionar (+5% por nível do conjurador acima do DV do alvo)
- Sucesso transporta aleatoriamente para outra área de Ravenloft

Animar os Mortos

- Efetividade dobrada
- Criaturas com DV maior que o nível do lançador podem fazer um teste de resistência fugir de seu controle

Auxílio Imediato

- Não permite sair de Ravenloft
- Não pode atravessar uma fronteira de domínio fechada

Comunhão

- Só funciona se o deus do personagem for maligno

Conjurar Elemental da Terra/Expulsar Elemental da Terra

- Uma vez convocado, o elemental não pode deixar Ravenloft
- É permitido ao elemental um teste de resistência com uma penalidade de -2 para fugir do controle

Conjurar Elemental do Fogo/Expulsar Elemental do Fogo

- Uma vez convocado, o elemental não pode deixar Ravenloft
- É permitido ao elemental um teste de resistência com uma penalidade de -2 para fugir do controle

Convocar Criaturas da Floresta

- Não existem criaturas feéricas em Ravenloft
- O lorde do domínio determina qual criatura é convocada
- Seres convocados obedecem ao lorde, não ao lançador

Curar Doenças/Provocar Doenças*

Destruição*

Detectar Bondade

- É permitido ao alvo um teste de resistência para anular a magia
- Detecta apenas se é leal, neutro ou caótico

Detectar Maldade

- É permitido ao alvo um teste de resistência para anular a magia
- Detecta apenas se é leal, neutro ou caótico

Dissipar o Mal/Bem

- Não pode expulsar criaturas de Ravenloft
- Removerá encantamentos malignos/benignos

Drenar Energia*

Encontrar o Caminho

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

Falar com Mortos*

Fonte Mágica

- A magia sempre visualiza as Brumas de Ravenloft
- 10% de chance de ver algo horrível nas brumas

Magia Astral

- Falha de 100%

Missão

- O lançador atribui punição razoável se a missão for ignorada

Morte Aparente*

Morto-Vivo Aparente*

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

Mudança de Plano

- Permite viagem apenas para um domínio diferente

Palavra de Recordação

- Não pode ser usada para deixar Ravenloft

Palavra Sagrada/Palavra Profana*

- Pode ser lançada apenas por nativos de Ravenloft
- Não pode ser usada para expulsar criaturas de Ravenloft
- Somente transporta o alvo para uma área aleatória de Ravenloft
- O alvo deve evitar o conjurador por um dia inteiro posteriormente

Poça Reflexiva

- A observação sempre revela as Brumas de Ravenloft

- 10% de chance de ver algo horrível

Portal*

- Criaturas convocadas não podem deixar Ravenloft

Proteção ao Plano Negativo

- Mortos-vivos podem fazer um teste de resistência contra morte por magia para evitar o efeito
- Se o teste de resistência falhar, os atacantes do morto-vivo sofrem apenas 1-6 pontos

Provocar Doenças*

Provocar Maldição*

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

Reencarnação*

- O alvo tem 1% de chance por nível do lançador de se tornar uma criatura morta-viva
- O Mestre determina o tipo de morto-vivo criado com base no DV (ou nível) da vítima
- Nada mais poderoso do que um vampiro pode ser criado

Remover Maldição/Provocar Maldição*

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

Remover Medo

- Permite apenas um bônus de +2 para os testes de resistência (não +4)
- Permite recuperação automática de falhas nos testes de medo

Ressurreição/Destruição*

- Falha no teste de chance de ressurreição indica que o alvo se tornou uma criatura morta-viva
- O Mestre determina o tipo de morto-vivo criado com base no DV (ou nível) da vítima
- Nada mais poderoso do que um vampiro pode ser criado

Restauração/Drenar Energia*

Revelar Tendência

- Revela apenas se é leal, neutro ou caótico (não detecta se é bom ou mau)

Reviver Mortos*/Reviver Vivos*

- Falha no teste de chance de ressurreição indica que o alvo se tornou uma criatura morta-viva
- O Mestre determina o tipo de morto-vivo criado com base no DV (ou nível) da vítima
- Nada mais poderoso do que um vampiro pode ser criado

Reviver Vivos*

Visão da Verdade

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT

Poder da Fé

Como Usar o Poder de sua Fé

- Jogue 1d20 na tabela abaixo
- Observação: Apenas uma única jogada de 1d20 é feita, mesmo se houver vários tipos de mortos-vivos
- Jogue 2d6 para verificar o número máximo de monstros afetados (por Dados de Vida)
- 2d6 DV de mortos-vivos são afetados, começando pelo valor de DV mais baixo
- O poder da fé termina quando a quantidade de DV igual ao resultado do 2d6 tenha sido convertido ou quando as criaturas restantes exigem um resultado melhor no 1d20 inicial.

Usando o Poder da Fé em Ravenloft

Tipo do Morto-Vivo, ou Dados de Vida	Nível do Sacerdote											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14 +
Esqueleto ou 1 DV	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Zumbi	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*
Carniçal ou 2 DV	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*
Sombra ou 3-4 DV	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*
Vulto ou 5 DV	—	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*
Carneçal	—	—	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*
Aparição ou 6 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	1	1
Múmia ou 7 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	1
Espectro ou 8 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Vampiro ou 9 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Fantasma ou 10 DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Lich ou 11 +DV	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13
Especial	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16

* Se o morto-vivo não puder fugir em sua taxa máxima atual, ou sair do campo de visão, ele é destruído.

Observação: Penalidades podem ser aplicadas. Por exemplo, se o lorde estiver dentro de 100 metros de seus lacaios mortos-vivos, o sacerdote normalmente sofre uma penalidade de -2 em todas as tentativas de usar o poder da fé.

Modificadores

- 1 a -4 O sacerdote está em uma área muito maligna (O Mestre determina a penalidade exata)
- 2 O lorde do domínio está próximo a até 100 metros dos mortos-vivos

Observação: Paladinos usam o poder da fé como sacerdotes dois níveis abaixo

Ravenloft

Teste de Medo

Quando fazer um teste de medo

- O grupo enfrenta uma ameaça extraordinária na qual eles acreditam que: ...possui o dobro dos Dados de Vida do grupo
- ...pode infligir dano suficiente para matar o PJ mais resistente em 1 rodada
- ...não pode ser afetada por suas armas

Obs.: Se os PJs não estiverem cientes da magnitude da ameaça que enfrentam, então nenhum teste de medo é necessário.

Como fazer um teste de medo

- O resultado do teste de horror é igual ao teste de resistência contra paralisção.

Modificadores de Teste de Medo

- +4 Magia especificamente útil contra a ameaça
- +4 Item mágico especificamente útil contra a ameaça
- +4 Amigo ou família em perigo
- +2 Sabe como uma ameaça semelhante foi derrotada
- +2 Por teste bem-sucedido anteriormente contra essa ameaça*
- +1 Enfrentando a ameaça novamente no mesmo dia
- 2 Anteriormente derrotado por ameaça semelhante
- +? Ajuste de defesa contra magia da Sabedoria (não é proteção à magia)
- +? Qualquer coisa que afete testes normais de paralisção

*Esta é uma regra opcional e é cumulativa dentro de uma aventura.

Falha no teste de Medo

- 60% de chance de largar itens em mãos (chance reduzida em 5% por nível para um mínimo de 10%)
- Fugir em pânico até se recuperar (veja abaixo)
- Se incapaz de fugir, o personagem pode gastar uma rodada se recuperando e então lutar com uma penalidade de -2 em todas as jogadas de dados e CA. Magias lançadas por esses personagens têm 25% de chance de falhar (-1% por nível)

Recuperando-se do Medo

- Recupera-se 1d4 rodadas após escapar da ameaça
- Várias magias (*remover medo*, *esquecimento*, *controlar emoções*, etc.) podem negar os efeitos a critério do Mestre.

Testes Simultâneos de Medo e Horror

- Faça o teste de horror primeiro.
- Em caso de falha no teste de horror, também faça o teste de medo.
- Se o teste de horror for bem-sucedido, não será necessário fazer um teste de medo.

Testes de Poder de Ravenloft

Quando fazer um Teste de Poder de Ravenloft

- Um ato intencionalmente maligno é cometido com sucesso
- Alguém se alia voluntariamente ao mal
- Ao utilizar qualquer magia, habilidade semelhante a magia ou item mágico que esteja alinhado com as forças das trevas
- No final de cada semana que alguém possuir um artefato ou reliquia maligna

Como fazer um Teste de Poder de Ravenloft

- O Mestre determina a chance de falha (até 5%)
- O Mestre joga secretamente 1d100
- Um resultado natural de "00" sempre resulta em falha

Resultados de um Teste de Poder de Ravenloft Mal sucedido

- Cada vez que os poderes sombrios respondem, eles concedem tanto recompensas quanto punições
- As recompensas e punições se tornam maiores/mais severas ao longo do tempo (consulte caixa básica de RAVENLOFT*)

Não-Humanos em Ravenloft

Todos os personagens não-humanos em Ravenloft...

- Atraem atenção indesejada (na maioria dos domínios).
- Sofrem uma penalidade de +1 na Tabela de Reações de Encontros (Veja o LdM).
- Têm 50% de chance de assustar um humano nativo de Ravenloft quando usam grandes poderes de maneira benéfica (por exemplo, lançar uma *bola de fogo* para salvar o humano de um monstro).
- Têm seu Carisma efetivo reduzido em 3 pontos.

Elfos

- As imunidades naturais dos elfos a *sono* e *encantar* são reduzidas em Ravenloft. A redução exata fica a critério do Mestre, mas contra o lorde de um domínio típico, é reduzida para apenas 50%.

Testes de Horror

Quando fazer um teste de horror:

- Quando uma cena causa um efeito de horror.
- A critério do Mestre.

Como fazer um teste de horror:

- A verificação de horror equivale a um teste de resistência contra paralisia.

Modificadores da Verificação de Horror:

- +2 Cada teste/aventura bem-sucedida anteriormente*
- +1 Tendência maligna
- +1 Área aberta
- 1 Tendência Leal e Boa
- 1 Área fechada
- 2 Conhece a pessoa da cena de horror
- 4 Amigo ou familiar na cena de horror
- +? Ajuste de defesa contra magia da Sabedoria (não é proteção à magia)
- +? Qualquer coisa que afete os testes de resistência à paralisção

*Esta é uma regra opcional e é cumulativa dentro de uma aventura.

