

Para 4 a 6 personagens de 3º ao 5º nível

9466

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

Ravenloft®

Aventura Jogo Oficial



Vivos na Noite

Tradução: Lyanna Huang

Agradecimentos Especiais:
Koushirou Kaneda
(Obrigado pelo arquivo)

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 - Úivos na Noite (Aventura) V 1.0

Dedico o meu trabalho a minha falecida mãe.
Obrigado por ter me comprado a Caixa de
Dungeons e Dragons da Grow!

DIIVOS NA NOITE



SUMÁRIO

Introdução	3	Parte III: Os Cães São Eternamente Seus . . .	18
Sabor de Ravenloft	3	Mansão Wescote	18
Sobre Mordent	4	O Curso dos Eventos	20
Os Fatos Importantes	4	Parte IV: Eles Estão Sob Minha Mão	23
Histórias Alternativas	5	Encontros no Pântano	23
A Maldição	8	Parte V: Viva Muito e Sofra	26
Sinopse	9	Finais Alternativos	26
Parte I: Começando a Aventura	11	Final n° 1	26
Sereia Encalhada	11	Final n° 2	27
A Caçada	13	Final n° 3	28
Parte II: O Pântano Vai Tomar Seus Ossos	15	Final n° 4	28
Perseguidos!	15	Apêndice: Personagens do Mestre	30
I. Encontrando Michaels	17	Cães do Pântano	32

Créditos

Autor: Colin McComb

Edição: Dave Gross

Coordenação de Projeto: Andria Hayday and Harold Johnson

Arte da Capa: Paul Jaquays

Arte em Preto e Branco: Mark Nelson

Coordenação Gráfica: Sarah Feggstad

Coordenação de Arte: Peggy Cooper

Cartografia: David C. Sutherland III

Composição: Angelika Lokotz

Agradecimentos: Thomas Reid, Bill Connors, John R. Rateliff, Bill Slavicsek e especialmente David Wise.

Tradução PT-BR: Lyanna Huang

Diagramação PT-BR: Paulo César

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



9466

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

INTRODUÇÃO



o lado do Mar das Magoas repousa Mordent, com suas falésias de calcário erguendo-se acima do mar revolto. Rochas espalhadas ficam amontoadas na base das paredes brancas. Acima das falésias se estendem prados verdes e colinas. Além destes espreitam os pântanos, suas extensões ondulantes pontilhadas por monólitos de pedra e pântanos

traíçoeiros. Árvores retorcidas se agrupam como velhas fofoqueiras, fornecendo pouco abrigo contra os ventos frios do mar. Névoas são comuns, surgindo do chão ao fim do dia para obscurecer a paisagem do pântano. Formas ocultas se contorcem e torcem dentro dessas névoas, luzes estranhas brilham brevemente e se apagam, e o uivo melancólico dos cães se eleva acima do sussurro das folhas e ervas daninhas. É aqui que a maldição da família Wescote enraizou-se, e é aqui que será resolvida.

Uivos na Noite é projetada para quatro a seis personagens jogadores (PJs) de 3º a 5º nível. O grupo deve incluir um ou mais clérigos, e pelo menos um personagem deve ter uma arma mágica. No entanto, os personagens não devem estar muito bem equipados com magia, ou eles podem achar seus obstáculos muito fáceis. A aventura deve desafiar os personagens, não permitir que eles eliminem todos os obstáculos em seu caminho. Por outro lado, o Mestre não deve hesitar em ajustar os números ou o poder dos monstros encontrados se o grupo estiver sofrendo muitas derrotas graves. Assustar os jogadores sem matar seus personagens é sempre a melhor opção. O Mestre deve permitir que heróis tolos ou imprudentes encontrem terríveis destinos.

O Mestre deve ler cuidadosamente toda a aventura antes de começar a jogar. Isso permite que o Mestre esteja bem preparado para ações inesperadas do grupo e modifique qualquer parte da aventura para se adequar à campanha. É essencial nesta aventura, porque *Uivos na Noite* foi projetada para ter várias conclusões diferentes, com base em uma das quatro histórias de aventura.

Cada uma das histórias alternativas fornece uma maneira diferente de olhar para a tragédia que ocorreu em Mordent há um século. Burton Wescote é um homem malvado ou apenas um pretendente apaixonado; Ann Campbell é uma vítima inocente ou uma megera ardilosa. O Mestre deve escolher uma das quatro histórias e mantê-la durante o curso da aventura. Quando os heróis se aproximarem do clímax da aventura, a história escolhida pelo Mestre determinará os meios pelos quais a maldição pode ser superada.

Os painéis da capa deste módulo contêm os mapas de todas as principais áreas de encontro na aventura. Observe que a **Parte II** e a **Parte IV** compartilham um mapa, uma vez que esses eventos ocorrem no mesmo local. Os encontros da **Parte II** são identificados com o número um (1); os encontros da **Parte IV** são identificados por letras.

Sabor de Ravenloft

A importância dos testes de medo e terror não pode ser superestimada. A atmosfera de Ravenloft é de terror gótico. O cenário é um no qual os heróis se movem pelo mundo descobrindo segredos cada vez mais horripilantes, encontrando seres cada vez mais malignos. Embora os heróis eventualmente enfrentem e tenham a chance de vencer o mal, eles devem primeiro ser aterrorizados por ele. É essencial que o Mestre crie uma sensação de terror para os jogadores durante toda a aventura. Se os jogadores estiverem dispostos a interpretar os medos de seus heróis, o Mestre não precisa exigir testes de medo ou terror. Por outro lado, se eles não forem afetados por ocorrências horríveis, toda a aventura sofrerá. O Mestre então está perfeitamente justificado em exigir testes de

medo ou terror. A decisão de exigir os testes é, portanto, inteiramente uma questão discricionária do Mestre.

Sobre Mordent

Mordent, o domínio onde se passa esta aventura, é uma terra de pântanos e colinas, florestas e planícies, um país alternadamente sombrio e belo. Fazendas pontilham a terra, embora a maioria esteja concentrada em Mordentshire, onde os habitantes se unem contra as trevas. Eles sabem que o mal caminha à noite, pois a terra está repleta de horrores sobrenaturais. Mordentshire fica na região oeste do Núcleo.

Este domínio está sob a supervisão do Lorde Godefroy, um fantasma que reside na capital de Mordentshire. Godefroy pouco se interessa pelas terras além de Mordentshire, ou mesmo pelas terras além das fronteiras de sua propriedade assombrada da Colina do Grifo. Como senhor do domínio, porém, Godefroy está ciente da maioria das atividades em sua terra; simplesmente não toma ações diretas na maioria dos casos. Certamente, ele não participa desta aventura, então os heróis não precisam se preocupar em encontrar um inimigo que não possam derrotar.

Mordentshire é o único assentamento notável no domínio. No entanto, existem muitas pequenas vilas de pescadores ao longo da costa, bem como pequenas aldeias espalhadas pelas florestas. As pessoas são de todos os tamanhos e cores, mas não há meio-humanos. As pessoas são trabalhadores, camponeses, pastores e, acima de tudo, pescadores. A pesca é a vida dos nativos de Mordent, e a maioria reserva seu respeito para alguém que conheça algo do mar.

Embora sejam educadas, as pessoas são extremamente reservadas em relação aos estrangeiros. Elas não fornecem informações voluntariamente e fazem o possível para se manterem isoladas. São habilidosas em mudar de assunto sobre o qual não desejam falar — e não falarão sobre a maioria dos eventos sobrenaturais que ocorrem no domínio, acreditando que falar sobre o mal é convidá-lo para estar presente.

Os pescadores são bastante supersticiosos, e por boas razões. Eles viveram em uma terra de

horrores sobrenaturais, embora seja raro alguém ter testemunhado alguma manifestação física dos mortos-vivos. Os nativos aceitam semi-humanos apenas com cautela, considerando-os parte do mundo sobrenatural.

Ao norte e leste de Mordentshire, cerca de uma hora de viagem, fica a Mansão Wescote. Os poucos dez quilômetros, no entanto, podem parecer intermináveis. Florestas densas pressionam o caminho enrugado para a mansão, cedendo apenas aos charcos desolados e estéreis.

Os Fatos Importantes

Embara os heróis provavelmente ouçam isso do xerife, qualquer pessoa em Mordentshire pode contar a seguinte história:

Há cerca de cem anos, Burton Wescote e Ann Campbell estavam noivos. Foi um casamento arranjado, valioso para ambas as famílias. Não havia amor perdido entre os Wescotes de Mordent e os Campbell de Dementlieu, mas o noivo,



INTRODUÇÃO

pelo menos, estava disposto a prosseguir com o casamento. A família de Ann a trouxe para a mansão para que o casal pudesse se conhecer antes da união, embora Ann permanecesse veementemente contra o casamento. O resto dos Campbells ficou na estalagem aqui em Mordentshire”.

Em algum momento durante a noite, Ann fugiu da mansão para o pântano, mas não antes de matar Michael, um dos irmãos Wescote, que aparentemente tentou impedi-la de sair. Burton soltou os cães atrás dela. Mais tarde, ele disse que os tinha treinado para subjugar sua presa e ordenou que o fizessem quando os soltou. Ele e seus cães correram pela noite atrás da fugitiva Ann. Os cães ultrapassaram Wescote e se aproximaram da garota. Ela fugiu para as névoas que sempre parecem surgir perto do pântano, com os cães próximos a seus calcanhares. Wescote correu atrás, alguns minutos atrasados.

“O que aconteceu lá fora, ninguém realmente sabe.

“Wescote retornou coberto de lama e limo, seu rosto arranhado por espinhos e suas roupas rasgadas de onde havia tropeçado em sua perseguição. Dizem que ele estava louco de medo... ou de perda. Quando questionado, ele não diria nada sobre o que havia acontecido nos pântanos, exceto que Ann havia morrido nos pântanos e que ele não havia tido nenhuma participação em sua morte.

“Naturalmente, nenhuma das famílias acreditou nele — Michael e Burton Wescote eram conhecidos por serem os irmãos mais próximos, e todos pensavam que Burton havia matado Ann em vingança. Os Campbells achavam provável que Burton tivesse perseguido Ann nos pântanos com o propósito expresso de matá-la, mas ninguém pôde provar isso. Eles voltaram para Dementlieu, amaldiçoando o nome dos Wescotes. Os Wescotes louvavam Burton por perseguir o assassino até sua morte. As duas famílias, que não se davam bem nos melhores momentos, se tornaram inimigas declaradas.”

“Então, por alguma razão ou outra, os Wescotes começaram a desaparecer, sozinhos ou em pequenos grupos. Eventualmente, apenas alguns empregados desgastados e os últimos Wescotes permaneceram na Mansão Wescote.

Um rumor afirma que os Wescotes fugiram para reestabelecer sua família em algum outro lugar, um lugar onde pudessem recomeçar. Outro rumor diz que os Wescotes foram mortos pelo grande Cão Negro do Charco, um cão que é dito ser a encarnação da maldição dos Campbells sobre os Wescotes.

“De qualquer forma, as pessoas de Mordentshire e das aldeias vizinhas sabem que não é bom sair pelos pântanos quando a lua está alta e a névoa sobe. Os uivos começam assim que o sol se põe, e apenas um tolo desafiaria a fera ou feras que fazem tais gritos. Alguns que saíram procurando o covil das criaturas não encontraram nada, como se os monstros desaparecessem durante o dia. Aqueles que procuraram as feras à noite foram encontrados pela manhã na borda dos pântanos com as entranhas espalhadas ao redor deles. Desnecessário dizer que deixamos o lugar em paz nos dias de hoje.”

Histórias Alternativas

Os “Fatos Importantes” acima representam conhecimento comum. Esta seção revela conhecimentos que não são tão comuns. O Mestre deve ler essas histórias para determinar qual antecedente melhor se adequa à campanha. O esqueleto da história como delineado acima permanece o mesmo, sem culpar os Wescotes ou os Campbells.

Uma coisa que permanece constante, conhecida por apenas alguns, é o fato de que não foi a “maldição de Campbell” que derrubou a família Wescote. Ou melhor, não foi uma maldição dada pelos Campbells sobreviventes: a maldição foi lançada por Ann Campbell enquanto ela e os cães foram pegos e afundaram em um poço de areia movediça. À medida que ela descia mais profundamente no atoleiro, Ann gritou: “Que o pântano leve seus ossos e os mantenha, Burton Wescote! Os cães são seus para sempre”. E aqui ela forçou outro cachorro abaixo da areia movediça. “Mas agora eles jazem sob minha mão!” Ela riu amargamente, apesar de sua iminente ruína. “Viva muito e sofra, seu egoísta...” Então ela afundou abaixo da superfície. Poucos minutos depois, bolhas subiram para liberar a

INTRODUÇÃO

respiração final de Ann, e nunca mais se viu nada dela.

E o resto, como dizem, foi história. Os parentes de Burton o abandonaram, seja por conta própria ou por meio de suas mortes, deixando-o para cuidar da casa no pântano com apenas alguns empregados para ajudá-lo. Se a maldição ou o medo da maldição levaram essa família embora, ninguém pode dizer. No entanto, ninguém duvida da eficácia da maldição, real ou imaginada.

Abaixo estão as quatro possíveis histórias de Burton Wescote e Ann Campbell. Cada uma delas são variações simples da mesma história básica, mas as mudanças de um para outro determinam quem ameaçará os heróis e quem precisará da ajuda deles.

História nº 1: Wescote, o Canalha

Nesta história, Burton Wescote é um canalha e um malandro, um homem de tão má índole que Ann Campbell não suportou a ideia de se casar com ele. Quando ela tentou fugir, o irmão de Burton, Michael, a viu e a perseguiu pelos corredores. Encurralada na cozinha, ela pegou uma faca para se defender. No meio da luta que se seguiu, Michael acidentalmente se jogou sobre a lâmina e morreu. Ann fugiu para a noite.