Falha no teste de horror

Atordoado por 1 rodada e então jogue 1d6:

- 1 **AVERSÃO:** Não consegue suportar a cena ou situação semelhante — Tem 1 rodada para se afastar a até 30 metros ou ficará aterrorizado. Dura um mês.
- 2 **REPULSAO:** Como aversão, mas mais intensa — Não consegue suportar a cena ou qualquer coisa sugestiva a ela por um mês.
- 3 **OBSESSÃO:** Continua falando sobre o evento e não consegue dormir: sem cura, -1/dia em todas as jogadas de combate (máximo -4), e não pode memorizar magias. O sono previne a penalidade de combate e permite que os lançadores de magias consigam memorizá-las. É permitido um teste de resistência uma vez por semana para se recuperar.
- 4 **FÚRIA SEM SENTIDO*:** Ataca loucamente com taxa de ataque dobrada e +2 nos testes de ataque e dano. Começando 4 rodadas de combate após o início da fúria, a vítima pode fazer um novo teste de resistências a cada duas rodadas para escapar dos efeitos.
- 5 **CHOQUE MENTAL*:** Atordoado por 3 rodadas, é permitido testes de resistência nas 4ª, 5ª e 6ª rodadas. Se nenhum teste de resistência for feito até a 7ª rodada, tentativas adicionais podem ser feitas apenas uma vez por hora.
- 6 **ATERORIZADO*:** Idêntico a uma falha em um teste de medo.

*Por um mês, cenas semelhantes sofre uma penalidade de -2 nos testes de resistência ou terá o mesmo resultado.

Magias Arcanas Alteradas

Andar nas Sombras

- Não pode sair de Ravenloft
- O lançador é capaz de viajar entre domínios

*Animar os Mortos**

- Tem a eficácia duplicada
- Criaturas com DV maior que o nível do lançador podem fazer um teste de resistência para escapar do controle

Aprisionamento

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

Auxílio Imediato

- Não permite viajar para fora de Ravenloft
- Não pode atravessar uma fronteira de domínio fechada

Banimento

- +4 no teste para negar
- Se o alvo falhar no teste, é teleportado aleatoriamente (dentro de Ravenloft)

Claraudiência

- 50% de chance de falha se a área for conhecida apenas por imagens ou descrições
- A magia cria um ouvido fantasmagórico que pode ser *dissipado*
- Não funciona dentro ou através das Brumas de Ravenloft

Clariuidência

- 50% de chance de falha se a área for conhecida apenas por imagens ou descrições
- A magia cria um olho fantasmagórico que pode ser *dissipado*
- Ataques visuais ao olho afetam o lançador da magia

Conjurar Animais

- Conjura apenas animais nativos do domínio

Conjurar Elemental

- Uma vez convocado, o elemental não pode voltar ao seu plano de origem
- 20% de chance de convocar um elemental de Ravenloft
- O elemental faz teste de resistência com -2 para evitar controle

Conjurar Familiar

- Funciona apenas para magos malignos
- 10% de chance de receber um diabrete (se for LM) ou diabrete quasit (se for CM)

Contato Extraplanar

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

*Controlar Mortos-Vivos**

- É permitido a todos os mortos-vivos um teste de resistência para negar a magia
- Criaturas com 4+ DV ganham +2 nos testes de resistência
- Lordes dos domínios são imunes

Convocar Criaturas I-VII

- Apenas monstros nativos de um domínio responderão
- Todos os monstros têm direito a um teste de resistência com penalidade de -2 para negar a magia
- Servos de um lorde podem ir, mas estão sob seu controle

*Convocar Sombras**

- As sombras têm direito a um teste de resistência com penalidade de -2 para escapar do controle

*Dedo da Morte**

- Em 3 dias, o corpo sempre se torna um zumbi vudu
- Se o lançador da magia estiver presente, o zumbi pode ser controlado se falhar em um teste de resistência contra magias
- Se o lançador da magia não estiver presente, ou se o teste de resistência for bem-sucedido, o zumbi irá persegui-lo e tentará matá-lo.

Desejo

- O desejo sempre é pervertido para personagens não malignos
- Personagens malignos têm 50% de chance de conseguir o que querem

Desejo Restrito

- O desejo sempre é pervertido para personagens não malignos
- Personagens malignos têm 50% de chance de conseguir o que querem

Detectar Bondade

- É permitido ao alvo um teste de resistência para negar a magia
- Detecta apenas se é leal, neutro ou caótico (mas não mal ou bom)

Detectar Maldade

- É permitido ao alvo um teste de resistência para negar a magia
- Detecta apenas se é leal, neutro ou caótico (mas não mal ou bom)

Detectar Mortos-Vivos

- É permitido ao mortos-vivos um teste de resistência para negar a magia
- 4 ou mais mortos-vivos do mesmo tipo fazem seus testes de resistência como uma única criatura com uma penalidade de -2 por monstro

*Drenar Energia**

*Dreno Temporário**

- Cada nível perdido também remove permanentemente 1 pv
- Apenas *restauração* irá superar a perda de pv

Espelho Encantado

- Pode observar apenas as Brumas de Ravenloft, mas não além delas
- Cria um espelho fantasmagórico com o rosto do lançador
- Ataques visuais contra o espelho afetam o lançador

Expulsão

- É permitido um teste de resistência para negar a magia (se desejado)
- Chance fixa de falha de 50%
- Sucesso teleporta aleatoriamente o alvo dentro de Ravenloft

Imobilizar Mortos-Vivos

- É permitido a todos os mortos-vivos um teste de resistência para negar a magia
- Mortos-vivos com vontade própria ganham +2 nos seus testes de resistência
- Lordes dos domínios sempre são imunes

Magia Astral

- Esta magia sempre falha

*Magia da Morte**

- Há 10% de chance de que as vítimas se tornem zumbis em 3 dias
- Os zumbis terão metade de seus DV anteriores
- Os Mestres podem determinar que outros tipos de mortos-vivos possam ser criados

*Mão Espectral**

- A duração é duplicada

*Morte Aparente**

*Morto-Vivo Aparente**

Percepção Extrasensorial

- Mortos-vivos com pelo menos inteligência baixa podem projetar pensamentos (Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*)

*Portal**

- Criaturas convocadas não podem deixar Ravenloft

*Praga**

*Provocar Maldição**

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

*Recipiente Arcano**

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

*Reencarnação**

- O alvo tem uma chance de 1% por nível do lançador de se tornar uma criatura morta-viva
- O Mestre determina o tipo de morto-vivo com base no nível e classe do alvo
- Nenhum morto-vivo maior que vampiro pode ser criado com esta magia

*Remover Maldições/Provocar Maldição**

- Consulte a Caixa Básica de RAVENLOFT*

Tarefa

- O lançador pode determinar os efeitos da desobediência

Teleportação

- Não pode atravessar fronteiras de domínio

Teleportação Exata

- Não permite viajar para fora de Ravenloft
- Não pode atravessar uma fronteira de domínio fechada

*Toque Macabro**

- Um teste de resistência indica apenas efeitos normais da magia, caso contrário...
- O dano é duplicado (2d4)
- A vítima perde 1 ponto de Con além de For

*Toque Vampirico**

- Cada dado de dano drena permanentemente 1 pv
- Apenas restauração pode recuperar os pv perdidos

Visão da Verdade

- Não revela tendência boa ou má, apenas leal ou caótica





BANQUETE DE GOBLYNS

Cuidado com as Brumas de Ravenloft, pois elas o envolverão em terror!

Na trama de *Banquete de Goblins*, um grupo de aventureiros é misteriosamente transportado das terras que habitam para o sombrio e perigoso semiplano conhecido como Ravenloft. Aprisionados neste reino de terror, eles devem usar todas as suas habilidades para escapar das manipulações de um dos senhores mais poderosos de Ravenloft, enquanto buscam pela amaldiçoada *Coroa dos Soldados*. Se tudo correr bem, talvez consigam sobreviver o suficiente para escapar desta terra ameaçadora e retornar para seus lares.

O primeiro módulo que acompanha a nova Caixa Básica de RAVENLOFT, *Banquete de Goblins*, oferece:

- 96 páginas repletas de uma aventura envolvente, ambientada nos domínios sombrios de Ravenloft.
- Uma ficha de personagem especial de AD&D, feita especialmente para campanhas de Ravenloft.
- Um acréscimo valioso ao escudo do Mestre de AD&D, contendo todas as informações vitais da Caixa Básica de RAVENLOFT.
- Um poster totalmente colorido criado por um dos artistas mais populares da TSR, Clyde Caldwell.

Por Blake Miobley

ISBN 0-88038-877-3

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA



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

Ravenloft

Aventura Jogo Oficial

BANQUETE DE GOBLINS

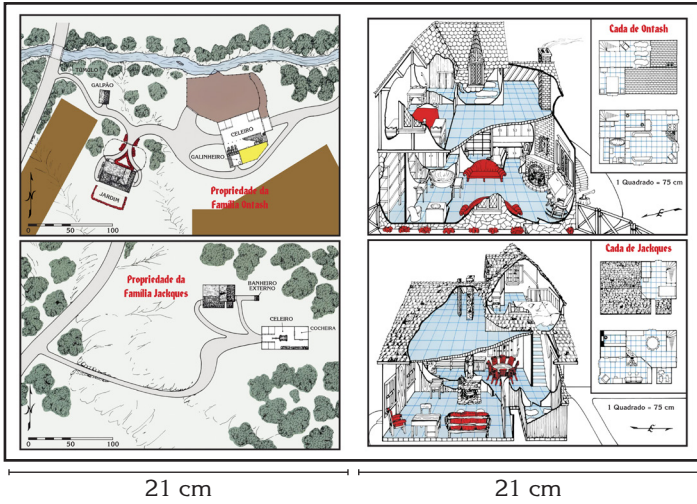


EXPLICAÇÃO SOBRE O SEGUNDO ESCUDO

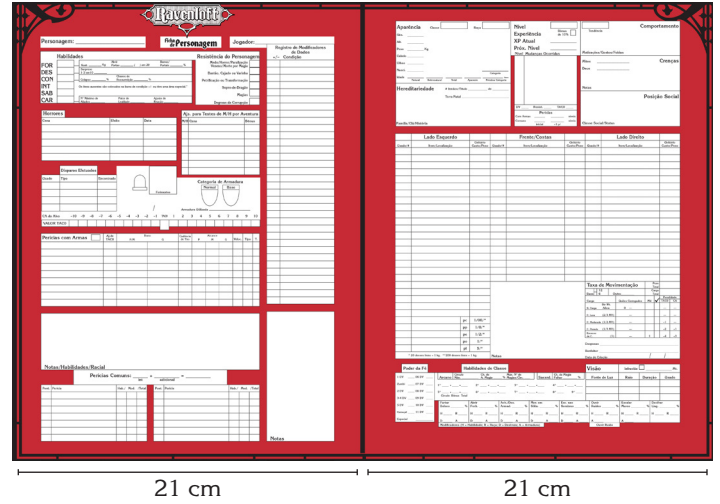
No material original, havia este segundo escudo. Diferente do primeiro, ele é dividido em duas seções do mesmo tamanho. De um lado, contém uma ficha para os jogadores e, do outro, mapas da aventura.

Nas próximas páginas, disponibilizei-o completo e, em seguida, dividido em duas partes. Escolha e utilize aquela que lhe convier.

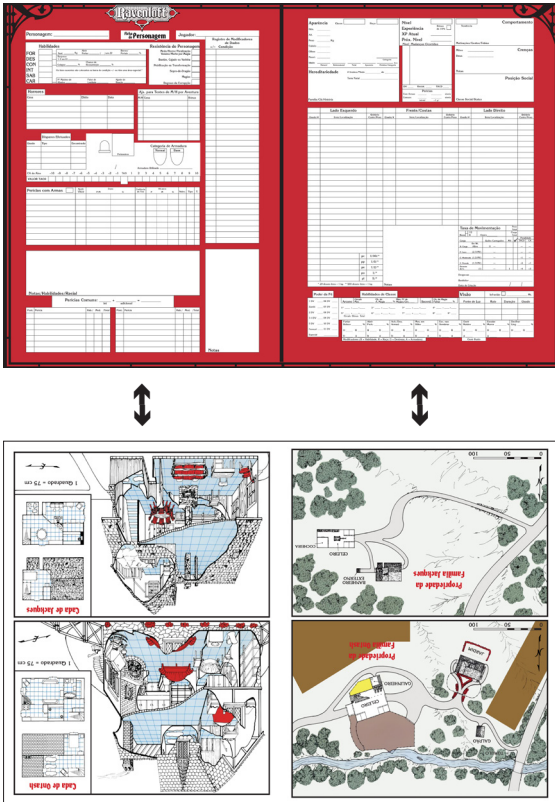
Segundo Escudo - Lado 01



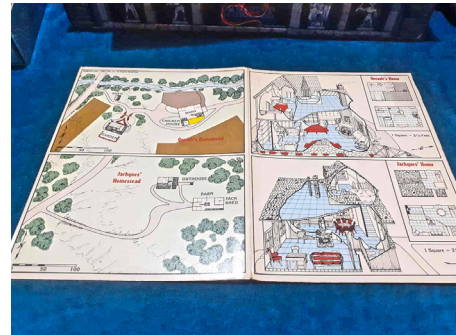
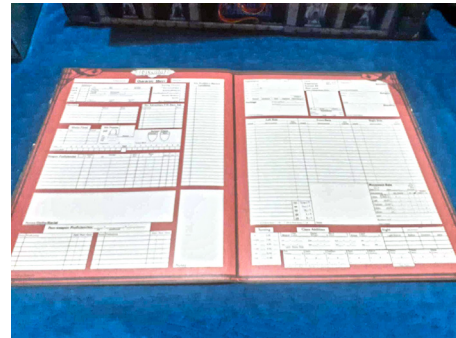
Segundo Escudo - Lado 02

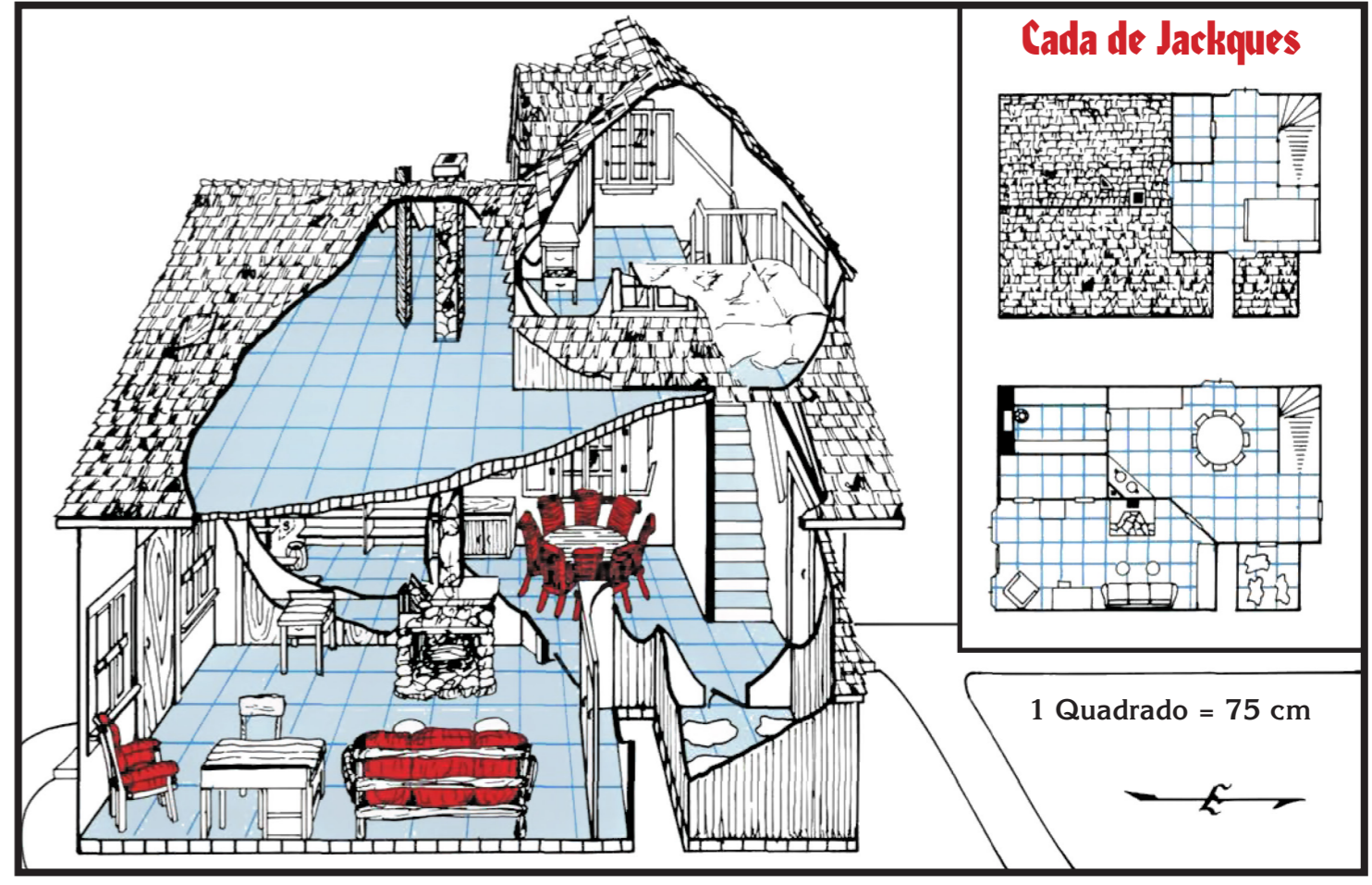
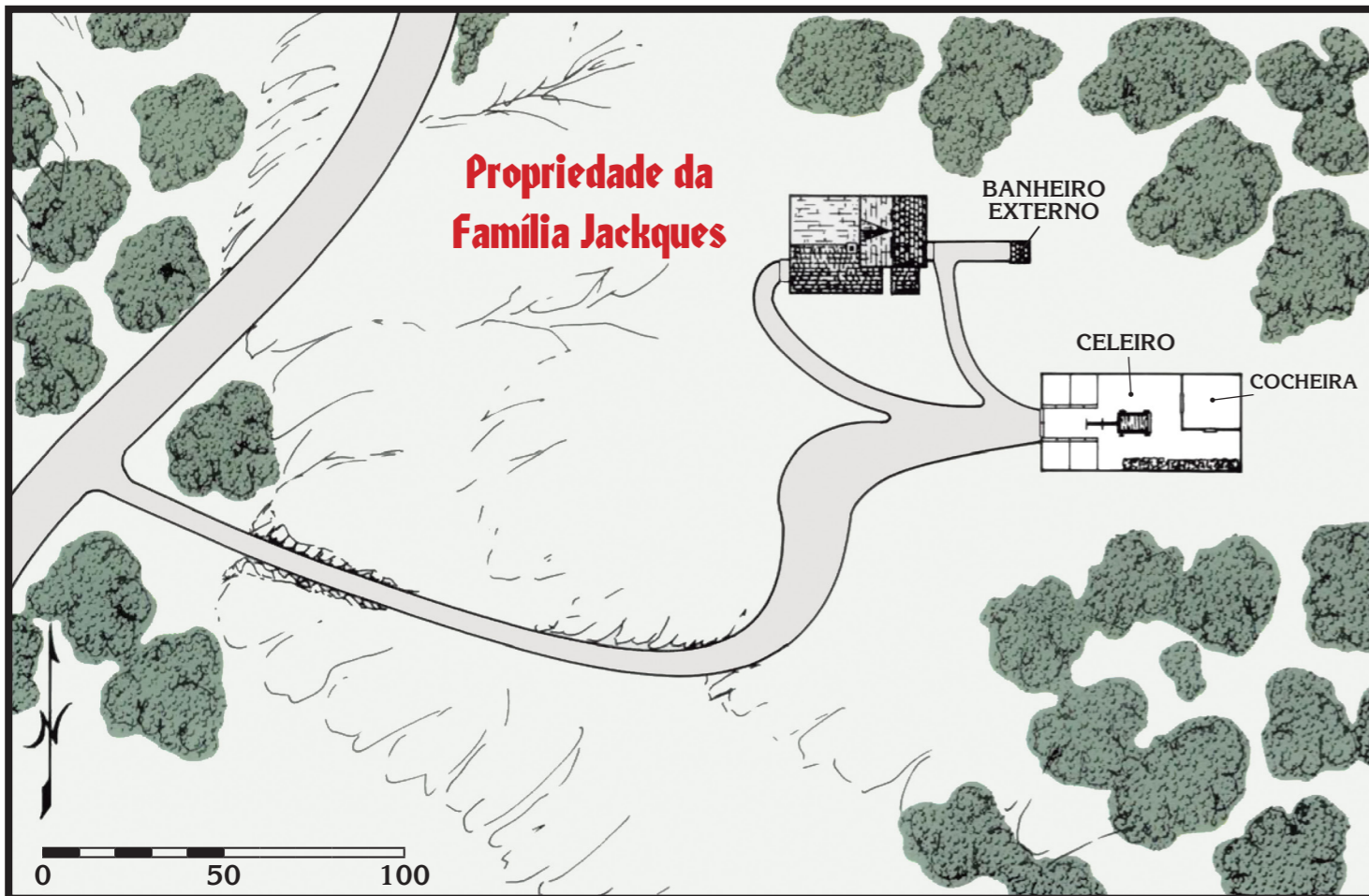
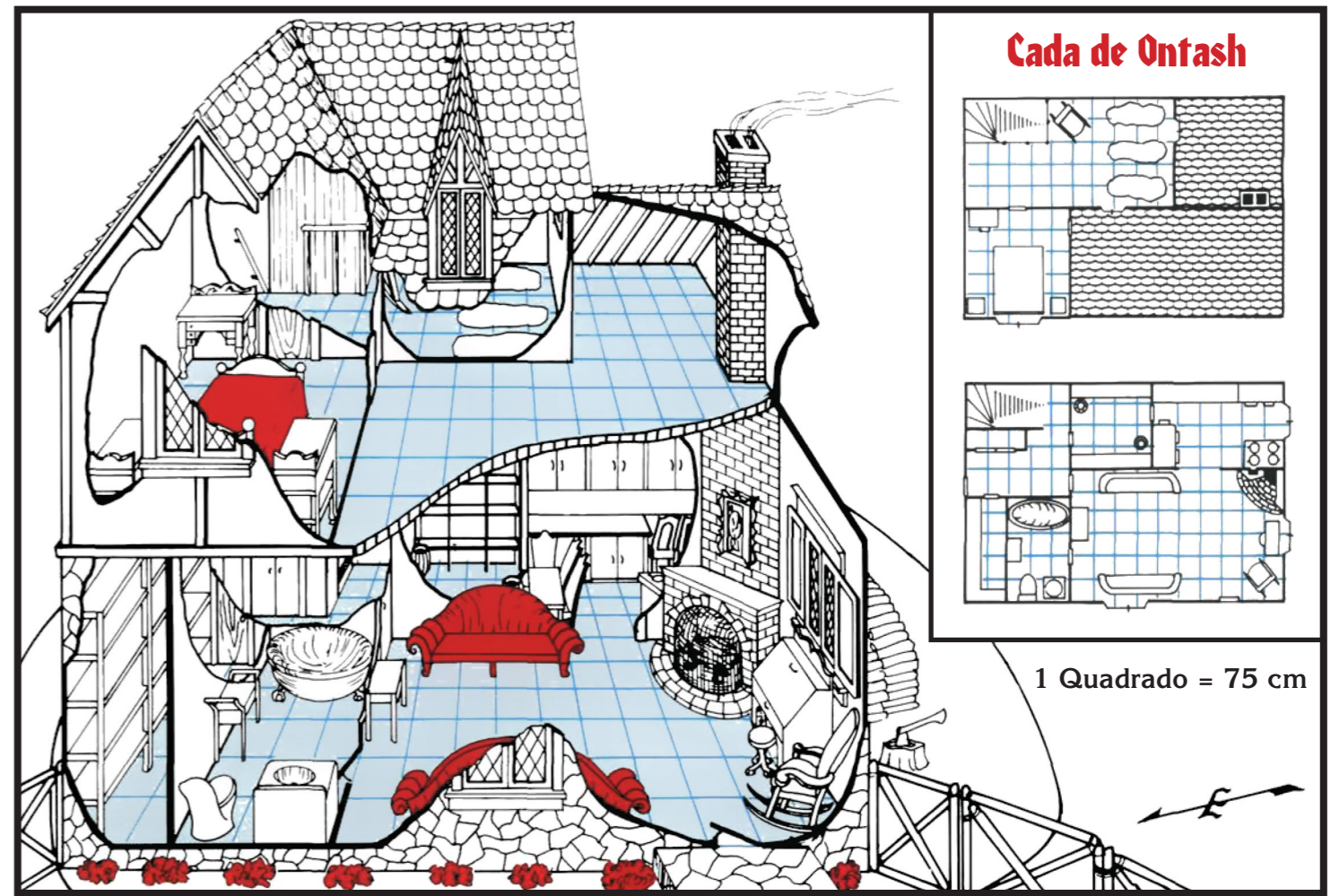
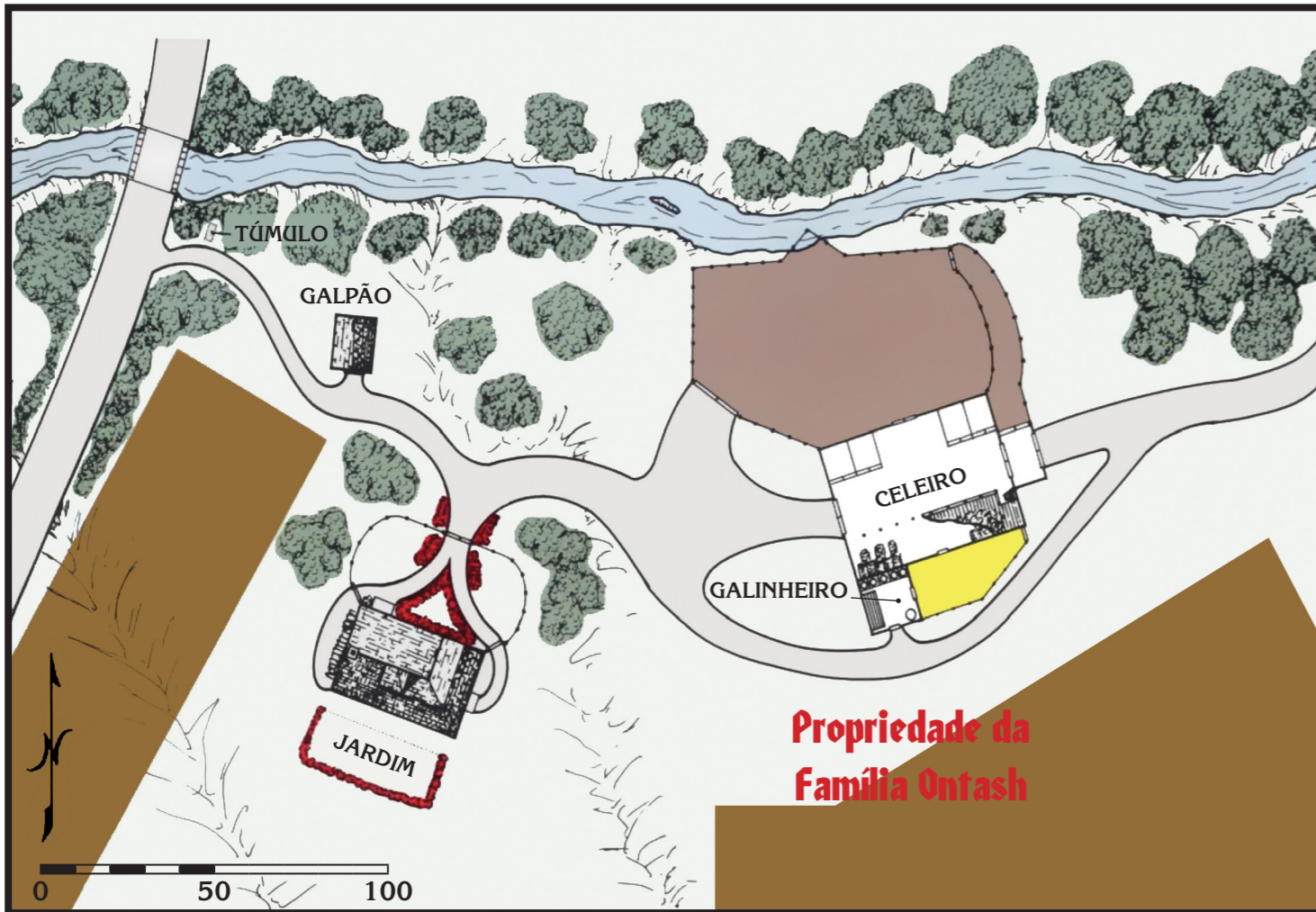