Enfurecido tanto com sua fuga quanto pela morte de seu irmão, o perverso Burton Wescote soltou seus cães. Eles caçaram e finalmente pegaram Ann no pântano, empurrando-a para a areia movediça. Burton ficou parado e a assistiu se afogar, rindo quando ela pronunciou sua maldição final. Para esconder suas más ações, ele se arranhou com espinhos, rasgou suas roupas e as sujou com lama, e então rastejou para casa para apresentar sua história.

História nº 2: Ann, a Malvada

Na véspera de seu casamento, a malvada Ann Campbell queria se vingar do homem que havia forçado aquele casamento. Como ela sabia que ele adorava os cachorros, planejou sair e cortar as gargantas de seus cães favoritos. Depois, iria seguir para o norte, em direção a Port-a-Lucine em Dementlieu.

Enquanto escolhia a faca para seu crime, Michael Wescote a encontrou na cozinha. Ele viu

a faca em sua mão e temeu que ela pretendesse prejudicar seu irmão. Os dois lutaram brevemente, mas Michael saiu cambaleando com a faca enfiada no peito.

Embora fosse malvada, Ann ficou horrorizada; ela nunca tinha matado alguém antes e temia que sua vida seria curta e miserável se fosse pega pelos Wescotes. Assim, ela escolheu fugir para os pântanos, deixando Burton para encontrar seu irmão morrendo.

Indignado, Wescote soltou seus cães para caçar Ann Campbell e correu atrás deles. Mas o desastre também correu ao seu lado.

Quando chegou ao lugar onde sua matilha uivava e rosnava, viu que era tarde demais para trazer Ann à justiça. Embora tenha procurado em vão por um galho ou videira para salvá-la do pântano, ela o amaldiçoou e sua família antes de afundar até a morte.

Cheio de tristeza por seu irmão, Burton cambaleou para casa através do pântano, ignorando os cortes que os espinhos e rochas pontiagudas lhe infligiram. Através de algum milagre, ele voltou para casa em segurança, sem saber que sua má sorte estava apenas começando.

História nº 3: O Mal Detesta Companhia

Burton Wescote sempre foi um homem de coração sombrio, sua mente sempre voltada para como obter lucro para si mesmo a partir da miséria alheia. Sua maior conquista, ou assim ele pensava na época, foi arranjar um casamento com Ann Campbell, colocando assim a riqueza dos Campbell à sua disposição. Infelizmente, ele não sabia que Ann era, no mínimo, tão malvada quanto ele, se não mais. Quando se encontraram, foi ódio à primeira vista.

Burton estava disposto a suportar alguns meses de casamento antes de matar Ann; ele precisava de pelo menos esse tempo para colocar as mãos no tesouro dos Campbell. Assim, ele escondeu seu desprezo pela mulher o melhor que pôde. No entanto, ela não sentia tal restrição. Ela declarou para ambas as famílias que preferia morrer a ser forçada a se casar com “esse Wescote canalha”.

Ignorando os murmúrios furiosos de sua família, Burton sorriu graciosamente e recebeu os

INTRODUÇÃO

insultos. Interiormente, ele fervia de raiva, mas seu rosto não demonstrava nenhum ódio.

Quando enfim a família de Ann partiu com a esperança equivocada de que talvez ela pudesse ser conquistada pelo influente socialmente Wescote, Ann foi escoltada para seu quarto por Wescote. Ainda sorrindo, ele disse a ela que qualquer tentativa de fuga seria encontrada com o castigo mais severo. Dito isso, ele a trancou no quarto e foi para baixo se divertir com sua família e amigos.

Tendo alguma experiência em remover fechaduras problemáticas, Ann rapidamente escapou do quarto e foi para baixo. Ela foi para a cozinha para escolher uma faca para si, imaginando que poderia surpreender Wescote em seu quarto se ele subisse em um estado de embriaguez. Infelizmente, Michael Wescote entrou justo quando ela retirou a maior faca do suporte. Pensando que era seu irmão, Ann enfiou a faca em Michael antes que ele pudesse alarmar. Ela assistiu enquanto ele cambaleava para fora da cozinha e percebeu que ele ia cair bem no meio de Wescote e seus amigos. Ela virou e fugiu da casa.

Burton Wescote ficou indignado ao ver seus planos arruinados por uma garota obstinada. Enraivecido não tanto pela morte de seu irmão, mas pelo fato de que ela estava frustrando seus planos, Burton lançou seus cães atrás de Ann e trouxe um pedaço de corda para amarrá-la. Trotando atrás da matilha uivante, ele logo ficou para trás. Ainda assim, ele seguiu o uivo dos cães.

Quando a fuga de Ann a encurralou no pântano e ela o viu se aproximando, ela o amaldiçoou em voz alta mesmo enquanto lutava contra os cães. Ele ficou na beira do pântano e riu da situação dela. Então, ele lhe ofereceu uma escolha: casar-se com ele ou perecer no pântano. Ela cuspiu nele e, em troca, ele jogou o pedaço de corda no pântano para afundar com ela. Burton ficou em pé e assistiu enquanto ela e a corda desapareceram de vista. O único aspecto infeliz de toda a situação foi que seus cães também pereceram no pântano.

No caminho de volta para casa, ele pausou para fazer a si mesmo a imagem perfeita do noivo enlutado. Ele se cobriu de lama, se arranhou com cardos e contemplou maneiras



de usar essa situação em seu benefício com os Campbell. Infelizmente, todos os seus planos fracassaram, pois os Campbell o culpavam de qualquer maneira.

História nº 4: A Maldição do Pântano

Burton Wescote nunca quis prejudicar ninguém, mas mesmo ele podia ver o desprezo nos olhos de Ann Campbell quando ela foi levada até ele para o casamento arranjado. Nem ele nem ela haviam pedido pelo casamento, mas Burton estava resignado a isso. Ann não estava. Embora ela tivesse um bom coração, era cega para as virtudes de Wescote. Ela havia sido criada para acreditar que os Wescotes eram monstros malignos, e a aceitação da proposta por parte de sua família a confundiu.

Na noite de núpcias, ela decidiu fugir. Parou para pegar suprimentos para sua jornada até Mordentshire. Michael Wescote a descobriu na cozinha enquanto ela segurava uma faca. Assustada, ela lutou para escapar e, no calor do momento, o esfaqueou. Horrorizada com o que havia feito, Ann fugiu imediatamente.

INTRODUÇÃO

Burton, indignado com o assassinato de seu irmão, mandou seus cães atrás de Ann para que ela pudesse ser levada à justiça. Os cães, no entanto, foram muito agressivos e forçaram Ann a cair em um poço de areia movediça. Burton chegou ofegante e fez o possível para resgatá-la. Apesar de seus esforços, Ann o amaldiçoou enquanto afundava no pântano. Quando Burton voltou ao casarão, encontrou tudo em caos. Depois disso, a fortuna de sua família rapidamente diminuiu.

A Maldição

A maldição lançada sobre Burton Wescote tem cinco partes. A primeira parte faz com que os pântanos se aproximem cada vez mais da Mansão Wescote ano após ano, até que a área tenha quase alcançado o casarão. A mansão é cercada pelos pântanos, e só é possível encontrar um caminho através dos labirintos de água fétida e terrenos pantanosos com cuidado. Em poucos anos, a mansão afundará no pântano, deixando apenas um pequeno pedaço de terra onde Wescote poderá viver, e provavelmente não por muito tempo, dada a provável letalidade do resto da maldição.

A segunda parte cria os “cães do pântano”, criaturas sobrenaturais de lama e palha. Estes são os restos espirituais dos cães que perseguiram Ann Campbell até o atoleiro. Ligados por suas mortes compartilhadas, os cães seguem implicitamente a vontade de Ann. Ao contrário da matilha original, no entanto, esses cães são ilimitados, desde que Ann tenha a vontade de criá-los. Para mais informações sobre os cães do pântano, consulte a entrada do Apêndice do MONSTROUS COMPENDIUM (MC) no final deste livro. O Mestre deve se familiarizar muito bem com essas criaturas.

A terceira parte é incorporada pelo Mastim do Pântano, o líder dos cães do pântano depois que eles foram criados. A única missão do Mastim do Pântano, aparentemente, é perseguir e atormentar Wescote durante a noite até que possa atraí-lo para a terra pantanosa para matá-lo. Para mais detalhes, consulte o apêndice e a entrada do MC no final do livro.

A quarta parte concedeu uma existência terrível de morto-vivo a Ann Campbell, tornando seu espírito e mente a força central por trás do mal do pântano. Qualquer bondade que pudesse ter permanecido em seu espírito foi destruída por essa zombaria da vida. Agora ela busca vingança contra o homem a quem culpa por sua morte. Sua sede por vingança e seu ódio são tão grandes que ela pode continuar a existir mesmo depois que todas as condições da maldição forem cumpridas, causando estragos em viajantes desprevenidos. Ela odeia toda a vida verdadeira em geral e homens ricos em particular, e buscará condená-los como foi condenada.

A quinta parte concede a Wescote a imortalidade — a um preço. Ele viveu por mais de um século, aparentemente sem envelhecer. A razão por trás disso o tortura dia e noite, tanto fisicamente quanto espiritualmente. Para manter sua forma jovem (e para que serve a imortalidade sem o vigor para desfrutá-la?), Ele deve se aventurar no pântano diariamente e beber uma xícara de água de qualquer um dos pântanos. Como a essência de Ann Campbell se espalhou pelo pântano próximo, ele deve, em resumo, beber de Ann para permanecer vivo. Isso não é sem custo. A água é levemente venenosa, causando dores de estômago e náuseas por 16 horas após ingeri-la. Todos os ataques e jogadas de proteção são feitos com -3 enquanto sob a influência da água do pântano. A mera visão ou cheiro de comida ou bebida é suficiente para deixá-lo violentamente doente.

No entanto, Wescote não tem escolha senão continuar consumindo a água. Se ele não o fizer, envelhecerá 10 anos por dia que tentar permanecer livre de sua influência nauseante. Não importa o quanto ele envelheça em aparência exterior, ele permanece miseravelmente vivo. Uma vez ele tentou resistir aos efeitos da dor, mas envelheceu tanto que a agonia era insuportável. Em seu estado miserável, rastejou até o pântano, arrastando sua forma decrépita atrás dele. Ele não deseja passar por tal tormento novamente. Os anos perdidos retornam a ele na taxa de 10 anos a cada dois dias.

A maldição pode ser quebrada de várias maneiras. Em primeiro lugar, a mansão pode ser

INTRODUÇÃO

destruída, assim deixando para trás a história dos Wescotes. Em segundo lugar, o corpo de Ann Campbell pode ser retirado da areia movediça do pântano e exposto à luz do dia. Em terceiro lugar, o Mastim do Pântano pode ser exposto à luz do sol e destruído; isso não quebra a maldição, mas enfraquece o poder que Campbell exerce. Por fim, os heróis podem jogar Wescote na areia movediça, enviando-o para se juntar à mulher que ele matou há um século.

Sinopse

Esta seção fornece uma sinopse de como a aventura provavelmente acontecerá. Lembre-se de que esta sinopse não é a única ordem para esta aventura, pois os jogadores são imprevisíveis. Cada grupo segue suas próprias prioridades à medida que desvendam as pistas da aventura.

Não se preocupe se os jogadores o surpreenderem com suas escolhas. Você deve ser capaz de colocar as coisas de volta nos trilhos sem

manipulação óbvia, permitindo que os jogadores investiguem as coisas que acham importantes. Cada pista que encontram deve levá-los de volta à aventura principal. E sinta-se à vontade para improvisar usando o elenco de personagens não jogadores. Crie mais detalhes e personalidade para esses personagens. Use PdMs para levar o grupo de volta ao caminho certo — ou para desviá-los se os jogadores estiverem tendo uma aventura fácil demais. Como sempre, jogue esta aventura no seu próprio estilo e funcionará melhor.

Primeiro, os heróis devem chegar em Mordent. Então, enquanto se abrigam em uma estalagem na borda de Mordentshire ou em uma das pequenas vilas periféricas, eles ouvem o som de cães latindo. Os moradores explicam que os cães têm atormentado a vila por anos, e imploram para que os heróis acabem com o reinado de terror dos cães. Eles enviam os heróis para o pântano. Enquanto os heróis vagam por lá, encontram a área do pântano e de lá são



INTRODUCTION

conduzidos para a Mansão Wescote pelos cães — ou se perdem até encontrarem a mansão.

Uma vez dentro da Mansão Wescote, eles encontram Burton Wescote preparando uma defesa contra os cães, que se movem ao redor da mansão inquietos. Burton explica sua situação e se pinta como o inocente da história, mesmo que isso não seja verdadeiramente o caso. Ele pede aos heróis para ajudarem a quebrar a maldição para que ele possa continuar com uma vida normal.

Idealmente, os heróis aceitam essa oferta. Se o fizerem, Wescote os envia para o pântano em busca do corpo perdido de Ann Campbell. Se eles não aceitarem, Wescote tenta melhorar a oferta com dinheiro. Se tudo isso falhar, ele simplesmente os amaldiçoa como covardes quando partirem.

Enquanto estão no pântano, uma névoa se espalha sobre os charcos, escondendo o sol. Os heróis têm vários encontros que os levam mais perto do corpo de Campbell, mas acabam sendo levados de volta a mansão. Aqui, eles aprendem a verdade sobre o que aconteceu há muito tempo, bem como a natureza da maldição — apenas a tempo de repelir um ataque dos cães do pântano, liderados pelo Mastim do Pântano. A partir daqui, eles podem descobrir um método para quebrar a maldição e seguir para sua próxima aventura.

Este é apenas o curso de eventos *mais provável*. Sempre há a chance de que os heróis sigam um caminho falso ou abandonem a aventura completamente, especialmente se Wescote for revelado como um vilão.

O Mestre vai querer evitar que os jogadores ignorem toda a aventura. Embora os jogadores possam optar por ignorar a aventura aqui, nada impede que sejam amaldiçoados até que realizem uma tarefa para retificar sua ambivalência. Talvez, enquanto atravessam os charcos, ouçam o uivo solitário de um grande cão. Depois disso, quando o grupo tentar se esconder ou se mover furtivamente, o uivo começará novamente, aumentando em intensidade até que nem mesmo o mais desatento dos guardas possa ignorá-lo e falhar em ficar alerta. Em resumo, essa maldição importuna os heróis quando menos precisam ou querem, destruindo planos frágeis, quando aplicável.