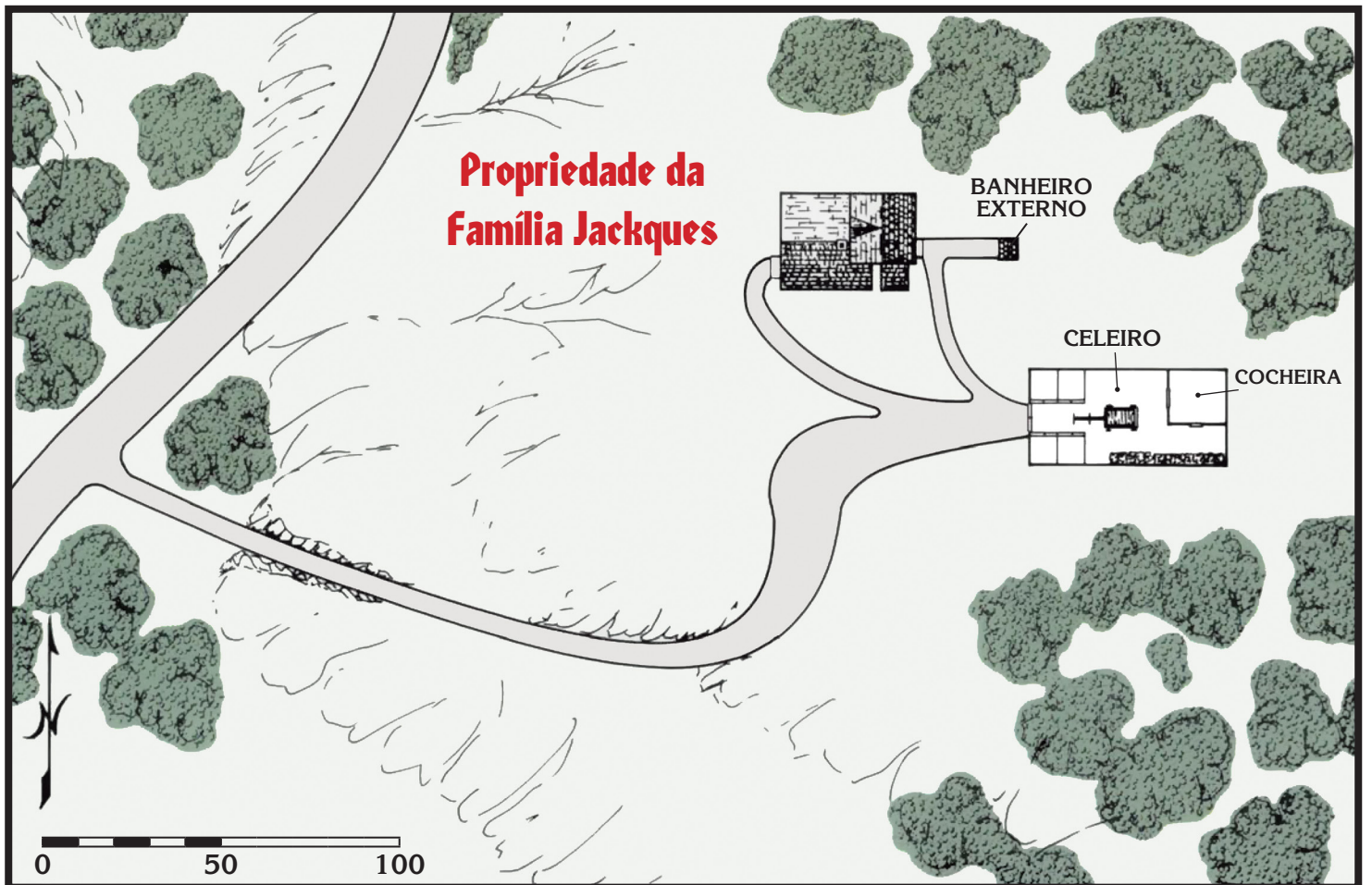
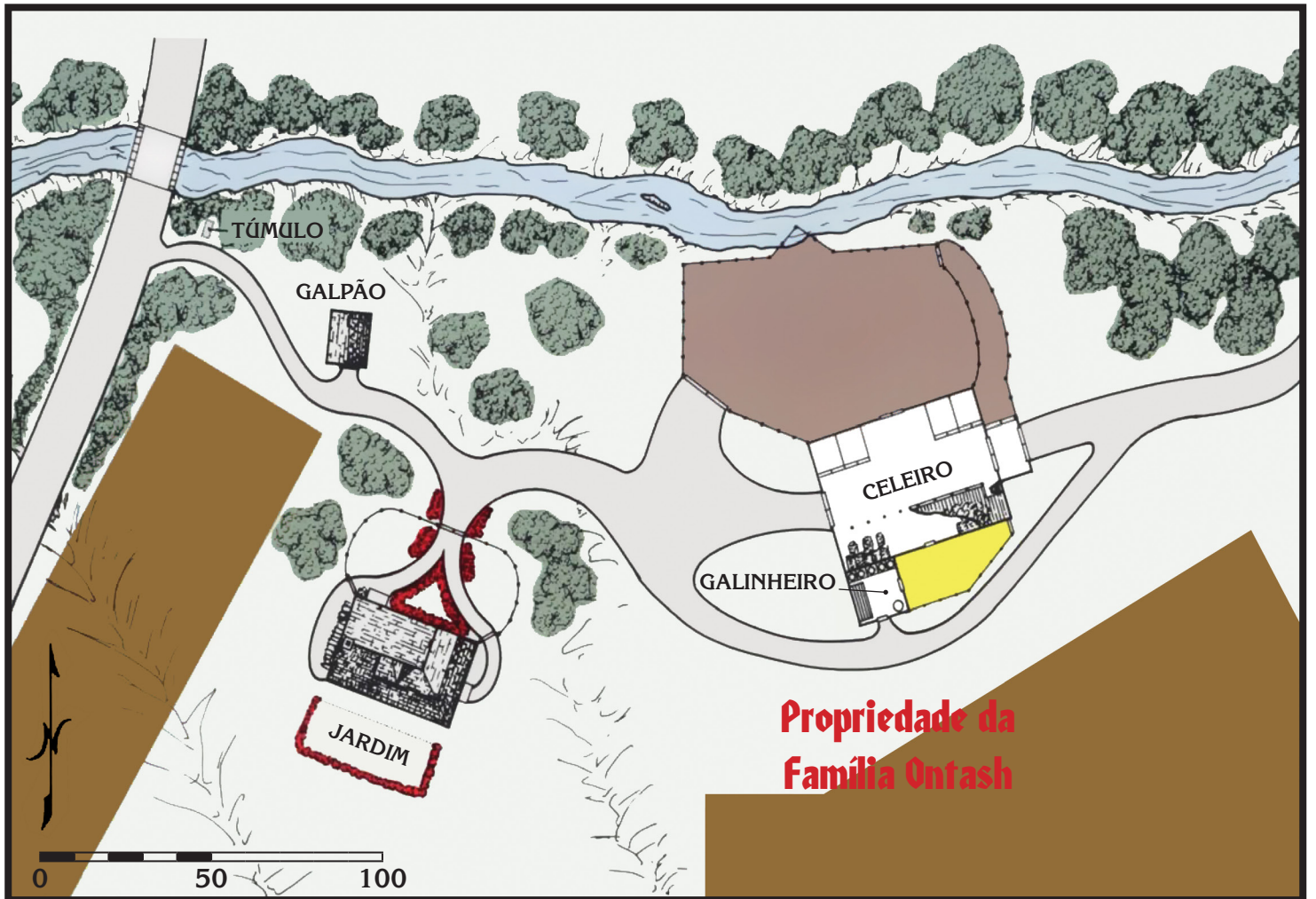
Lados correspondentes do segundo escudo