Se nada disso sugere algo, os cavalos dos heróis podem ser atacados por um cão gigante durante a noite, embora o grupo nunca vislumbre a criatura responsável. Se eles postarem uma vigia, o guardião cai em um sono leve, acordando com os sons de cavalos debatendo e gritando. Ou, em uma pousada, os heróis podem acordar sentindo o hálito quente em seus rostos, mas quando abrem os olhos, não há nada lá. Uma inspeção mais próxima, no entanto, revela que algum grande cachorro esteve na sala com eles, pois deixou pegadas enlameadas e saliva por toda a sala, bem como nas outras salas da pousada. Um dos poucos remédios que os heróis podem descobrir e que pode ajudá-los a resolver sua pequena maldição, por meio de um vidente errante, é que eles devem voltar para ajudar Burton Wescote.

Essa solução pode ser estendida para outras aventuras em Ravenloft. Quando os personagens não cumprem alguma obrigação que assumiram ou, mais provavelmente, se negligenciam algum dever, podem ser marcados de alguma forma por essa aventura. Essa marca deve refletir a natureza da missão que abandonaram, mas raramente deve sobrecarregar os heróis com memórias de missões esquecidas. Essas assombrações menores podem assumir muitas formas: cicatrizes que não cicatrizam completamente; dores de cabeça incessantes, piorando sempre que os heróis veem cenas que os lembram de seu dever negligenciado; previsões sombrias contadas pelos vistani errantes; pesadelos recorrentes que impedem os conjuradores de memorizar todos os seus feitiços; ou até mesmo uma marca real nos rostos dos heróis, fazendo com que todos os estranhos os vejam como excluídos. Qualquer marca deve servir como um lembrete da passividade mais do que como punições. Use-as para incentivar os jogadores à ação, mas não para destruir os heróis.

Bem-vindos novamente a Ravenloft. As pequenas casas de Mordentshire se aglomeram contra a noite fria. O som distante das ondas do mar, misturado com os chamados dos cães, avisa, enquanto chama. A lua é brilhante entre as nuvens, e mesmo agora as névoas rolam lentamente dos pântanos...

COMEÇANDO A AVENTURA



esta primeira seção, os heróis chegam a Mordentshire e descobrem sobre os cães que aterrorizam a cidade antes de enfrentar os próprios cães do pântano. O grupo pode começar a aventura dentro do Semiplano do Medo ou em seu próprio mundo. Se os heróis começarem fora das Fronteiras Nebulosas, é simples trazê-los para Mordentshire. O

Mestre pode simplesmente ler ou parafrasear o seguinte texto, modificando-o onde necessário para se adequar à campanha em andamento.

Enquanto caminham pela estrada, a terra é coberta por sombras, pois nuvens espessas escondem o sol poente. Um vento frio surge subitamente, soprando em seus rostos, causando fricção com sua força. Em minutos, o sol está completamente escondido, e o campo é mergulhado na escuridão. O vento cresce em um solitário uivo canino... e morre. Assim abruptamente quanto começou, a noite fica quieta, sem um sopro de brisa.

Depois de um tempo, a lua crescente surge através do véu das nuvens, mas um manto de neblina se ergue do solo úmido ao lado da estrada. Com velocidade sobrenatural, a névoa engrossa em um cinza algodão, obscurecendo a visão além de 6 metros. Os sons também são abafados na espessa névoa. À medida que os minutos passam, a neblina se afina e depois se dissipa, revelando uma terra desconhecida da que vocês viram antes da neblina!

Dezenas de quilômetros à frente, além das fazendas, vocês podem ver as luzes de uma cidade brilhando através da noite. Além da

cidade, vem o som das ondas batendo em uma costa rochosa.

Se os heróis já estiverem em Ravenloft, mas em nenhum lugar perto de Mordentshire, as Brumas os transportam para a cidade como descrito acima. Se os heróis estiverem nas proximidades, eles descobrirão que seu caminho segue algumas reviravoltas inesperadas que os levam à cidade. De qualquer forma, os heróis se encontram entrando em Mordentshire à noite, ou logo quando o sol está se pondo e as pessoas estão se apressando para casa.

Esses moradores parecem ser pescadores, fazendeiros ou cônjuges daqueles que trabalham em terra ou no mar. Eles são pessoas duras e desgastadas pelo clima que não têm tempo a perder. Os moradores locais dão aos heróis olhares de curiosidade leve, mas ninguém para perguntar o que eles estão fazendo nesta cidade, pois estão ansiosos para chegar em casa antes do auge da noite. Se houver semi-humanos com o grupo, as pessoas da aldeia simplesmente dão ao grupo um espaço maior, mantendo distância para ter certeza de evitar contato com o grupo.

Os habitantes da cidade conversam com o grupo se os heróis conseguirem chamar sua atenção. As pessoas são amigáveis, embora um pouco rudes, e podem fornecer informações gerais sobre a cidade, bem como o nome da estalagem local mais provável de receber tipos aventureiros: a Sereia Encalhada. O resto da cidade oferece serviços que se esperaria de uma cidade de 2.000 habitantes, incluindo uma ferraria sem grande talento, vários bares, uma loja geral entre outras coisas. As pessoas da cidade preferem ficar principalmente em seu próprio círculo social e não socializar com os heróis.

Sereia Encalhada

A taverna chamada A Sereia Encalhada é uma ilha de calor no meio da brisa de outono que sopra do mar. Decorada em mogno e latão, o bar inteiro tem uma decoração náutica. Uma chama forte na lareira dispersa o frio da noite. Os clientes do bar são, em sua

COMEÇANDO A AVENTURA

maioria, tipos de marinheiros barbudos. Todos os 15 olham brevemente para os heróis quando eles entram, mas voltam imediatamente aos seus negócios.

O dono da estalagem é um homem grande e barbudo de cabelos brancos chamado Capitão Garrett Nancy. O Capitão, como prefere ser chamado, serve os heróis com um sorriso e fica por perto para falar com eles. Sendo um estrangeiro em Mordent, o Capitão acha que os moradores da cidade não falam tanto com ele quanto gostaria e certamente gosta de ouvir histórias do mundo exterior. Na verdade, se os heróis puderem lhe contar alguma notícia interessante, ele compra a primeira rodada de bebidas. Mesmo que não o façam, ele se senta para trocar histórias com o grupo, reconhecendo neles espíritos aventureiros preenchidos com a vontade de explorar.

Se os heróis estão procurando um lugar para passar a noite, ele pode oferecer alguns quartos limpos por meras 5 pp por pessoa. O jantar custa 1 po.

Enquanto os heróis se preparam para aproveitar a noite, mais algumas pessoas chegam. O Capitão então fecha e tranca a porta. Ele dá aos heróis um sorriso fraco enquanto o faz e lhes diz: “A noite não é segura”.

Após um curto período de tempo, ele volta para a mesa dos heróis e diz:

“Quem sabe, talvez barrar uma porta à noite pareça um pouco estranho para você. Deixe-me contar por que eu faço isso.

Aqui em Mordentshire, a noite está cheia de coisas estranhas. A casa na Colina do Grifo... bem, essa é apenas uma das casas que se dizem assombradas. Ainda assim, como se diz por aqui, se você não incomodar o mal, ele não incomodará você. Mas tudo isso começou a mudar recentemente. Vocês ouvem esse uivo?”

Acima do gemido do vento, você pode ouvir o som de cães latindo. O som é fraco, mas envia arrepios pela sua espinha.

“Sim, esses cães percorrem o campo durante a noite em Mordentshire. Eles ainda não tiveram a coragem de descer à cidade, mas

têm assediado as fazendas nas redondezas, matando aqueles que vagam à noite e fazendo todos terem medo de viajar depois do pôr do sol. A coisa estranha é que eles nunca saem durante o dia, ninguém nunca viu um sob a luz do sol.

“O que esta cidade precisa é de alguém para se livrar desses cães. Todos aqui gostariam de alcançar em suas bolsas o dinheiro para caçadores de recompensa se livrarem dessas feras.

“Agora vocês... vocês parecem mais ousados do que o resto das pessoas por aqui; mais adequados para o perigo, se eu os entendi corretamente. Vocês estão interessados?”

Simplemente passando uma tigela entre os que estão na estalagem — todos parecem prontos para passar a noite aqui em vez de vagar pela escuridão — o Capitão junta um pote de recompensa de 100 po, certamente o suficiente para persuadir alguém a enfrentar um grupo de cães famintos. Se isso não for suficiente para o grupo, o Capitão promete verificar com o prefeito no dia seguinte para tentar fazer a cidade jogar mais dinheiro no pote para melhorar o acordo.

Se os heróis estiverem ansiosos para sair à noite para caçar os cães, o Capitão não abrirá a porta durante a noite. Mas ele oferecerá aos heróis alojamento e comida durante a noite, além de café da manhã, para garantir que possam começar sua caçada bem alimentados e descansados. Se o grupo insistir em sair esta noite, eles encontrarão uma multidão hostil de moradores locais bloqueando seu caminho. Se os heróis saírem furtivamente durante a noite, avance para a **Parte II**, alterando as referências do dia para a noite, e faça com que os heróis encontrem o xerife e seus homens perto do pântano.

Se os heróis decidirem dormir, seus sonhos são atormentados por um enorme mastim preto, um cão maior e mais feroz do que qualquer um que já tenham visto. Diga a qualquer jogador que perguntar sobre o sonho que a visão desse cachorro certamente é causada pelo uivo incessante dos cães durante a noite. Em seguida, sorria como se soubesse mais.

COMEÇANDO A AVENTURA

No dia seguinte, o clima está cheio de preságios ruins. Durante a noite, uma espessa névoa rolou do oceano, pressionando contra as janelas da estalagem como se estivesse ansiosa para entrar. As brasas da fogueira da noite anterior ainda aquecem a sala comum agora vazia. Aqueles que passaram a noite saíram para trabalhar.

Fiel à sua palavra, o Capitão providencia um ótimo café da manhã para os heróis. Depois de terem comido bastante e empurrado seus pratos para o lado, um menino irrompe pela porta da pousada. Ofegante e sem fôlego, ele grita: “O pastor Dawson foi morto!”

A Caçada

O xerife local e alguns de seus oficiais chegam perto dos calcanhais do rapaz. Uma multidão começa a se reunir do lado de fora. O xerife observa os heróis e o dono da pousada, e declara: “O prefeito autorizou que eu convocasse todos os moradores capazes da vila para acabar com esses cães. Vamos procurar a toca desses cachorros. Eles mataram um dos pastores, e ele será o último a morrer se eu tiver alguma influência no assunto.”

O xerife não está procurando por argumentos. Ele responderá a quaisquer perguntas que os heróis possam ter sobre o caso. No entanto, ele não tem muitas respostas e não perderá muito tempo satisfazendo a curiosidade do grupo. Afinal, ele tem uma caçada para organizar. Ele sabe que os cães se tornaram mais ousados, entrando nos campos ao redor da própria cidade, e que eles reivindicaram sua primeira vítima na noite passada. Ele ainda não teve tempo de examinar o corpo, já que começou a organizar esta busca assim que soube da atrocidade.

O xerife também conhece bem o terreno. Ele diz para os heróis o seguirem e sai pela porta. Se o grupo não obedecer, o xerife tenta primeiro argumentar com eles. Falhando nisso, ele então diz que vai prendê-los se não conseguirem encontrar em si mesmos a bondade de ajudar a cidade. Ele é perfeitamente sério nessa ameaça e terá o grupo amarrado pela multidão do lado

de fora, com seus equipamentos confiscados até que decidam ajudar a cidade.

O xerife é inicialmente educado, mas os relatos do dia já estão afetando seus nervos e ele não quer mais problemas em suas mãos.

Quando os heróis aceitam, o xerife lidera o grupo de oficiais e convocados, cerca de 100 no total, em direção à casa do pastor. Todos os moradores da cidade estão estranhamente quietos. O xerife convida os heróis para caminhar com ele. Enquanto caminham pela névoa, os heróis podem questioná-lo sobre a região. O xerife é amigável, embora claramente chateado com os assassinatos. Ele pode contar a eles a história de Burton Wescote (“Os Fatos Importantes” da Introdução), bem como quaisquer rumores, pistas ou falsas pistas que você desejar dar aos jogadores. O xerife diz aos heróis que a mansão Wescote fica a alguns quilômetros a nordeste, mas a caçada não deve levá-los tão longe.

Eventualmente, o grupo chega ao local da cabana do Pastor Dawson. É um lugar pouco cuidado, maltratado pelo clima rigoroso da região. O prédio é seguro e não apresenta nenhuma pista sobre o que pode ter matado o pastor. Atrás do prédio, estão os currais de ovelhas, que estão estranhamente silenciosos. Quando os personagens contornam a cabana, podem ver o motivo.

Cada ovelha teve a garganta rasgada. Deitada no meio do curral está o corpo de um homem de meia-idade.

“Alguém tem um senso de humor mórbido”, diz o xerife. Ele aponta para o corpo do pastor. A garganta do homem foi rasgada por alguma criatura, rasgos irregulares cercam a ferida. Em pé sobre o cadáver está uma escultura de palha de um cachorro, um grande cão montado com barro. Há sangue pingando dos dentes espinhosos da figura. Enquanto você olha, uma rajada de vento gelado desfaz a besta, espalhando a palha e deixando apenas algumas hastas de feno manchadas de sangue para marcar onde ela estava.

Se os heróis procurarem por pegadas, eles encontrarão algo bastante estranho. As pegadas

COMEÇANDO A AVENTURA

do cão e do pastor claramente levam até este local, mas não há outras pegadas para indicar que a estátua foi colocada ali por uma terceira parte. Se os heróis não verificarem essa pista óbvia, um dos outros oficiais apontará para eles. O xerife fica confuso quando isso é apontado, mas assume o controle rapidamente. Ele divide o grupo de caça em grupos de no máximo oito pessoas. Ele então diz a cada grupo para formar uma linha. Ele atribui aos heróis o acompanhamento das pegadas até sua origem e diz aos outros para se espalharem na tentativa de encontrar outras pegadas.

O caminho que os heróis devem seguir segue para o nordeste em direção à mansão Wescote. O xerife comenta sobre isso, dizendo: *“Talvez eles tenham fugido no pântano próximo à mansão.”* Seu modo é inquieto e ele olha ao redor da área como se esperasse um ataque a qualquer momento. “Eu queria que esta neblina maldita se dissipasse. Ela sumiu por um curto período esta manhã, mas realmente voltou com força. Isso tornará a rastreabilidade mais difícil. Vamos ter que ter um sistema para nos manter em contato uns com os outros. Alguma sugestão?”

O xerife dá aos heróis a oportunidade de sugerir algum método de comunicação. Se ninguém sugerir nada, o Capitão sugere que chamem a cada poucos minutos para que ninguém se perca. Usar uma corda só permitirá que um grupo de oito pessoas seja amarrado junto.

Uma vez que o método tenha sido acordado, a caçada começa. É uma coisa boa que o xerife insistiu na comunicação, pois a visibilidade aqui é limitada a cerca de 6 metros. Os heróis não conseguem nem mesmo distinguir o grupo ao lado do deles, mas a comunicação flui bem, com gritos subindo e descendo pela linha a cada poucos minutos. Ainda assim, toda o grupo de caça está se espalhando, tornando-se cada vez mais dispersa.

De repente, um uivo doloroso se levanta. Parece como se dezenas de cachorros estivessem uivando em uníssono. O som sinistro dos cães fica mais alto à medida que os sons dos outros grupos de caçadores diminuem. De repente, há gritos de dor e surpresa ao longe, além dos

latidos dos cães de caça. Parece que outro grupo de oficiais está sendo atacado!

Se os heróis forem investigar, descobrirão que a névoa confundiu seu senso de direção, abafando o som e fazendo parecer que vem de algum lugar completamente diferente. Uma vez que os heróis vão em auxílio dos outros oficiais, eles se encontram seguindo seu caminho cada vez mais fundo no pântano, sendo atraídos para um encontro com Burton Wescote. Não importa para onde vão, a névoa os confunde e os leva em direção à mansão.

Se os heróis optarem por não ajudar o resto do grupo de caça, ou se ficarem no lugar, serão caçados por um bando de cães do pântano que percebem o cheiro deles. Os heróis ficam cientes de que estão sendo caçados quando uivam nas proximidades, aparentemente a cerca de 9 metros de distância. No entanto, devido à densidade da névoa, os heróis não conseguem ver nada. O som se propaga bem, mas não revela a direção da fonte, e os heróis podem ouvir o ofegar de vários cães e o som de suas patas.

Uma vez que os cães cercam os heróis, eles ficam em silêncio e se aproximam, latindo subitamente apenas quando os heróis conseguem vê-los. Os heróis e outros personagens podem ser obrigados a fazer testes de medo quando virem os cães sem olhos emergindo da névoa.

Cão do Pântano (10): Int: Semi; Tend NM; MV 15; CA 5; DV 2+2; PV 16 cada; TACO 19; #AT 3; Dano 1-4/1-4/1-6; Moral 15; Tam: Médio; XP 65 cada.

Os cães lutam até a morte; eles não têm vida para serem cuidadosos. Quando são destruídos, eles voltam ao barro e palha do qual foram formados; a névoa que lhes fornece vida se dissipa invisível na densa neblina. Novamente, os heróis podem ter que fazer um teste de medo quando as criaturas morrem e se transformam em palha e lama. Este é um teste único, pois os heróis se acostumarão com isso depois de enfrentar as criaturas uma vez.

Durante a batalha, os cães forçam os heróis em direção ao pântano. Prossiga para a **Parte II: O Pântano Vai Tomar Seus Ossos.**

O PÂNTANO VAI TOMAR SEUS OSSOS



pós os heróis terem lutado ou fugido do primeiro grupo de cães, eles devem sobreviver aos perigos do próprio pântano — a perseguição contínua pelos cães é o menor deles. Aqui, eles aprenderão mais sobre a área, a mansão próxima e Burton Wescote conversando com Douglas Michaels, jardineiro dos Wescote. A interação dos heróis com Michaels determinará a

recepção que eles receberão quando finalmente chegarem à Mansão Wescote.

Perseguidos!

Os sons dos outros delegados se apagaram durante a batalha. Seus arredores estão úmidos e pantanosos, o som da água pingando das árvores esqueléticas cobertas de musgo preenche a solidão do pântano. Todo lugar em volta é dominado pelo zumbido de insetos e o grasnar duro de aves de rapina. Os sons parecem de alguma forma perdidos e abandonados através da névoa densa.

Então, do cinza solitário, vem o uivo dos cães temidos, enquanto o bando retoma a caçada, e você deve se virar e fugir mais profundamente nas profundezas do grande pântano. Sua fuga caótica leva a um crescimento mais espesso, verde, mas rancoroso, de alguma forma tirando força das águas estagnadas, pelas quais você caminha. De repente, seu pé afunda em uma poça de areia movediça! Somente reflexos rápidos o salvam de ser engolido pelo pântano, enquanto você percebe que todo esse pântano esconde perigo em todos os lugares e um passo em falso pode significar sua ruína!

Os heróis serão perseguidos pelos cães do pântano enquanto estiverem nos charcos. Os heróis não terão tempo para parar e investigar, pois assim que derrotarem seus atacantes, quatro cães mais tomarão a caçada. Os heróis têm no máximo dez minutos (rodadas) entre os ataques. Inexoravelmente, os heróis serão conduzidos em direção a Douglas Michaels, o jardineiro de Burton Wescote. Mas antes de encontrá-lo, eles precisam aprender a navegar no pântano.

Primeiramente, os heróis precisam lidar com a redução de sua velocidade de movimento. A menos que possuam alguma magia que permita ação sem restrição neste lugar cheio de plantas, sua taxa de movimento é reduzida a um terço do normal. Embora existam trilhas e pequenos caminhos que cruzam todo o pântano, as trilhas estão tão cobertas que dificultam significativamente o movimento. Se os heróis estiverem em uma das trilhas mais estabelecidas usadas pelos cães ou pelos empregados da Mansão Wescote, então suas taxas de movimento aumentam para 2/3 do normal.

O maior perigo do pântano é a areia movediça. Há 15% de chance a cada rodada de os heróis encontrarem um trecho de areia movediça. O trecho terá de 3 a 18 metros de largura e pode realmente suportar seu peso por algumas rodadas antes que os heróis percebam sua situação. Cada herói deve então fazer uma jogada de proteção bem-sucedida contra magia ou pisar na areia movediça.

Se alguém cair na areia movediça, eles devem fazer um teste de perícia de natação bem-sucedido. Se eles tiverem sucesso, a vítima pode permanecer flutuando indefinidamente, embora qualquer movimento pelo brejo seja extremamente difícil (0,3 metro a cada três rodadas). Aqueles que falham entram em pânico e são tratados como se não tivessem a perícia natação.

Personagens sem a perícia de Natação podem flutuar por um quarto de seu valor de Constituição, em turnos. Cada turno passado na areia movediça esgota os heróis e lhes dá uma penalidade cumulativa de -1 em ataques até que os heróis tenham descansado pelo menos um turno para cada turno gasto na areia movediça.

Uma vez que a vítima afunda abaixo da superfície, ela só pode sobreviver por um curto

COMEÇANDO A AVENTURA



período de tempo. Dado um bom sopro de ar, os heróis podem segurar a respiração por um número de rodadas igual a $1/6$ de sua pontuação de Constituição. Após este tempo, se eles continuarem a tentar segurar a respiração, eles devem fazer um teste bem-sucedido de Constituição a cada rodada, com uma penalidade cumulativa de -2 após a primeira rodada. Uma vez que o teste falhe, o personagem se afoga.

Resgatar alguém preso em areia movediça requer apenas que o salvador estenda um galho, corda ou outro objeto para encontrar algo para ancorar-se neste terreno pantanoso e puxar a vítima enquanto ela se segura. Um salvador pode pular na areia movediça para salvar uma pessoa se afogando, mas deve ter a perícia de Natação, caso contrário, ele estará em igual perigo.

A maneira mais segura de viajar neste pântano é amarrar-se com seus companheiros com uma corda. Embora isso cause uma penalidade de -1 para acertar para cada herói, bem como limitar o movimento, é uma boa alternativa.

Independentemente do curso ou preparação, o grupo encontrará pelo menos um grupo de cães do pântano. Essas feras atacam até que sejam superadas em número por 4 para um ou mais, momento em que os sobreviventes fugirão para a névoa.

Cão do Pântano (4): Int: Semi; Tend NM; MV 15; CA 5; DV 2+2; PV 13,13,10,9; TACO 19; #AT 3; Dano 1-4/1-4/1-6; Moral 15; Tam: Médio; XP 65 cada

O grupo ouve pela primeira vez o jardineiro perdido lutando através da vegetação rasteira depois de derrotar o primeiro grupo de cães do pântano.

Ao redor de uma curva na trilha, vem um terrível grito aterrorizado e coralizado pelo latido dos cães que encurralaram sua presa. Um velho curvado, ensanguentado e sujo, sai da vegetação rasteira, os cães horríveis e sem olhos correndo atrás dele. Seus gritos lastimáveis por ajuda são fracos e roucos. Os cães, não intimidados por esse novo inimigo, se lançam à batalha, espumando e rosnando.

Esses quatro cães têm as mesmas estatísticas descritas acima.

I. Encontrando Michaels

Uma vez que os heróis tenham eliminado as feras, o homem grato fala:

“Obrigado pela sua assistência oportuna. Sem ela, eu certamente estaria morto. Mas estou me adiantando. Permitam-me me apresentar. Eu sou Douglas Michaels, o jardineiro do Sir Burton Wescote, o dono desta propriedade e da mansão próxima. Eu estava aqui no pântano para colher algumas ervas para o nosso cozinheiro quando fui atacado pelos cães malvados.

Devo dizer que nunca esperei ver alguém vagando pelo pântano por conta própria. Mesmo durante o dia, quando os cães não saem, este lugar é geralmente evitado pelos moradores locais. Claro, vejo que vocês não são locais, então isso pode explicar. Ainda assim, ninguém lhe disse que este lugar é supostamente amaldiçoado?

Sabe, agora que penso nisso, esta é a primeira vez que vejo esses cães durante o dia. Isso é um grande mistério. Supostamente é seguro sair na luz.” Um tremor involuntário abala seu corpo frágil.

“Se vocês puderem me acompanhar de volta à mansão, poderemos cuidar dessas feras e talvez preparar algo para jantar. O que acham?”

O sol rompe a neblina logo depois que os heróis resgatam o jardineiro. Michaels lidera o caminho de volta para a mansão, conversando o tempo todo. Se os heróis não conseguirem pensar em nada para conversar, Michaels falará sobre qualquer assunto que lhe vier à mente. Esses tópicos incluem o clima, seu trabalho e o estado dilapidado da casa da mansão.

Se perguntado sobre Wescote e a maldição, Michaels explica que é dedicado a Wescote — ou mais propriamente, é dedicado ao seu trabalho. Ele pode falar brilhantemente do mestre ou sussurrar sobre o temperamento imprevisível do mestre, dependendo da história escolhida. Se Wescote for mau, Michaels diz aos heróis que, embora odeie falar mal de outro, Wescote é um homem propenso a acessos de raiva violenta e às vezes é um mestre irracional, embora sempre

apresente uma aparência civilizada para seus convidados. Michaels também pede aos heróis para não contar a ninguém o que ele disse; ele ama seu trabalho, e não seu mestre, e odiaria ter que procurar outro neste momento de sua vida.

Michaels não sabe muito sobre a maldição. No entanto, ele sabe que o pântano parece ter se aproximado continuamente da mansão nos cinquenta anos em que trabalha lá. Além disso, estranhamente, o mestre nunca parece envelhecer, como se estivesse sendo mantido jovem por algum efeito sobrenatural.

Ele sabe que os cães normalmente são criaturas noturnas e fica dentro de casa à noite. Por esse motivo, ele nunca viu a aparição descrita na **Parte III: Os Cães São Para Sempre Seus**, embora tenha ouvido falar disso dos outros empregados.

Depois de 15 a 20 minutos de caminhada, a silhueta da Mansão Wescote pode ser vista indistintamente na neblina, seu telhado em estilo gótico se elevando acima das árvores. Mesmo à essa distância, parece mais um edifício abandonado do que uma mansão habitada. Conforme os heróis se aproximam, podem ver que as janelas da mansão estão protegidas com tábuas e as portas são grossas e resistentes. A mansão está bastante desbotada e precisando de pintura, um estranho contraste em relação aos terrenos bem cuidados. O pântano é mantido afastado apenas pelas grossas paredes de pedra que cercam a propriedade, embora em alguns lugares pareça que a parede desmoronou sob o constante ataque do solo pantanoso.

Se os heróis perguntarem por que a mansão está protegida com tábuas, Michaels responde: “Acho que é por causa daqueles cães do pântano, e seu líder, o grande Mastim do Pântano. Eles já arrombaram as janelas e forçaram as portas mais de uma vez. Cerca de 40 anos atrás, depois que eu já estava aqui há algum tempo, o Mestre Wescote simplesmente decidiu não se incomodar mais em substituir as janelas. Todas as noites esses cães vêm nos atacar e arruinam todo o trabalho que eu fiz durante o dia. Ficamos cansados de reconstruir tudo de novo. Espero que vocês nos desculpem pela bagunça.”

OS CÃES SÃO ETERNAMENTE SEUS



Desde que os heróis ajudaram Michaels, eles são recebidos como convidados de honra, pois Wescote tem dificuldade em recrutar novos ajudantes, já que sua reputação em Mordentshire está manchada. Embora ninguém da cidade possa informar com certeza se Burton está vivo ou morto, acredita-se que a família Wescote esteja amaldiçoada. Apenas os menos supersticiosos dos habitantes locais consideram trabalhar na mansão da família, deixando a mansão com poucos candidatos a emprego.