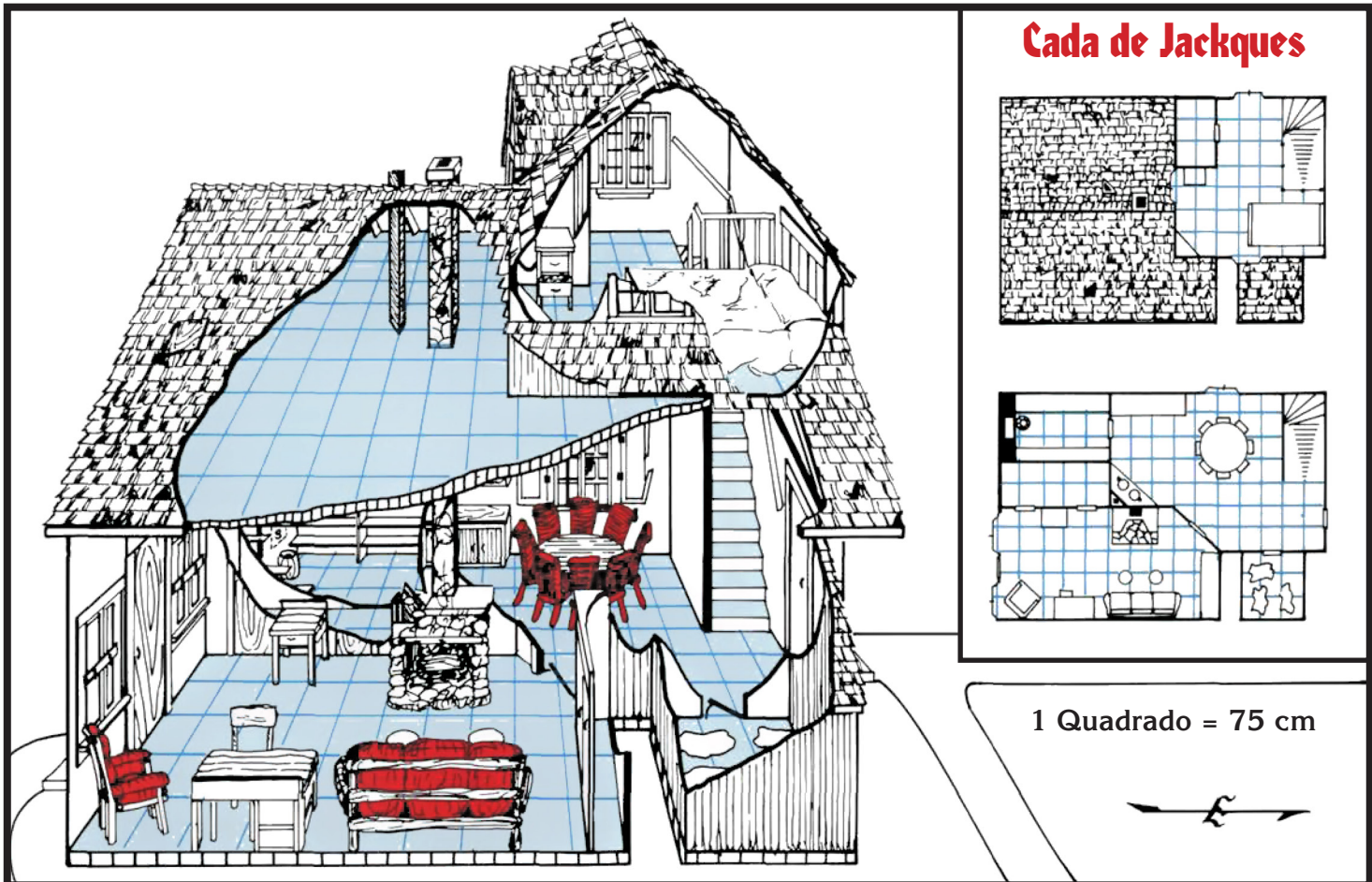
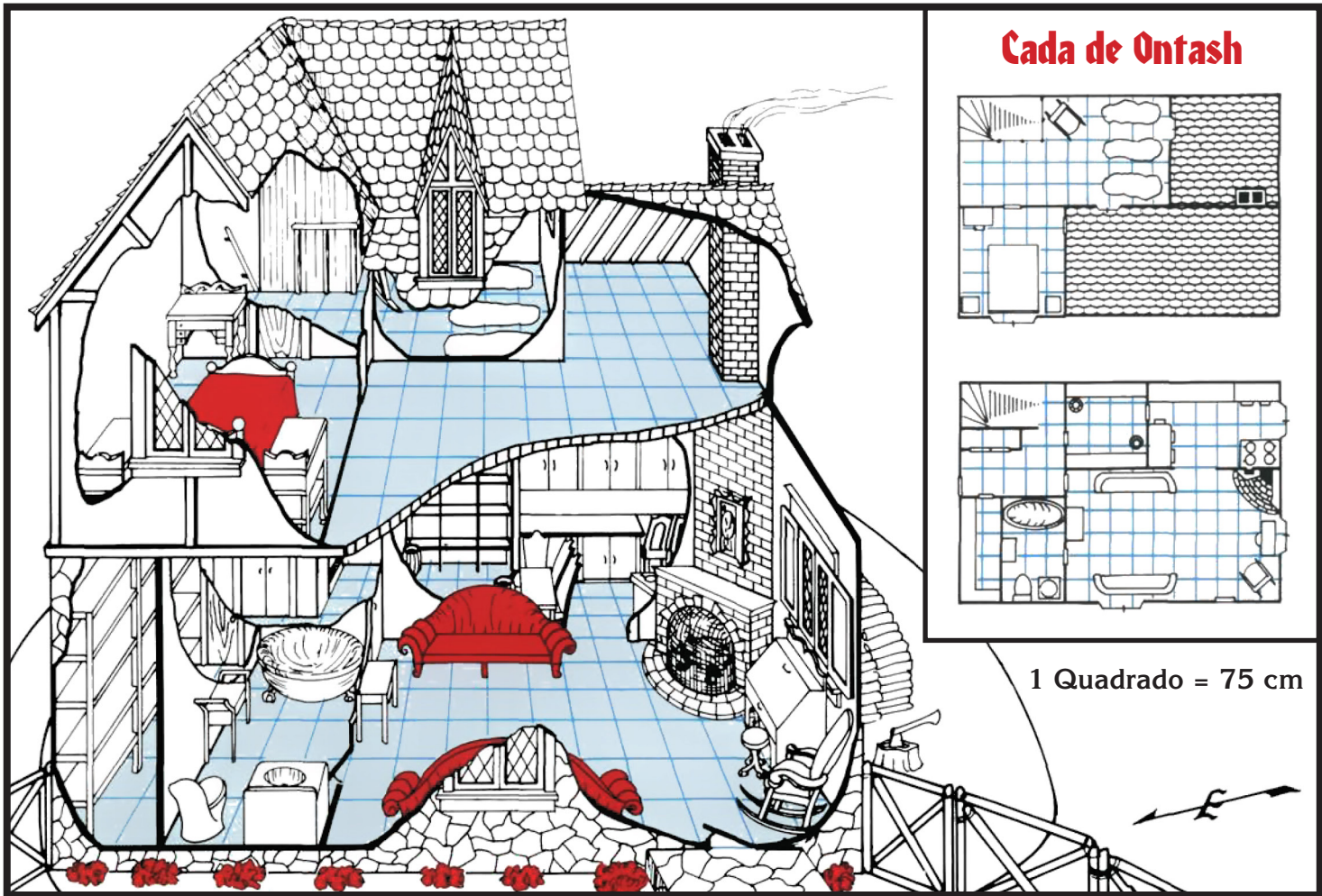