Eventualmente, Wescote pede aos heróis para ajudarem a quebrar a maldição que aflige ele e sua família. Se os heróis concordarem em ajudar, podem encontrar várias pistas sobre a natureza da maldição na própria casa da mansão.

A primeira pista é o próprio testemunho de Wescote. No entanto, como até mesmo o jogador mais apático provavelmente perceberá que essa versão da história é tendenciosa, existem mais pistas. Os empregados podem ser questionados e, se Wescote for malvado, os heróis podem vê-lo batendo em um deles em um acesso de raiva. Também há a aparição da noite da maldição; Wescote mesmo mostra aos heróis a cena, mas esconde seu próprio envolvimento nela. As informações que os heróis obtêm devem ser suficientes para levá-los ao pântano, onde podem aprender mais sobre a maldição dos Wescotes.

Mansão Wescote

A mansão é um edifício de dois andares, ramificado, cheio de poeira e antiguidades. As descrições dos quartos da mansão e quaisquer itens de valor seguem as anotações dos empregados. O Mestre deve sentir-se à vontade para adicionar móveis comuns e outros itens a essas descrições à medida que os heróis exploram. Nenhum desses móveis deve ser especialmente atraente para um ladrão, mas

sempre há a chance de um herói tentar roubar algumas coisas. Lembre aos jogadores que eles são convidados caso seus heróis comecem a encher os bolsos. Os poucos empregados restantes têm acomodações no primeiro andar, mas a maioria pode ser encontrada em qualquer lugar da mansão.

Os Empregados

Darrell Holmes (mordomo e guerreiro de 2º nível): CA 7; MV 12; PV; For 13, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 11; # Ataques 1; Dano 1-6; Tend LM ou LN; TAC0 19.

Darrell é educado e servil, mas não particularmente amigável. Ele permanece na ala dos empregados até ser convocado. Tendo sido um aventureiro antes, ele tem pouca admiração pelos heróis. Sua personalidade reflete a de Wescote — se Wescote for maligno, Holmes é arrogante e astuto, brutal quando tem a vantagem. Se Wescote for bom, Holmes é gentil, embora ainda um pouco arrogante.

Martine Garrett (cozinheira): CA 10; MV 12; PV 3; For 10, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 9; # Ataques 1; Dano 1-4; Tend N; TAC0 20.

Martine é intrometida e intrigante, consciente da hierarquia social entre os empregados. Ela sempre quer parecer melhor do que os outros, geralmente criticando injustamente outros empregados ou atribuindo seus erros a outro. Ela é uma excelente cozinheira, apesar de seus defeitos de caráter.

Douglas Michaels (jardineiro): CA 9; MV 9; PV 4; For 14, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 13, Car 8; # Ataques 1; Dano 1-3; Tend NB; TAC0 20.

Douglas é um velho gentil que está no serviço da família Wescote há mais tempo do que qualquer outro empregado. Ele caminha mancando, tendo quebrado a perna gravemente anos atrás.

Gabrielle Morgan (empregada): CA 10; MV 12; PV 3; For 8, Des 12, Con 15, Int 9, Sab 12, Car 13; # Ataques 1; Dano 1-2; Tend NB; TAC0 20.

OS CÃES SÃO ETERNAMENTE SEUS

Amigável e bem informada, Gabrielle mantém sua mente afiada escondida por trás de uma fachada de estupidez. Ela é quem fala com os heróis sobre a aparição.

Primeiro Andar

Saguão: A entrada é graciosamente decorada, mas parece precisar de alguns móveis novos. O que resta parece estar aqui há décadas. Uma escadaria leva ao segundo andar, onde uma varanda dá vista para o saguão.

Sala de Estar: Este cômodo foi abandonado. Vidro quebrado cobre o chão, e a porta está pregada. Lama e palha de cães do pântano abatidos estão espalhados pelo chão. Vários livros foram arrancados das prateleiras, com suas páginas roídas espalhadas pelo cômodo. Por estar isolado do restante da mansão, este cômodo é decididamente mais fresco.

Sala de Desenho: Aqui estão os presentes embrulhados para o casamento que nunca aconteceu. A sala está cheia de talheres de prata (valendo 200 po), um conjunto completo de pratos de porcelana (valendo 500 po), várias peças de arte (incluindo pinturas, estátuas e um violino; cada um vale 200 po), armas (incluindo uma espada larga +1) e uma armadura completa de placas. A armadura é puramente ornamental, mas atraente (valendo 400 po).

Sala de Jantar: A sala de jantar é uma das salas que ainda está em bom estado. Os móveis de mogno são polidos e brilhantes com um brilho suave, e os lugares estão limpos e brilhantes. Uma coisa parece estranha: há um ponto escuro e sem pintura na parede onde uma pintura obviamente costumava estar. Wescote diz que era um retrato de seu avô que foi danificado; na verdade, é uma foto dele mesmo, escondida no porão.

Salão de Baile: Antes de os heróis entrarem, eles precisam remover tábuas e pregos das portas, já que este cômodo foi selado. Quando estiverem dentro, os heróis podem ver que esta sala, que antes era bonita, agora está cheia de feno e lama, todas as suas altas e elegantes

janelas quebradas. Se os heróis perguntarem a Wescote ou a qualquer um dos empregados sobre essa desordem, eles são informados de que os cães uma vez entraram e agora o salão foi abandonado. Como a sala de estar, este cômodo é decididamente mais fresco. Uma varanda no andar de cima contém assentos orquestrais, com uma grade correndo ao redor do comprimento do salão de baile.

Cozinha: A cozinha é bem cuidada e iluminada, com panelas e frigideiras limpas penduradas no teto. Há uma despensa grande e um suporte de especiarias aqui, e uma grande área de preparação de alimentos domina o ambiente.

Quartos dos Empregados: Os quartos dos empregados são limpos e bem cuidados. Cada empregado tem seu próprio quarto e mantém cerca de 5 peças de ouro em valores escondidos aqui.

Segundo Andar

Sala de Estudo: Este quarto é seguramente trancado (fechadura de baixa qualidade; +15% de chance de abrir). Ele serve como uma biblioteca e uma sala de estudo. Nas paredes, há livros de história, arte e ficção. Há também uma grande seção sobre o ocultismo, concentrando-se especificamente em obras que lidam com estudos de casos de fantasmas e maldições. Há vários livros do notável Dr. Van Richten escondidos nas prateleiras.

A sala é confortavelmente decorada, com poltronas de couro estofadas, uma grande escrivaninha de carvalho e uma enorme lareira. Há um sofá virado para o fogo, uma manta amassada sobre ele atestando que alguém tem dormido perto do fogo. Pinturas adornam as paredes de painéis, estudos dos senhores da Mansão Wescote. A última pintura, datada de 100 anos atrás, retrata alguém que se parece muito com o atual lorde.

Sobre a mesa estão espalhados papéis, cada um dos quais é dedicado a considerar maneiras de quebrar a maldição que Wescote sofre.

Se Wescote for malvado, ele escreveu notas amaldiçoando Campbell, contendo sentimentos

OS CÃES SÃO ETERNAMENTE SEUS

como “Eu deveria tê-la matado quando tive a chance!” Se os heróis entrarem na sala, ele tentará impedir que examinem a mesa, dizendo: “não há nada importante aqui. A chave para a maldição está no pântano.”

As palavras da maldição estão gravadas acima da lareira, ao lado de uma foto de uma bela jovem, com cabelos castanhos avermelhados, uma figura imponente, um nariz como de falcão e olhos verdes penetrantes. Isso é para que Wescote possa estudar a maldição na tentativa de encontrar uma maneira de quebrá-la. Até o momento, ele não encontrou uma solução, exceto morrer, o que ele nunca consideraria uma alternativa viável. A maldição diz:

*“Pântano, leve seus ossos
e mantenha-os, Burton Wescote!
Os cães são eternamente seus,
mas agora eles estão sob minha mão!
Viva muito e sofra, seu egoísta —”*

Uma adaga fica presa na parede próxima, como se alguém a tivesse lançado em um acesso de raiva.

Um cofre atrás de uma das pinturas contém uma escritura da terra, 500 po, uma coleção de 15 gemas no valor de 200 po cada, e uma bolsa de couro contendo 100 p.p. A fechadura do cofre é excelente (impondo uma penalidade de -20% em qualquer tentativa de abri-la). A chave está no quarto de Wescote.

Quarto Principal: O quarto de Wescote é funcional e livre do resplendor da decoração da antiga mansão. Contém uma cama com dossel, uma cômoda e um grande armário. Não contém objetos de valor, exceto a chave do cofre da sala de estudo, que está em uma gaveta da mesa de cabeceira.

Galeria: A galeria de música tem vista para a sala de baile. A bagunça da sala de baile não se estende até aqui em cima, embora a poeira dos anos cubra o lugar. A área é pouco usada.

Quartos: Os quartos são simples, mas confortáveis. Contém apenas uma cama, cômoda, banco e armário.

Porão

O teto do porão é abobadado para suportar o peso da casa acima. O teto tem apenas cerca de 1,5 metro de altura, exigindo que aqueles que vêm aqui se curvem para realizar suas tarefas. A única decoração do porão são teias de aranha e poeira, seus únicos inquilinos são aranhas e ratos.

Adega: Esta coleção uma vez grandiosa de vinhos raros foi reduzida a menos de duas dúzias de garrafas. Raramente um empregado consegue ir à cidade para reabastecê-la.

Sala de Equipamentos: Este quarto está repleto de móveis enferrujados ou danificados e equipamentos de equitação. É evidente que nada disso foi mexido no ano passado, julgando pela poeira em tudo. Entre os equipamentos, sob uma antiga lona, está a pintura removida da sala de jantar lá em cima. Se os heróis descobrirem isso e removerem a lona protetora, descobrirão que ela retrata alguém que se parece com o anfitrião deles, embora a pintura em si tenha décadas de idade.

O Curso dos Eventos

Quando os heróis entram na mansão, eles são recebidos calorosamente por Burton Wescote, um homem atraente e inteligente. Ele ouve atentamente a história do jardineiro, acenando com simpatia nos lugares certos. Parece genuinamente feliz por ter visitantes em sua casa e os instiga a ficar para o jantar.

Ele convoca a empregada e o mordomo para cuidar dos ferimentos do grupo, enviando-os para um dos quartos no segundo andar. Quando suas feridas são lavadas e enfaixadas, Wescote os chama. Ele os leva para um passeio por sua casa, mostrando-lhes os quartos de interesse.

Quando o passeio termina, o jantar está preparado. Wescote insiste que os heróis fiquem para o jantar. Se eles recusarem, Wescote lhes diz que conhece a origem dos cães e revelará tudo durante o jantar. Ele cumpre sua palavra, contando a história da maldição que se abateu sobre sua família. No entanto,

OS CÃES SÃO ETERNAMENTE SEUS

independentemente de seu envolvimento na história, ele se certifica de ser retratado como a vítima inocente. Ele simplesmente muda seu envolvimento, usando a História nº 1 se a nº 4 for verdadeira e a História nº 3 se a nº 2 for verdadeira (consulte as páginas 5-8). *Detectar mentiras* e outras magias de adivinhação são inúteis aqui — o herói que conjura o feitiço não recebe nenhuma leitura e sabe disso, em vez de receber uma leitura completamente falsa.

Depois de contar sua história, Wescote insiste que todos subam até sua sala de estudo; ele está ansioso para mostrar uma visão. “No entanto”, ele avisa, “é melhor que vocês estejam preparados para ficar acordados até tarde. O que desejo mostrar a vocês acontece nas primeiras horas da manhã, então talvez queiram dormir antes.” Ele não diz mais nada sobre o assunto, preferindo deixar a aparição falar por si mesma. Uma vez na sala, ele convida os heróis a se sentirem confortáveis; ele se senta em sua mesa e pega um de seus livros sobre assombrações.

O tempo passa lentamente até que finalmente o relógio bate as três. Wescote atravessa a grande janela. “Ah, começa de novo”, ele murmura. “Toda noite, às três horas, sua aparição se forma e ela leva sua matilha de cães para caçar nos pântanos. Observem!”

Ele olha para a extensão de terra atrás da casa enquanto um brilho fantasmagórico se eleva da terra. Do seu ponto de vista, você pode ver o brilho tomar a forma de uma jovem, mas está muito longe para ver seu rosto. Você pode perceber que ela olha para a casa por um momento e depois gira e corre em direção aos pântanos. Pouco depois, uma matilha de cães famintos corre atrás dela.

“Lá vai ela com seus cães”, Wescote murmura, “para caçar os inocentes que vagam pelo mundo”. Ele fecha as cortinas e as prende rapidamente, mas não antes que você perceba outra figura correndo atrás da matilha.

Se perguntado sobre a segunda figura fantasmagórica, Wescote diz que nunca foi capaz de discernir a identidade da figura, que se juntou recentemente à caçada. Se os heróis puxarem as cortinas, eles ainda terão tempo de ver as



OS CÃES SÃO ETERNAMENTE SEUS

figuras desaparecerem no pântano, desvanecendo-se ao entrar em um pequeno vale na distância.

Depois que o espetáculo fantasma termina, Wescote se vira para o grupo: “essa é minha maldição. Vocês podem me ajudar? Vão procurar o espírito vingativo de Ann Campbell e fazê-la descansar para me trazer paz? Eu posso fornecer equipamentos, alimentação e dar direções aproximadas de onde Ann morreu.”

Se o grupo concordar, Wescote exclama: “excelente! Vou pedir para a empregada mostrar seus quartos! Vocês podem começar amanhã.” Ele toca um pequeno sino em sua mesa e, alguns minutos depois, uma sonolenta Gabrielle entra para mostrar aos heróis os quartos de hóspedes.

Este show fantasma se repete todas as noites até que a maldição seja quebrada. Se os heróis quiserem testemunhar o fantasma em sua totalidade (algo que Wescote tentará evitar, distraindo os heróis para algum divertimento ou para falar de outro assunto), eles devem esperar do lado de fora para que o fantasma apareça na noite seguinte. Os heróis são impotentes para interagir com o fantasma, não importa o que façam. É uma impressão emocional deixada na paisagem, tão inalterável quanto uma força da natureza.

À exata batida das três da manhã, um brilho surgirá do chão e se transformará na forma de uma bela jovem, vestida com roupas elegantes de um século atrás. As cores estão estranhamente desbotadas, tornando a cor real indistinguível. Não há som em toda a cena, dando-lhe uma qualidade assustadora.

As mãos da mulher estão manchadas com algo escuro, e seu vestido está sujo também. Subitamente, ela gira, uma expressão de horror em seu rosto, e então se vira e corre em direção aos pântanos. Saindo dos canis abandonados, surgem as imagens fantasmas de muitos cães, cada um uivando ao avistar sua presa. Um homem, também vestido com a moda de um século atrás, está ao lado da porta aberta do canil, apontando para a figura fugindo da mulher e gritando. Quando o último dos cães desaparece, o homem de rosto sombrio corre atrás deles, seu chapéu tricórnio caindo de sua cabeça.

Estudando o rosto do homem, é possível notar uma semelhança incrível com Burton Wescote!

Se os heróis seguirem a caçada fantasma para os pântanos, eles testemunham os eventos do que realmente aconteceu um século atrás. Como a porção final dessa cena fantasmagórica se desenrola depende da História que o Mestre escolheu.

Nº 1 ou nº 3: Wescote pode estar carregando uma corda, sorrindo com o destino da garota;

Nº 2 ou nº 4: ou ele pode estar procurando uma maneira de salvar sua vida.

Seja qual for o caso, os heróis podem determinar o verdadeiro vilão ao testemunhar isso e o local de descanso de Ann. Infelizmente, o final desta pequena peça resulta na criação espontânea de uma matilha de cães do pântano que surgem das águas turvas para atacar. Se algum dos heróis tentar interferir com essa cena fantasma, o Mastim do Pântano também se levanta, saltando do pântano para trazer a morte aos intrometidos.

Cão do Pântano (9): Int: Semi; Tend NM; MV 15; CA 5; DV 2+2; PV 13,13,10,9; TACO 19; #AT 3; Dano 1-4/1-4/1-6; Moral 15; Tam: Médio; XP 65 cada

Mastim do Pântano: Int Muito Inteligente; Tend NM; MV 18; CA 2; DV 8; PV 64; TACO 13; #AT 3; Dano 1-6/1-6/1-8; Moral 20; DE Atingido apenas por encantamento +1 ou superior; RM 15%; Tam: Grande; XP 3.000.

Se os heróis não conseguiram identificar a segunda figura na aparição, Gabrielle esperará até que estejam bem longe de Wescote e depois sussurrará: “Ele mostrou a você a aparição? Tudo isso?” Se os heróis pressionarem por detalhes, ela informa que há outra figura na aparição, mas que nunca, em seus 30 anos de serviço aqui, reuniu coragem para se aventurar no pântano à noite para identificá-la.

Independentemente de o grupo ter visto a outra figura, ela lhes conta o estranho hábito do mestre: ele desaparece no pântano todas as manhãs por cerca de uma hora. Ele volta parecendo enjoado e doente, e Gabrielle muitas vezes o ouve engasgar mais tarde no dia.



O pântano não é excepcionalmente grande, mas abriga uma variedade de criaturas. A maioria delas pode escapar do perigo que os cães do pântano representam, embora algumas sejam capazes de se defender dos cães malvados. Esses encontros podem ocorrer a qualquer momento em que os heróis estejam explorando o pântano.

No entanto, mais importante do que qualquer habitante do pântano é o próprio pântano. Dê uma personalidade ao pântano quando os jogadores pedirem descrições de seus arredores. As árvores rangem e gemem com a idade, e as turfeiras suspiram e gorgolejam de forma melancólica. Cada brisa é um sopro apodrecido, e cada sombra estremece. Crie um caráter para o pântano e faça com que os heróis sintam que estão sendo observados e ameaçados.

Há realmente apenas dois encontros nesta parte da aventura que podem fornecer informações aos jogadores sobre a maldição. O primeiro é o clareira onde o corpo de Ann está; o segundo é o encontro com Ann. Os outros encontros simplesmente acrescentam mistério e horror ao próprio pântano. Use-os com parcimônia se os heróis estiverem tendo dificuldade, ou mais liberalmente se precisarem de um desafio maior.

O Mestre deve revisar as regras para “Afofamento em areia movediça” apresentadas no Capítulo 2, página 15, antes de prosseguir.

A: Clareira

Há uma sensação de ameaça preenchendo esta clareira. É maior do que a maioria das áreas secas neste pântano e tem várias áreas óbvias de areia movediça. Uma vegetação

densa circunda a clareira, ocultando qualquer coisa que possa estar espreitando ali.

Um pequeno bosque de árvores se abriga na clareira e um zumbido de insetos enche o ar. O fedor do pântano é mais forte e horrível aqui. Misturando-se com o cheiro de apodrecimento vegetal está o odor inconfundível de uma sepultura aberta.

Não há nenhum encontro nesta área, a menos que os heróis comecem a cavar na areia movediça. Nesse caso, o fantasma de Ann Campbell faz o seu melhor para distrair os heróis de sua tarefa até que ela possa animar as plantas para afastá-los ou criar cães do pântano, se for noite. O próprio Mastim do Pântano não aparecerá a menos que a noite tenha caído ou a neblina obscureça completamente o sol. Consulte o próximo encontro para as táticas de Ann caso os heróis sejam persistentes em perturbar seu corpo antes de trazerem Wescote aqui.

Esta clareira é o local do encontro final entre Wescote e Campbell. Os heróis podem investigar esta área o quanto quiserem antes do encontro final, mas não encontram nada de valor.

B: As Duas Faces de Ann Campbell

Este encontro pode ocorrer em qualquer triilha do pântano. Depois que os heróis fizerem algumas buscas e depois de testemunharem a cena fantasma, Ann aparecerá para eles. Este é o fantasma de Ann Campbell, não um cadáver animado. Ela escolhe se revelar uma vez que percebe que esta é a melhor oportunidade para sua paz.

Quando os heróis encontrarem Ann, eles verão primeiro um cadáver corrompido e mofado. Enquanto eles procuram no pântano, faça com que um herói escolhido aleatoriamente faça um teste de Sabedoria. Se o teste for bem-sucedido, o herói sentirá olhos malévolos o observando por trás. Se o personagem girar rapidamente, verá uma coisa horrível — uma cabeça apodrecida espiando da superfície do pântano, olhando intensamente para o grupo. Sua boca se abre em uma maldição silenciosa e a cabeça afunda. Essa visão causa um teste de horror.

ELES ESTÃO SOB MINHA MÃO

Se o grupo investigar a área, não encontrarão nada. A forma fantasmagórica de Ann fugiu através das águas abaixo da superfície da lama para evitar ser vista. Se os personagens realmente começarem a mexer na lama, Ann anima uma videira ou outra planta para forçar um personagem a cair na areia movediça. Uma videira tem TACO 15; se acertar, se enrola ao redor da perna ou do braço de um herói e começa a puxá-lo para a areia movediça. O personagem deve fazer um teste de Força com -2 para evitar ser puxado em direção ao pântano; duas falhas no teste indicam que a videira conseguiu arrastar o personagem para baixo da superfície. Um herói puxado para a areia movediça pode continuar a atacar a videira com uma penalidade de -4, mas apenas com uma arma pequena, como uma faca ou adaga. Armas maiores são inúteis na lama. A videira pode ser cortada infligindo 10 pontos de dano com uma arma do tipo P ou E.

O Mestre pode substituir um ataque de agarrar de outro tipo de planta, como uma árvore retorcida, um arbusto espinhoso, uma planta-aranha, musgo espanhol sufocante e entre outros.

Depois de vários encontros desse tipo, Ann determina que os heróis pretendem continuar sua investigação e aparece para eles.

A vegetação agarrada finalmente se abre em um montículo seco e coberto de flores. Lá está uma bela mulher de cabelos vermelhos colhendo flores no meio do pântano. Ela olha para cima, sem surpresa, e põe sua cesta no chão. Ela se endireita, alisando seu vestido antiquado, e espera que vocês se aproximem. Algo em seus traços parece sobrenaturalmente calmo.

Se os heróis forem observadores, podem notar que essa é a mesma mulher cujo retrato está acima da lareira de Wescote. Um teste bem sucedido de Inteligência indica que “ela parece familiar”. Se os heróis comentarem essa semelhança, Ann diz aos personagens que ela é descendente dos Campbells sobre os quais eles ouviram falar, voltando para espalhar a verdade sobre a noite em que Ann foi morta.

Independentemente do que os heróis digam, Ann decide contar uma história aos heróis. Ela conta a eles a versão #1 da história, apresentando-se como a vítima inocente e Wescote como o vilão. Ela omite os nomes daqueles envolvidos

nesta pequena história, mas sua indignação pelas atrocidades que sofreu cresce ao longo da história, até que ela está soluçando de raiva no final da história.

Se, no final dessa história, os heróis sugerirem que talvez essa mulher seja Ann Campbell, ela reconhece sua identidade. Ela diz: “Tudo o que quero é ser sepultada. Se eu puder apenas olhar para o rosto do homem que causou minha morte, posso reconciliar meu espírito com seu destino. Se vocês pudessem encontrar uma maneira de trazê-lo para a clareira no nordeste deste pântano, eu finalmente posso encontrar a paz. Do anoitecer à luz da manhã é o único momento em que posso me manifestar completamente. Se vocês puderem levá-lo lá, eu posso acalmar o espírito do pântano.

Se os heróis sugerirem que ela está sendo desonesta, ela fica furiosa, acusando os heróis de serem peões de Wescote, de quererem vê-la sofrer pela eternidade. Os ataques dos cães do pântano nos heróis se intensificam quando eles deixam Ann, até que os heróis tragam Wescote para a clareira. Eles também não terão permissão para deixar a área até que a maldição seja quebrada.

Se os heróis não identificarem a mulher como Ann Campbell, ela permanece calma. Mesmo que os heróis sejam insultuosos, ela mantém o controle sobre seu temperamento. Ela pede aos heróis que acompanhem seu anfitrião, Wescote, até a clareira do nordeste para que ela possa falar com ele sobre a morte de seu “ancestral”. Ela recusa ir com eles para a mansão de Wescote, dizendo que não se sentirá confortável na casa e que prefere se encontrar com o lorde em um lugar mais neutro do que sua casa. Ela solicita que os personagens o tragam no final da tarde ou à noite, para que Burton e Ann tenham a noite para refletir sobre as palavras um do outro. Ela não busca vingança, apenas colocar finalmente o lorde e esta terra em paz.

Assim que os heróis trouxerem Burton para a clareira do nordeste durante as horas do crepúsculo e do amanhecer, siga para a **Parte V**, o clímax.

C: Cães do Pântano

Este encontro ocorre apenas à noite ou em dias excepcionalmente nebulosos. Enquanto

ELAS ESTÃO SOB MINHA MÃO

os heróis vagueiam pelo brejo do pântano, eles ouvem os uivos dos cães próximos para-rem abruptamente. Por 1d10 rodadas após o fim dos uivos, os cães se movem furtivamente para flanquear os heróis. Tudo o que pode ser discernido é o ocasional ofegar dos cães, que para logo antes que alguém possa determinar a sua origem. Quando o grupo estiver cercado ou quando um herói ficar para trás, os cães saltam para o ataque. Este encontro não ocorre se Ann já tiver persuadido os heróis a levar Wescote para o pântano.

Cão do Pântano (8): Int: Semi; Tend NM; MV 15; CA 5; DV 2+2; PV 10 cada; TACO 19; #AT 3; Dano 1-4/1-4/1-6; Moral 15; Tam: Médio; XP 65 cada

D: Emaranhador Bebê

Este encontro é um lugar onde o mal de uma morte trágica e o acaso se chocaram para criar vida. Um emaranhador está crescendo nesta clareira e ataca qualquer um que entrar. Ele não irá perseguir além da borda da clareira, pois suas longas raízes formam uma amarra. Ele é vulnerável a todas as formas de ataque até ficar totalmente crescido, um processo que levará mais três semanas.

Emaranhador Bebê (1): Int: Baixa; Tend N; MV 6; CA 0; DV 4; PV 24; TACO 17; #AT 2; Dano 2-8/2-8; Moral 15; Tam: Médio; XP 650

Este emaranhador enreda suas vítimas se acertar ambos os braços. As vítimas enredadas sufocam em 2-4 + bônus de Con pvs, a menos que o emaranhador seja morto ou a vítima se liberte (com um sucesso em uma rolagem de dobrar barras/suspender portais com um bônus de +20%).

E: Javalis Selvagens

Esta é uma família de javalis selvagens que recentemente vagou pelo pântano. Eles foram perseguidos pelos cães do pântano à noite, e vários de seus membros foram mortos. Isso torna os outros javalis muito mais protetores dos membros restantes da família, e eles atacam intrusos à vista. No entanto, porque os javalis

foram mantidos acordados à noite defendendo-se dos cães e estão extremamente cansados, qualquer dano que causem é reduzido em 1.

Javalis (5): Int: Semi; Tend N; MV 15; CA 7; DV 3+3; PV 18, 14, 13, 12, 10; TACO 17; #AT 1; Dano 3-12; Moral 8; Tam: Pequeno; XP 175 cada

F: Cobras

Este encontro pode acontecer em qualquer lugar do pântano, já que as cobras abundam na área. Uma cobra pode cair de um galho de árvore, ou ambas podem ser perturbadas pelo pé descuidado de um herói.

Cobras Venenosas (2): Int: Animal; Tend N; MV 15; CA 6; DV 2+1; PV 12, 8; TACO 19; #AT 1; Dano 1; AE Veneno; Moral 8; Tam: Pequeno; XP 175 cada

Heróis mordidos pelas cobras devem fazer um teste de proteção bem-sucedido contra veneno ou sofrer 3 a 12 pontos de dano 1 a 6 rodadas após a mordida.