Fotos do Segundo Escudo



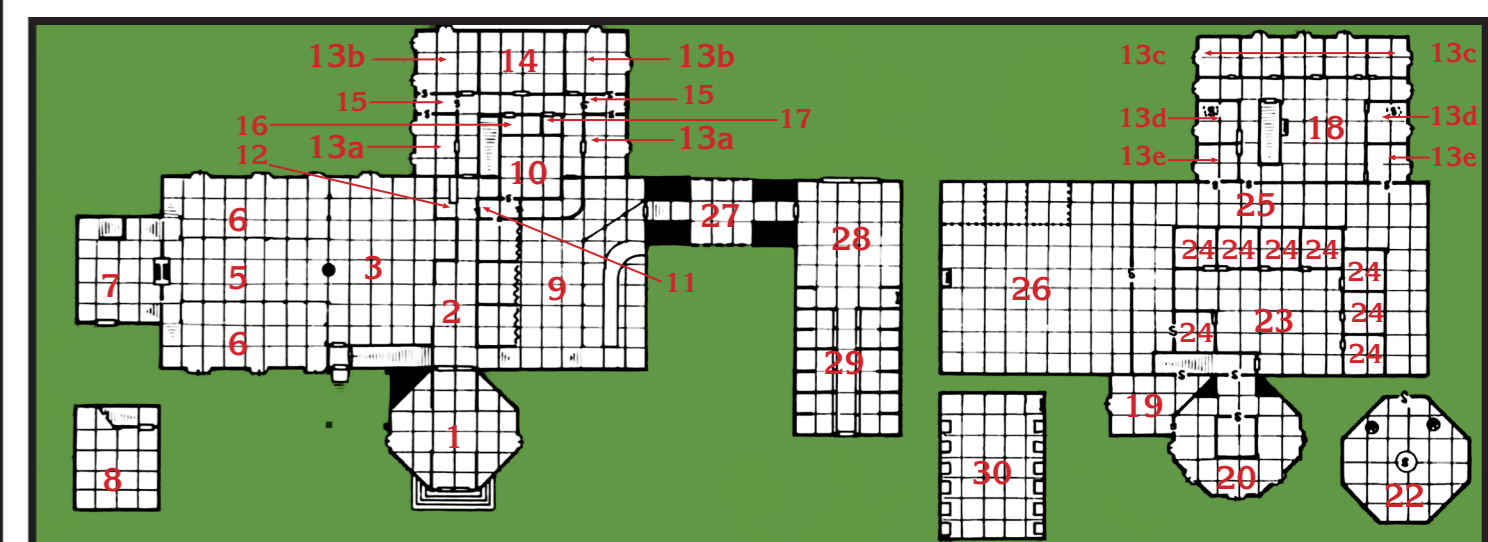
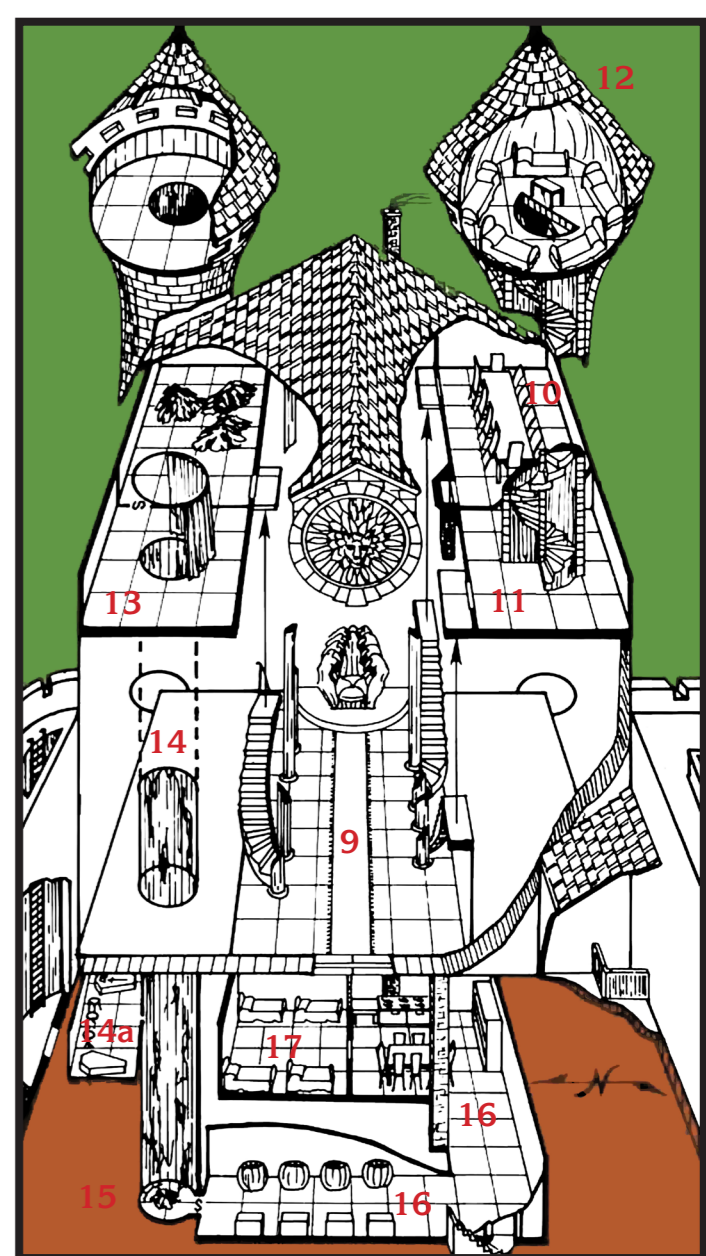
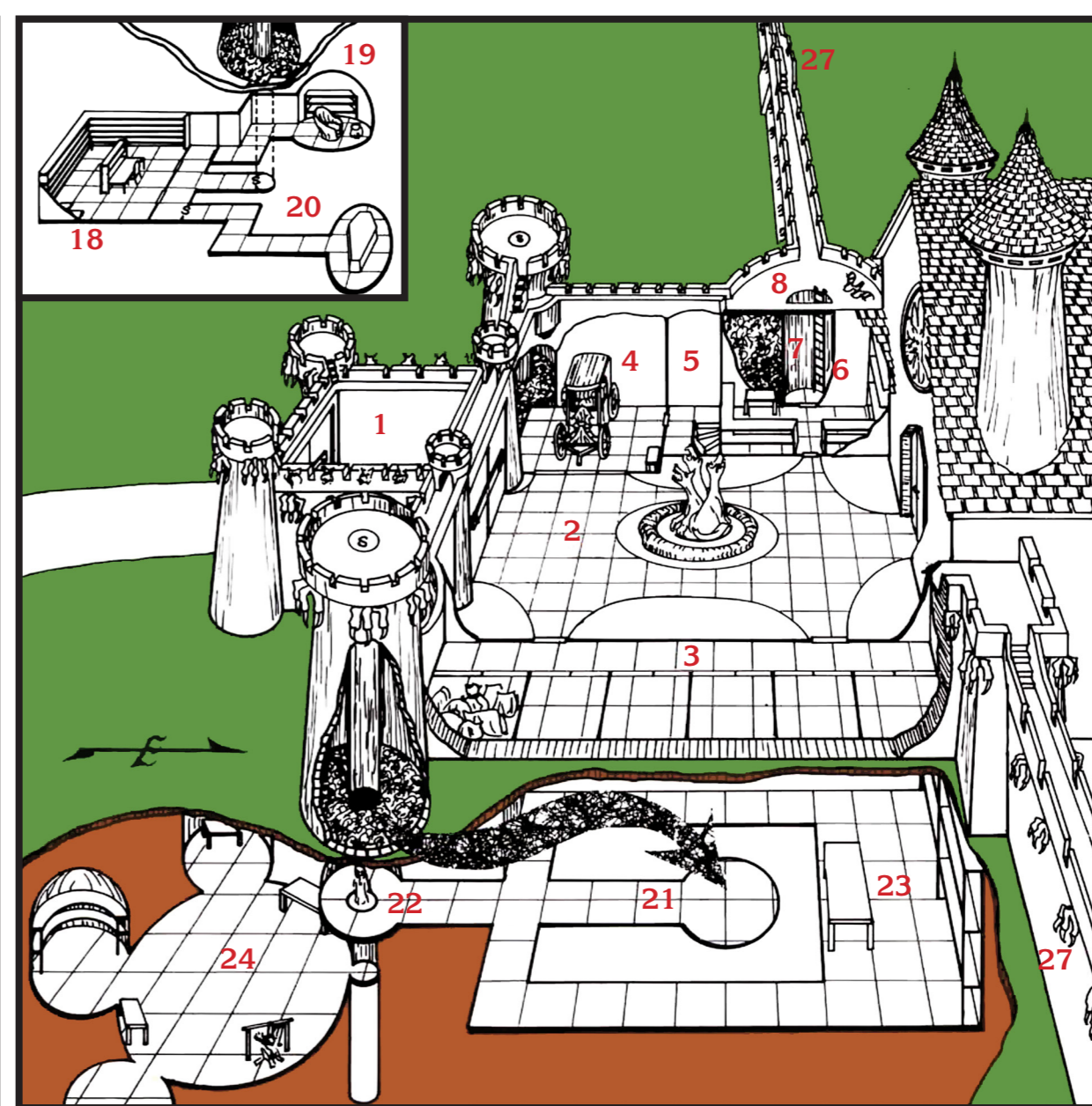
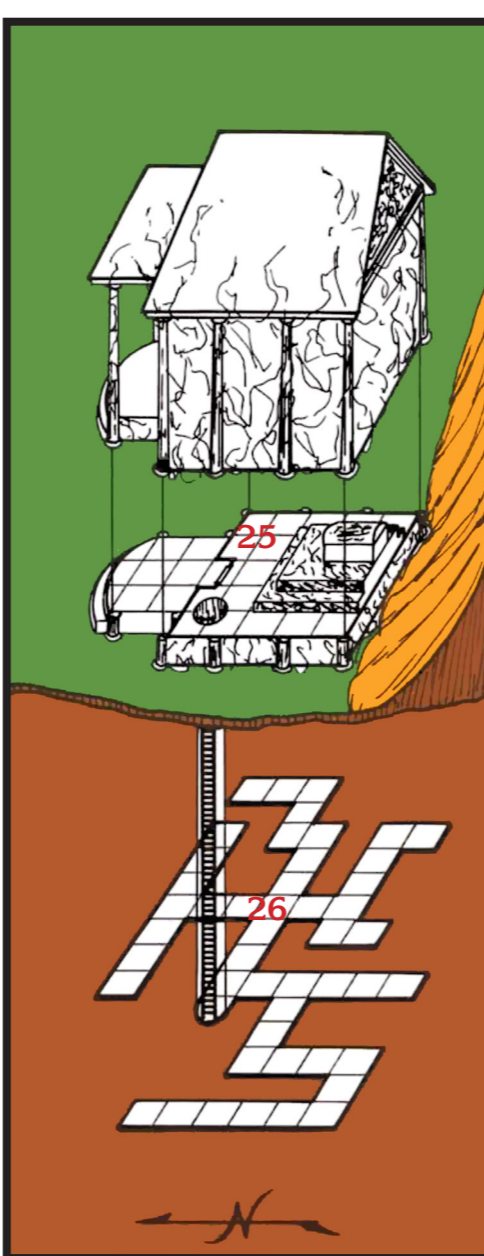