G: Cabana

Uma pequena cabana rústica fica sobre estacas na beira de um lago. A casa parece pronta para desmoronar nas águas turvas próximas. Fumaça sobe da chaminé.

Se os heróis abrirem a porta da cabana, eles devem fazer um teste de surpresa. Dentro descansam quatro cadáveres como se estivessem sentados para uma refeição. No entanto, ao entrar na cabine, os quatro zumbis se movem em direção à porta para atacar.

Os zumbis são os remanescentes de um grupo de caça. Presos na cabana pelos cães, eles eventualmente morreram de medo e horror. Quando seus espíritos deixaram seus corpos, a maldição os reanimou e os deixou aqui para atacar qualquer intruso.

Zumbis (4): Int: Não Inteligente; Tend N; MV 6; CA 8; DV 2; PV 14, 10, 10, 8; TACO 19; #AT 1; Dano 1-8; RM Especial; Moral Especial; Tam: Médio; XP 65 cada



há quatro finais diferentes baseados na história que o Mestre escolheu. Os heróis devem ter descoberto se Burton é um assassino ou uma vítima através de pistas anteriores, embora possam permanecer incertos até o final. Independentemente da história, e independentemente dos motivos e alinhamentos de Ann e Burton, o clímax depende dos heróis concordarem em levar Wescote a Campbell para uma reunião frente a frente, onde podem discutir suas diferenças — e onde o Mastim do Pântano pode forçar a maldição para sua conclusão inevitável. Quando os heróis conseguem levar Burton ao local da morte de Ann, leia ou parafraseie o seguinte.

O dia se tornou nebuloso, a neblina obscurece a terra. O dia está anormalmente calmo enquanto você sai da mansão em direção ao pântano. É como se toda criatura viva sentisse a aproximação de uma tempestade e se escondesse. Há uma tensão elétrica no ar, e você não pode deixar de se perguntar quando a tempestade vai se desencadear.

Em todas as quatro versões deste final, o Mastim do Pântano aparece para atacar os heróis. Em todas as quatro versões, há cães do pântano prontos enquanto a reunião acontece, escondidos nos arbustos na borda da clareira. Mas, quem eles atacam e como atacam são diferentes de acordo com cada final.

Cão do Pântano (15): Int: Semi; Tend NM; MV 15; CA 5; DV 2+2; PV 14 cada; TAC0 19; #AT 3; Dano 1-4/1-4/1-6; Moral 15; Tam: Médio; XP 65 cada.

Mastim do Pântano: Int Muito Inteligente; Tend NM; MV 18; CA 2; DV 8; PV 64; TAC0 13; #AT 3; Dano 1-6/1-6/1-8; Moral 20; DE Atingido apenas por encantamento +1 ou superior; RM 15%; Tam: Grande; XP 3.000.

A menos que seja indicado de outra forma, todos os elementos do encontro permanecem iguais. Em cada final, os dois adversários se encaram cuidadosamente de cada lado da clareira. Burton fica em guarda com cautela, enquanto a forma fantasmagórica de Ann emerge do pântano onde seu corpo jaz.

Depois de alguns momentos, eles se aproximam para conversar, para que possam falar sem serem ouvidos. O restante é detalhado abaixo.

Nº 1 O Canalha: nesta história, Wescote comanda o Mastim do Pântano e está procurando uma maneira de se encontrar com Campbell para que possa colocar o Mastim do Pântano contra ela. Com a presença do grupo, no entanto, ele deve usar o Mastim do Pântano contra eles enquanto tenta enviar Campbell para o além com uma espada larga forjada em prata, que ele coloca “para proteção, em caso de traição” quando o grupo o leva para encontrar Campbell. Ele pretende quebrar a maldição se livrando dela e, em seguida, descartando as testemunhas de seu mal.

Quando os dois se encontram, Burton se coloca entre o grupo e Campbell, de forma que eles não possam vê-lo se preparando para sacar a espada. Enquanto isso, o Mastim do Pântano se aproxima por trás do grupo (supondo que eles estão assistindo ao encontro entre os dois), e quando Burton saca sua espada e começa a atacar Campbell, o Mastim do Pântano ataca os heróis.

O grupo tem nove turnos para se livrar do Mastim do Pântano antes que Wescote mate Campbell. O Mastim do Pântano, enquanto isso, bloqueia o caminho para Campbell e ataca qualquer um que tente ajudá-la. Se vários heróis forem ajudá-la, o Mastim do Pântano ataca o personagem mais poderoso. Assim que os heróis entram em combate, Campbell pode recuar e enviar os cães do pântano, que estão esperando por seu comando. Os cães do pântano atacam o Mastim do Pântano, permitindo que os heróis se concentrem em Wescote.

Assim que Wescote cai, a névoa se dissipa, permitindo que o sol penetre. Ele projeta seus raios através da clareira, dispersando os cães do pântano e deixando o Mastim do Pântano em

pé. Todo o dano que ele sofreu dos heróis e dos cães do pântano agora se torna dano real e ele pode ser destruído para sempre.

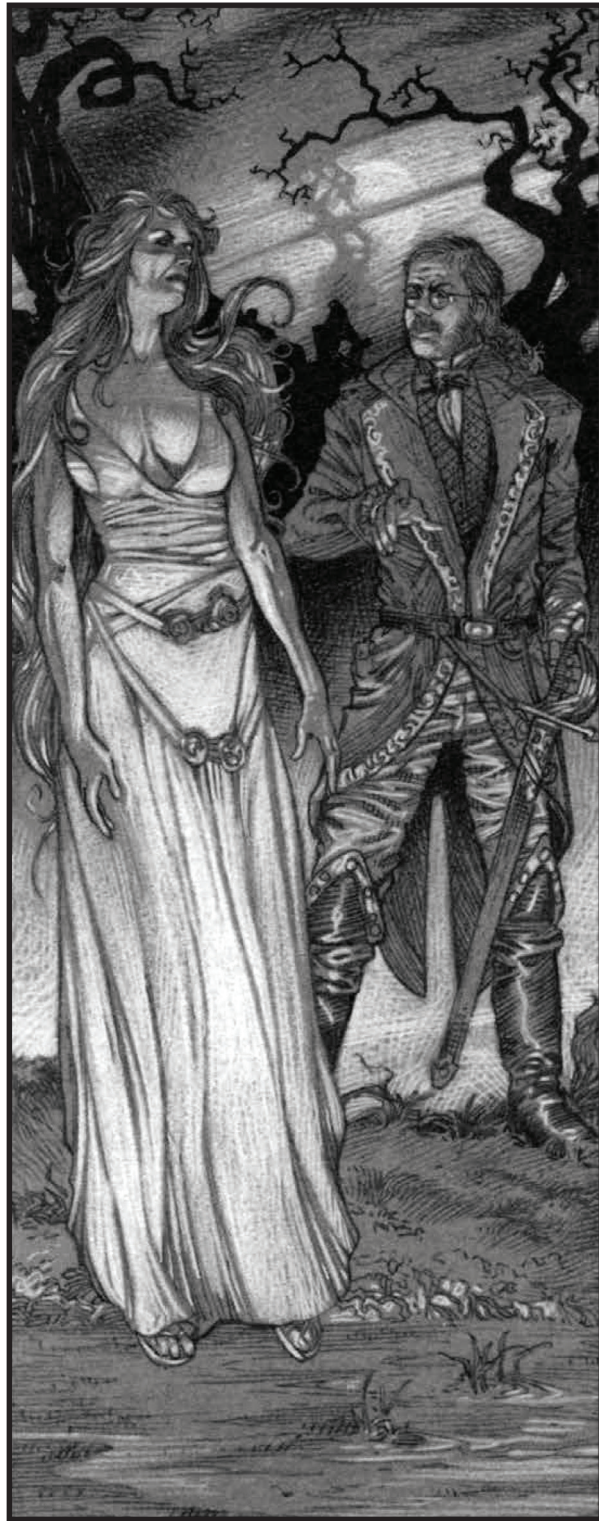
Quando tanto Wescote quanto o Mastim do Pântano são vencidos, o fantasma de Campbell começa a desaparecer. Sua maldição foi cumprida se sua vingança alcançada, Ann está pronta para descansar. Mas primeiro ela se volta para agradecer seus salvadores.

Ann se vira e sorri para vocês à medida que os raios do sol ganham força. Ela diz: “agradeço aos poderes que enviaram vocês para ajudar a quebrar a maldição. Não tenho nada com que recompensá-los, mas vocês têm minha gratidão eterna.” Ela sorri ironicamente. “Por isso que isso vale.” Os raios de sol fluem através dela, e sua forma se torna cada vez mais insubstancial, até que ela desaparece por completo.

Se Campbell for derrotada, Wescote e o Mastim do Pântano atacam o grupo. Embora Campbell seja destruída, a presença do Mastim do Pântano impede Wescote de envelhecer. Se a criatura for morta (o que pode acontecer depois que Campbell for embora), Wescote envelhece repentinamente, o século de juventude o alcança. Ele definha e morre diante dos olhos do grupo. Mesmo que o Mastim do Pântano não seja morto, Wescote não perde tempo em explicar-se aos heróis. Ele acredita que é melhor se livrar deles rapidamente.

Se ele derrota o grupo, ele continua em sua existência amaldiçoada. Os cães do pântano não podem mais ser criados, mas o Mastim do Pântano ainda está lá para atormentar viajantes e trazê-los para sua porta. A imortalidade de Wescote não depende mais de beber água do pântano, mas ele ainda não pode se afastar muito de sua casa, então ele atrai viajantes para sua casa, sugando-lhes notícias e companhia, matando-os quando se cansa deles.

Nº 2 A Malvada: Campbell diz que seu maior desejo é a “reconciliação” entre os dois. Na realidade, ela esperava atrair Wescote sozinho, mas aceita a presença do grupo como a próxima melhor coisa. Depois que ele se aproxima dela, ela aparece em sua forma bela e se aproxima



dele como se fosse trocar sussurros do passado. Quando os dois estão próximos, ela se concentra por um momento, e o Mastim do Pântano vem correndo em direção à clareira. Ele pausa e depois se vira e ataca o grupo, tentando matar todos eles.

Enquanto isso, os cães do pântano escondidos nas matas próximas correm em direção a Wescote. Campbell recua para flutuar sobre uma das áreas pantanosas para que seja mais difícil atacá-la. Ela observa a batalha com contentamento, achando que é certo que seu inimigo será derrotado hoje.

Durante isso, a neblina está desaparecendo. Depois de três rodadas, o sol atravessa um momento de brecha nas nuvens e na neblina, e atinge o Mastim do Pântano. Agora, com a criatura realmente vulnerável, o grupo pode matá-lo. Mas eles precisam se apressar, pois Wescote só pode resistir aos cães do pântano por 10 rodadas, e três delas já se passaram. Como em nº 1, o Mastim do Pântano se move para atacar qualquer herói que vá ajudá-lo.

Campbell continua a assistir a luta, atacando apenas se o Mastim do Pântano for reduzido a 15 pontos de vida. Ela ataca o personagem mais forte, ou aquele que parece mais provável de causar o maior dano a ela. Se Wescote for morto, ela ri alto e desce para o pântano. Ela manda o Mastim do Pântano embora, deixando os heróis para carregar o corpo de Wescote de volta para a mansão. Ela assombra o pântano para assediar os viajantes, até que o Mastim do Pântano seja destruído e seu corpo seja retirado da lama e enterrado em paz.

Se Campbell e o Mastim do Pântano forem destruídos, Wescote solta um suspiro de alívio e cai no chão. Qualquer cão do pântano que ainda esteja vivo desaparece do nada enquanto seu criador é destruído. O sol atravessa a névoa para sempre assim que ele cai no chão. Wescote deita lá na grama por um momento.

Burton se deita por um momento sob os raios do sol, seus olhos fechados. Lacerados cobrem seu corpo, testemunho da ferocidade dos ataques dos cães do pântano. Ele respira pesadamente por alguns momentos e depois se levanta. Ele sorri com tremor para você e diz: “Devo-lhes minha vida. Pela primeira vez em

anos, sinto que realmente tenho algo pelo que viver. Por isso, estou eternamente em dívida.

“Por favor, voltem a mansão para descansar e se curar. Farei o que puder para garantir que sejam amplamente recompensados.”

Dito isso, Wescote guia o caminho de volta para a mansão para recompensar os heróis. Ele os leva até o quarto onde tem armazenado os presentes de casamento e permite que cada herói selecione um. Se os heróis viajarem por essa região novamente, serão bem-vindos na Mansão Wescote.

Nº 3 Companhia Maligna: Quando ambos os jogadores principais dessa tragédia são malignos, nenhum deles coloca credibilidade na boa vontade do outro. Ambos também suspeitam que os heróis trabalham secretamente com seu inimigo. Burton trouxe uma espada de prata para matar a fantasma.

Os dois passaram a pensar o suficiente um no outro que quando eles se aproximam e veem os heróis os observando, eles instantaneamente assumem que os personagens estão prontos para atacar. Como um só, os dois se lançam sobre os heróis e atacam o grupo juntos por duas rodadas. O Mastim do Pântano também se junta à batalha, dando ao grupo a luta de suas vidas. Quando os dois percebem que estão atacando os heróis juntos, eles se voltam um contra o outro. No entanto, o Mastim do Pântano continua a lutar contra o grupo.

Se os heróis afastarem o Mastim do Pântano e se juntarem à batalha, a maré vira a favor do lado que escolheram. Caso contrário, Ann mata Burton em 12 rodadas.

Se o grupo se aliar a Wescote e destruir Campbell, a resolução continua como em nº 2. Se o grupo se aliar a Campbell contra Wescote, a aventura termina como em nº 1. Se eles não fizerem nada, Campbell mata Wescote, e continua como em nº 2. Qualquer que seja a escolha dos heróis, eles terão que lidar com o outro quando um dos dois for destruído.

Nº 4 Maldição do Pântano: nesta história, o cão é o perpetuador da maldição, o ponto central que impede que os dois se reconciliem. A própria existência dele depende que os dois

inimigos não descubram que ambos ou nenhum foram culpados, dependendo do ponto de vista. Se os dois se encontrarem e resolverem seu conflito, a existência do Mastim do Pântano chegará ao fim. Portanto, o Mastim do Pântano trabalha para garantir que tal reconciliação nunca seja possível.