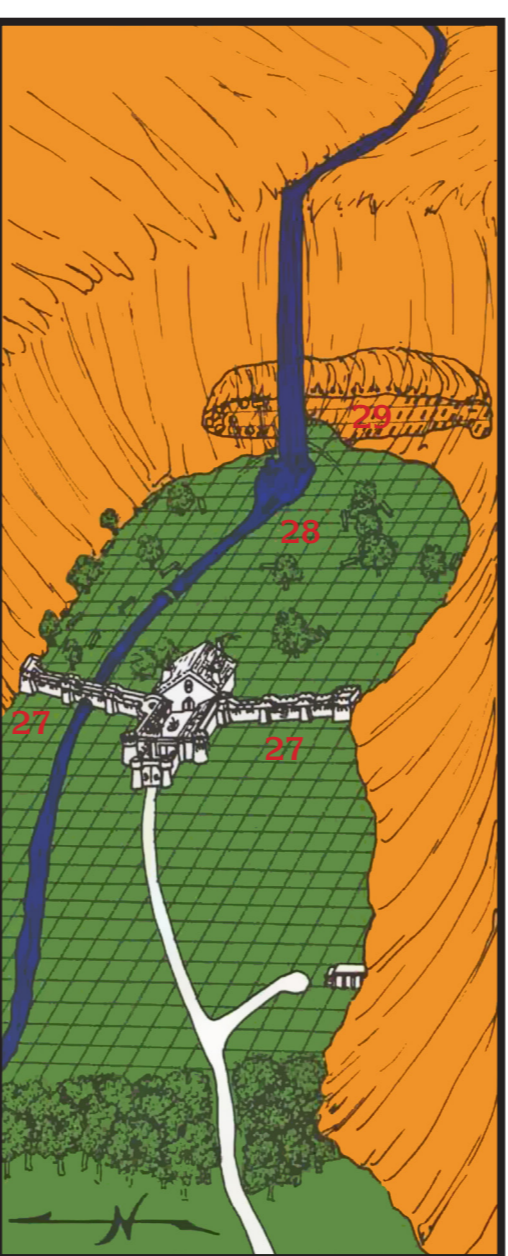
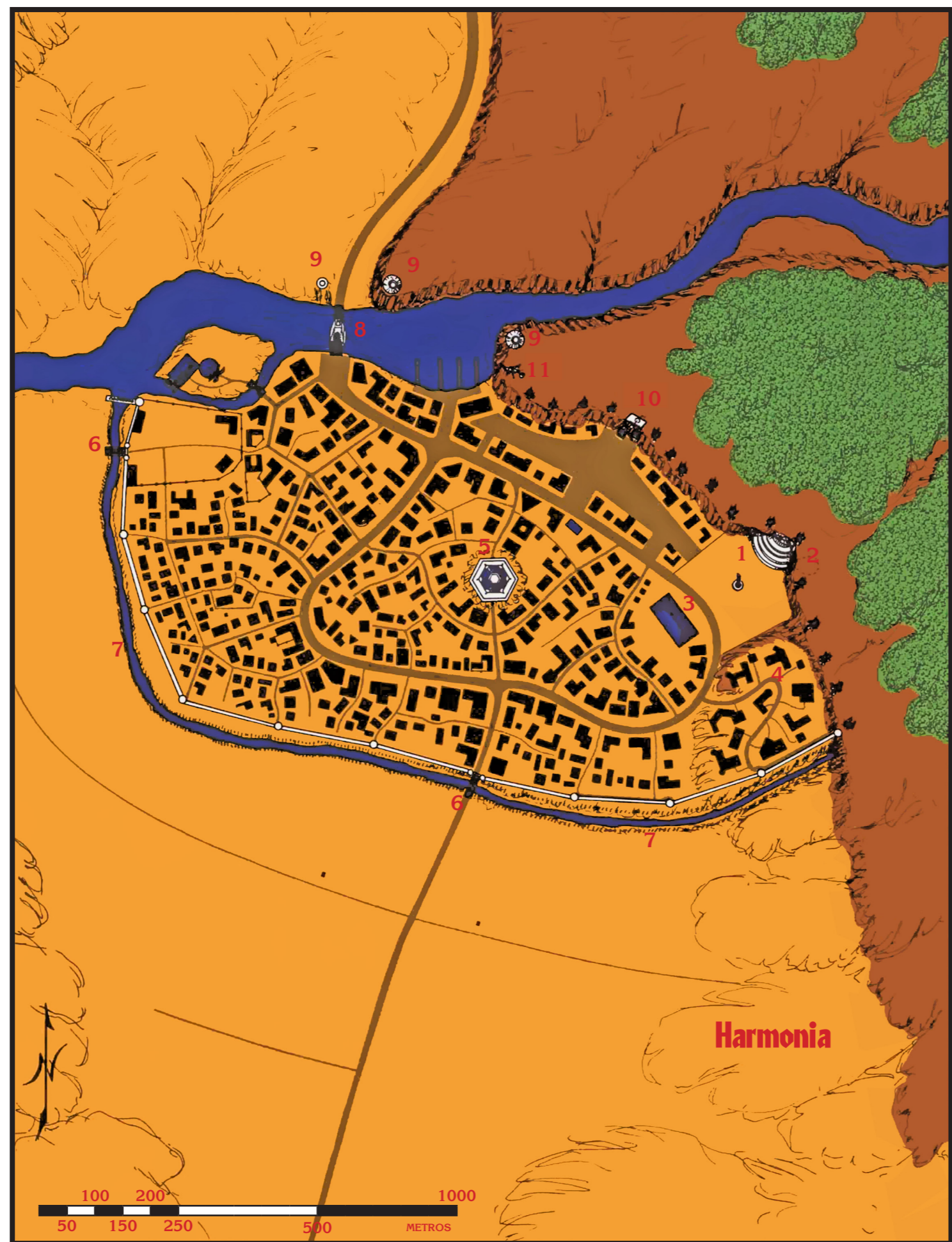
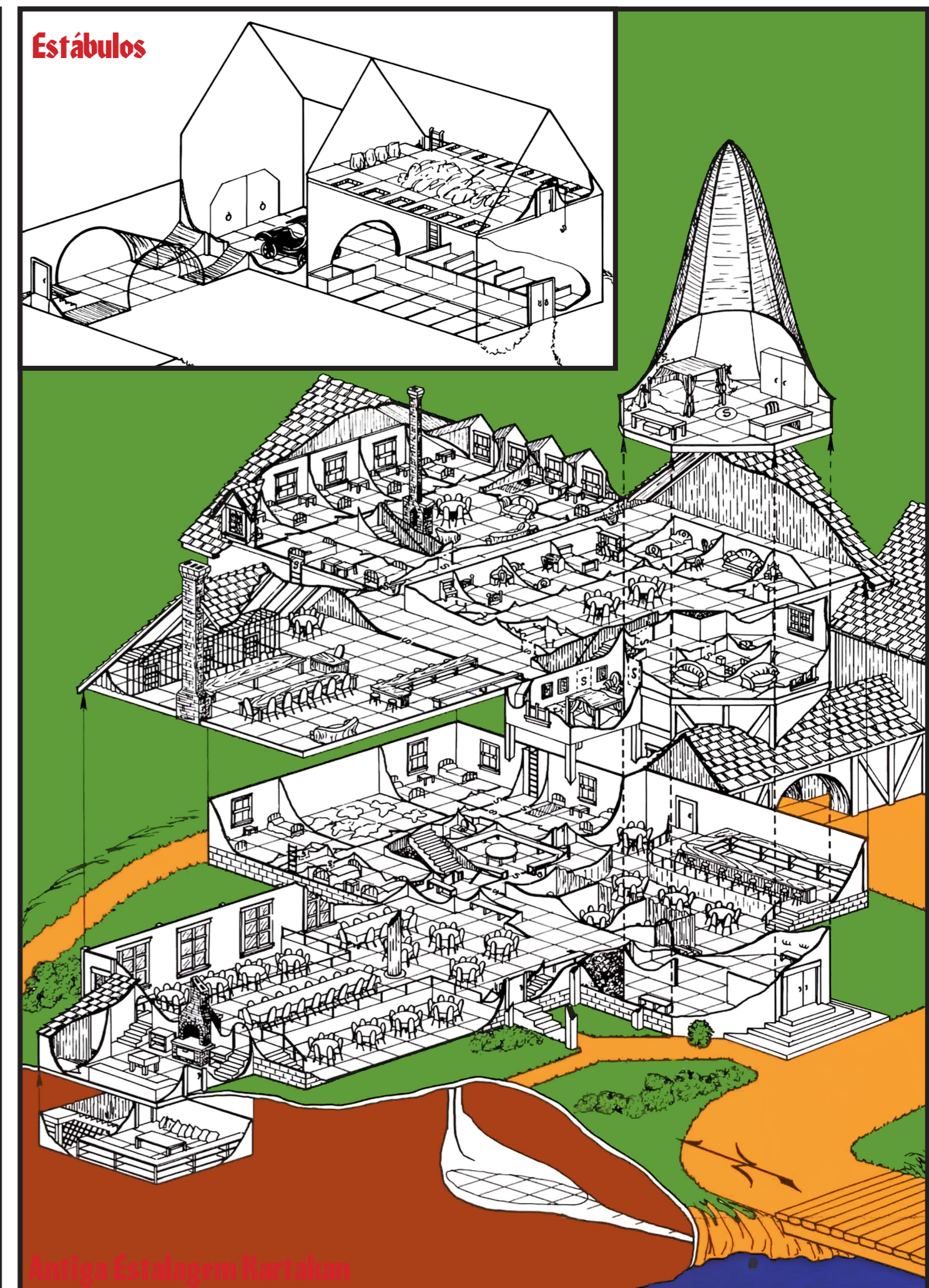
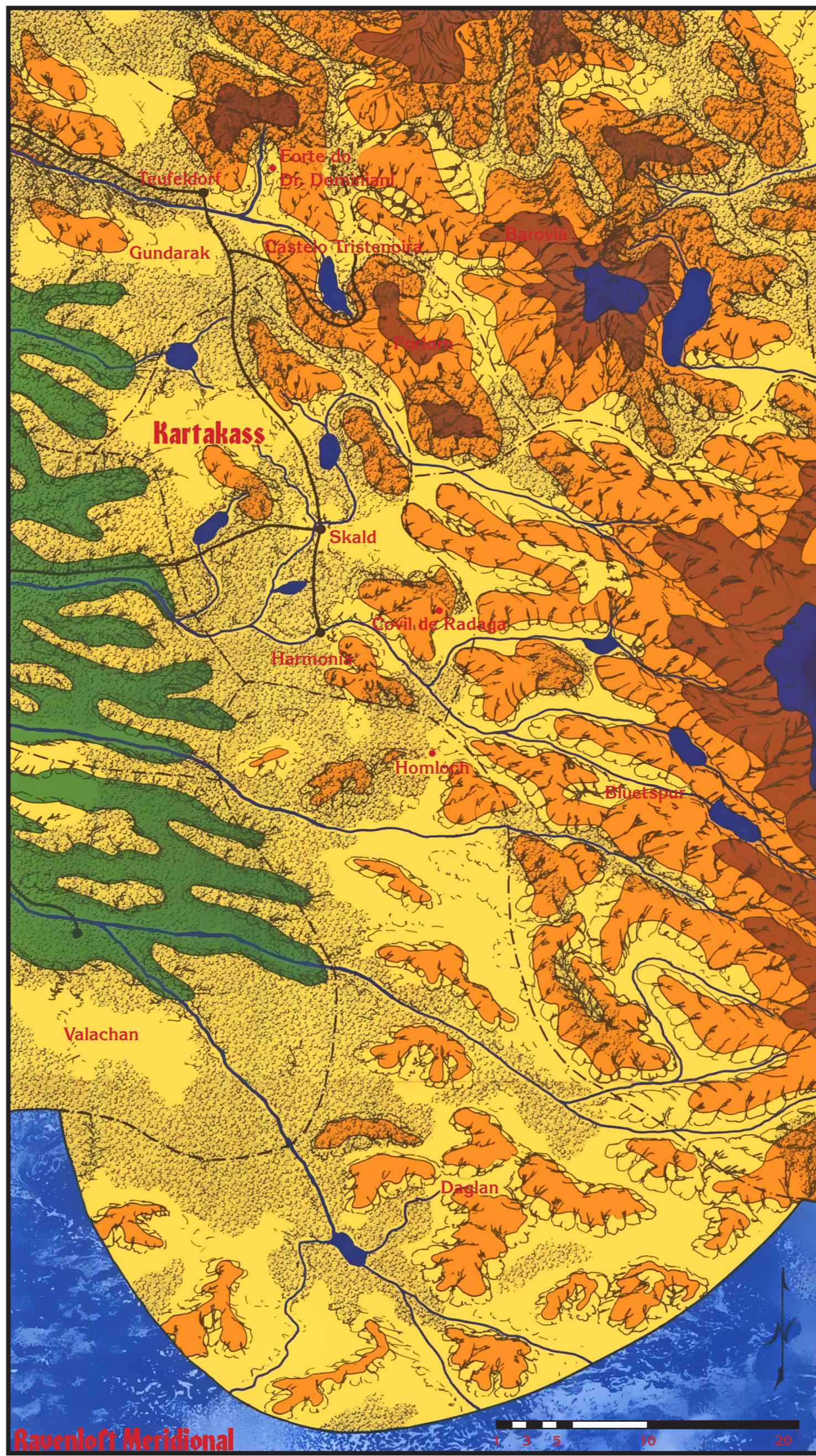
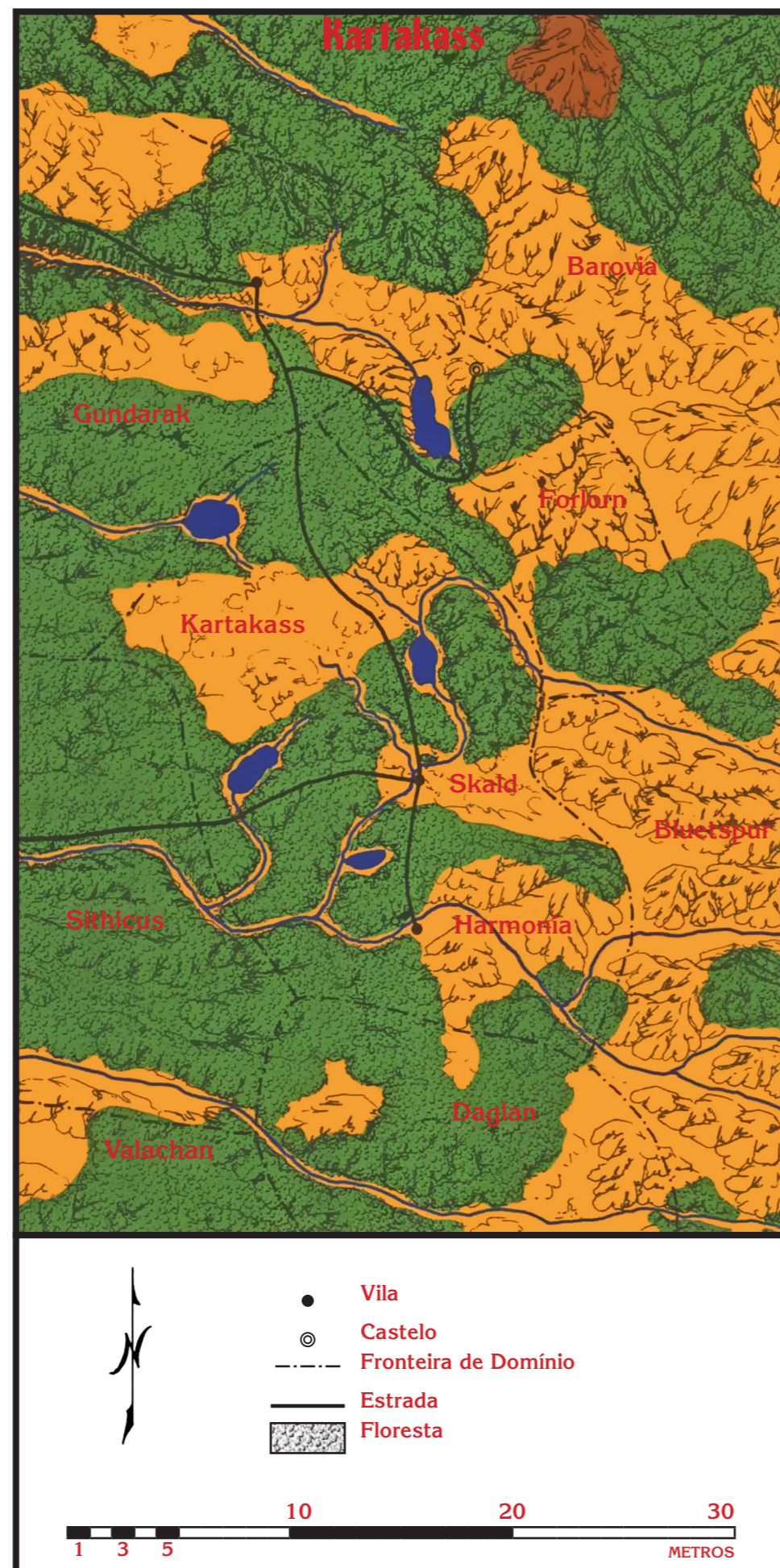






Ravenloft





Ravenloft

BANQUETE DE GOBLYNS

Cuidado com as Brumas de Ravenloft, pois elas o envolverão em terror!

Na trama de *Banquete de Goblyns*, um grupo de aventureiros é misteriosamente transportado das terras que habitam para o sombrio e perigoso semiplano conhecido como Ravenloft. Aprisionados neste reino de terror, eles devem usar todas as suas habilidades para escapar das manipulações de um dos senhores mais poderosos de Ravenloft, enquanto buscam pela amaldiçoada *Coroa dos Soldados*. Se tudo correr bem, talvez consigam sobreviver o suficiente para escapar desta terra ameaçadora e retornar para seus lares.

O primeiro módulo que acompanha a nova Caixa Básica de RAVENLOFT, *Banquete de Goblyns*, oferece:

- 96 páginas repletas de uma aventura envolvente, ambientada nos domínios sombrios de Ravenloft.
- Uma ficha de personagem especial de AD&D, feita especialmente para campanhas de Ravenloft.
- Um acréscimo valioso ao escudo do Mestre de AD&D, contendo todas as informações vitais da Caixa Básica de RAVENLOFT.
- Um poster totalmente colorido criado por um dos artistas mais populares da TSR, Clyde Caldwell.

Por Blake Miobley

ISBN 0-88038-877-3

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA



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