Enquanto os dois se encontram, o Mastim do Pântano silenciosamente destrói os cães do pântano espreitando nas matas para garantir que eles não possam ser usados contra ele na batalha iminente. Como Campbell não está guiando os cães, eles não oferecem resistência ao Mastim do Pântano. Quando os dois estão próximos o suficiente para se tocarem, o Mastim do Pântano está pronto para agir. Ele se agacha nas moitas à beira da clareira e se prepara para atacar.

De onde os heróis estão, eles podem ver que o rosto do fantasma está retorcido de raiva, mas ela está ouvindo. Burton está falando em uma voz baixa e persuasiva, muito baixa para que os heróis possam ouvir. Quando ele termina de explicar, ele chama os heróis para apoiá-lo, para contar o que viram durante a aparição fantasma.

Ann, com o rosto mais pensativo, começa a explicar seu lado da história — e então o Mastim do Pântano ataca, sentindo que está enfraquecendo. Ann e Burton estão conversando entre si e não veem o Mastim do Pântano se aproximando. Um teste de surpresa pode ser feito pelos heróis para impedir que ele ataque os dois. Se falharem, o Mastim do Pântano cai sobre Burton e rasga sua garganta. Ann fica chocada com a reviravolta dos eventos. Se os heróis não fizerem nada por duas rodadas, o Mastim do Pântano arranca a garganta do homem e ataca os heróis, e a maldição se torna eterna.

Se os heróis intervirem, a reconciliação entre os dois fica ameaçada, já que Burton suspeita que Ann tenha incitado o Mastim do Pântano contra ele. Ela precisa explicar que não tem nada a ver com os movimentos da criatura, mas para isso, ela precisa de tempo. Somente se os heróis conseguirem manter o Mastim do Pântano sem atacar o casal por 10 rodadas, assim eles poderão garantir que os dois aplaquem o ódio um do outro. Se o monstro escapar do

grupo para atacar Wescote, o processo é adiado por pelo menos mais cinco rodadas.

No entanto, enquanto os dois estão falando um com o outro, o Mastim do Pântano está completamente vulnerável a armas comuns. Ele pode ser morto completamente se os dois se perdoarem. Quebrar sua concentração restaura 15 pontos de vida para o Mastim do Pântano, então seus principais esforços são dedicados a manter o ódio entre os dois aceso. Uma vez que eles fizeram as pazes, eles recuam e assistem o grupo destruir o Mastim do Pântano. Somente se os membros do grupo estiverem em perigo mortal é que os dois intervêm.

Se o Mastim do Pântano for morto, a maldição é quebrada e os dois podem ir para suas recompensas. Burton pode viver uma existência comum; Ann finalmente consegue descansar com seu espírito apaziguado.

Burton olha fixamente para o espírito da fantasma desvanecendo, mais uma vez bela. Ela sorri radiante enquanto desaparece. Lágrimas de alegria escorrem pelo rosto de Burton enquanto ele se vira para você.

“Eu te agradeço do fundo do meu coração”, ele diz, “por ter concedido paz tanto para mim quanto para Ann. Estou eternamente em sua dívida.” O sol irrompe pela neblina, como se sublinhasse o alívio e a felicidade na voz de Wescote.

“Eu sei que você está cansado de batalha, e provavelmente mais cansado de suas outras tribulações”, ele continua, “mas eu ficaria honrado se você me ajudasse a escavar este pântano para recuperar o corpo de Ann, para que eu possa dar-lhe um verdadeiro enterro. Eu entendo se você não quiser ajudar, e não ficarei ofendido.

“Vamos voltar para a mansão para um banho e descanso... e sua recompensa.” Com um olhar por cima do ombro, sinalizando para que você o siga, ele volta para a casa.

Ele permitirá que os heróis selecionem um item dos presentes de casamento como sinal de gratidão. Se eles não quiserem escavar o corpo de Ann, ele eventualmente os deixará partir. Ele garante que sempre terão um lugar para ficar em Mordent se algum dia voltarem.

APÊNDICE: PERSONAGENS DO MESTRE

Burton Wescote

Guerreiro humano de 5º nível

F: 16 Tend: LB ou CM
D: 15 CA: 2
C: 15 PV: 33
I: 14 TACO: 16
S: 10 #AT: 1
Ca: 13 Dano: 2d8
(espada longa)
MV: 12



Equipamento: A casa de Wescote contém todo o tipo de equipamentos. A maioria é antiga e de qualidade ruim, pois poucos suprimentos chegaram à casa desde o início da maldição.

Descrição: Wescote é de altura média e aparência esguia, com pele bronzeada, cabelos castanhos e olhos azuis. Ele usa óculos, mas sua visão fraca não diminui sua capacidade de lutar de forma alguma. Sua aparência esguia esconde uma força que ninguém acreditaria. Seu modo é confiante e agitado ao mesmo tempo, como se estivesse preocupado.

Independentemente da história que o Mestre escolher para o decorrer da aventura, Wescote é sempre encantador e hospitaleiro. Seu modo é agradável e culto, como convém a um verdadeiro cavalheiro. Ele não oferecerá violência aos convidados em sua casa, a menos que seja provocado, mesmo que o Mestre selecione a versão do mal, a menos que ele ache que possa se safar.

Ele hesita em revelar sua parte no desaparecimento de Ann Campbell. Ele não quer admitir que desempenhou um papel significativo nisso, seja ou não culpado. Ele sente que isso reflete mal sobre ele, não importam as circunstâncias, e faz o seu melhor para minimizar seu envolvimento, indo tão longe quanto mentir sobre a história, se necessário.

Ann Campbell

Fantasma de 7 DV

F: — Tend: CM
D: — CA: 2
C: — PV: 53
I: 14 TACO: 13
S: 12 #AT: 1
Ca: 15 Dano: 1d8
MV: 12



Ataques Especiais: Causar medo, cicatrização (ver abaixo)

Defesas Especiais: Atingida somente por armas com encantamento +1 ou superior, ou de prata.

Equipamentos: Ann não usa equipamentos, preferindo atacar à mão ou criar suas próprias armas a partir do pântano. Ela tem a habilidade de *provocar ferimentos* quando ataca. Cada vez que acerta, há uma chance (1% por ponto de dano infligido) de que ela tenha cicatrizado permanentemente sua vítima. Uma vítima cicatrizada sofre uma penalidade de 1 ponto de Carisma. Se a vítima chegar a 0 de Carisma, o personagem morre.

Descrição: Embora ela tenha sido, sem dúvida, linda em vida, a verdadeira forma de Ann Campbell agora é a de uma criatura horrível, pingando areia movediça e carne podre por onde passa. Com esforço, ela pode disfarçar a deterioração de seu espírito, parecendo como era em vida. Quando ela conhece o grupo, ela se força a assumir sua forma bonita, para poder distraí-los e dar-lhes informações em que podem confiar.

Enquanto os heróis caminham pelo pântano, ocasionalmente podem vislumbrar uma forma corrompida os observando de uma área traiçoeira coberta por uma densa vegetação de junco e lama movediça. Se tentarem se aproximar para investigá-la, a forma afunda rapidamente e se torna incorpórea, desaparecendo diante de seus olhos, tornando-se invisível.

Estar morta a levou à insanidade. Agora, ela odeia toda a vida, em particular Burton

APÊNDICE: PERSONAGENS DO MESTRE

Wescote. Se possível, ela manipula os heróis a trazê-lo para o pântano para que possa destruí-lo. Dependendo da história escolhida, no entanto, ela pode chegar a uma reconciliação com Wescote e ser descansada.

Assim como Burton, ela tenta minimizar seu papel em sua morte, se pintando como uma vítima inocente. Não importa qual história seja escolhida, ela acredita que foi a única prejudicada e é quase impossível dissuadi-la.

Ela está ligada ao pântano e ao seu relacionamento com Burton, então Ann não pode perseguir os heróis além do pântano. No entanto, ela pode enviar seus cães atrás deles, em um alcance de até 16 quilômetros.

Ela não pode envelhecer seus oponentes como a maioria dos fantasmas. Em vez disso, ela trabalha com seus cães, seu ataque de cicatrizaç o e sua capacidade de causar medo (jogada de proteç o vs. paralisaç o ou fugindo por 1d6 rodadas) para se defender e destruir aqueles que ela odeia.

A vulnerabilidade de Campbell n o se limita apenas a armas m gicas e de prata, mas tamb m  s mordidas de c es reais. C es normais — mas n o os c es do pântano ou o pr prio Mastim do Pântano — causam o dobro de danos nela. O Mastim do Pântano ainda pode atacar Ann para causar danos normais, mas os c es do pântano est o sempre sob seu controle.

O Mastim do Pântano

O Mastim do Pântano, a principal manifestaç o da maldiç o,   um enorme mastim negro como carv o. Seus olhos brilham vermelhos como se estivessem iluminados por uma fornalha, e sua respiraç o emite vapor mesmo em ar quente. Seu papel na aventura muda dependendo da hist ria escolhida. Uma vez que Campbell e Wescote se encontram face a face, o Mastim do Pântano n o pode mais fugir uma vez que atinge 0 pontos de vida. Em vez disso, ele regenera 1 ponto por turno, mas morre para sempre se for reduzido a 0 pontos de vida. Ele n o pode ser ferido, exceto por armas m gicas, a menos que um dos efeitos observados abaixo entre em jogo.

O Mastim do Pântano   o protetor da maldiç o, impedindo que ela termine. A chegada dos

her is pode mudar tudo. Ent o, o Mastim do Pântano far  o seu melhor para garantir que os her is n o quebrem a maldiç o, uma vez que sua pr pria exist ncia depende da continuaç o da maldiç o.

O Mastim do Pântano n o pode suportar a luz do sol. Se for exposto   luz do sol, mesmo que por um breve momento, ele perde sua invulnerabilidade. Esse estado vulner vel dura um n mero de dias igual ao n mero de rodadas em que o sol brilhou sobre o Mastim do Pântano. Se a luz do sol tocar o Mastim do Pântano por apenas parte de uma rodada, ele ser  vulner vel por um dia. Se a luz do sol tocar o Mastim do Pântano por tr s rodadas, sua vulnerabilidade durar  tr s dias.

O mestre do Mastim do Pântano muda de acordo com a hist ria escolhida pelo Mestre.

Na Hist ria n  1, onde Wescote   o vil o e Campbell   inocente, o Mastim do Pântano est  sob o controle de Wescote. Ele usa o Mastim do Pântano para atacar Campbell e os her is quando descobrem seu segredo.

Na Hist ria n  2, onde Burton   inocente e Ann   a vil , o Mastim do Pântano est  sob o controle de Ann. Em vez de atacar Burton ela mesma, Ann usa o Mastim do Pântano para se vingar. Somente se o Mastim do Pântano estiver perdendo uma luta   que ela interv m.

Na Hist ria n  3, onde tanto Ann quanto Burton s o maus, o Mastim do Pântano est  novamente sob o controle de Ann Campbell. Ela o usa indiscriminadamente para atacar Wescote e os her is. O Mastim do Pântano percorre a noite, procurando matar o que cair em suas garras.

Na Hist ria n  4, onde a maldiç o surge como um mal-entendido e est  ligada a um problema com os ancestrais dos dois, o Mastim do Pântano n o est  sob o controle de ningu m. Em vez disso, como executor da maldiç o, existe para impedir que os dois se reconciliem. Se os dois se reconciliarem, o Mastim do Pântano fica enfraquecido. Como se alimenta do  dio entre os dois, perde parte de seu poder se eles se reconciliarem. No entanto, o c o ter  armazenado pontos de vida suficientes para permanecer uma ameaça. Ele se torna uma criatura de 6 dados de vida, 48 pontos de vida e classe de armadura 4; e perde sua invulnerabilidade a armas comuns.

	Cão do Pântano	Mastim do Pântano
CLIMA/TERRENO:	Pântano	Pântano/Pântano
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Único
ORGANIZAÇÃO:	Matilha	Líder de matilha
PER. DE ATIVIDADE:	Noturno	Noturno
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Semi (3)	Muito (12)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro maligno	Neutro maligno
QUANT./ENC.:	2-20	1
CA:	5	2
MOVIMENTO:	15	18
DADOS DE VIDA:	2+2	8 (64 pontos de vida)
Nº DE ATAQUES:	3	3
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4/1-6	1-6/1-6/1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhum	Atacado apenas por arma encantada +1 ou maior
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhum	15%
TAMANHO:	Médio (1,8 m)	Grande (3 m)
MORAL:	Campeão (15)	Destemido (20)
VALOR EM XP:	65 cada	3.000

Cães do Pântano são cães grandes, do tamanho de cães de guerra, criados a partir do pântano amaldiçoado por magia ou por uma criatura com uma vontade excepcionalmente forte que pode moldar a vida. Esculpidos de palha e lama, os cães recebem vida por meio de magia maldita ou uma maldição. Sua cor é um marrom turvo, com manchas de amarelo. A característica mais assustadora dessas bestas é a falta de olhos: eles têm apenas órbitas negras vazias para olhar o mundo.

Uma vez criados, os cães do pântano são liderados pelo Mastim do Pântano em quaisquer tarefas que seu criador desejar. O Mastim do Pântano é feito dos vapores do pântano em vez de lama e palha. É uma criatura negra como carvão, com olhos vermelhos flamejantes. Suas mandíbulas podem facilmente caber na cabeça de um homem adulto e são poderosas o suficiente para quebrar ossos.

Embora aqueles que aparecem nesta aventura sejam criações da maldição de Ann Campbell em Burton Wescote, cães do pântano similares e um líder Mastim do Pântano podem ser usados em qualquer área pantanosa onde uma maldição de magnitude tenha sido lançada.

Combate: Como cães comuns, os cães do pântano atacam flanqueando suas vítimas e fechando o ataque de todos os lados ao mesmo tempo. Ao caçar, eles soltam um uivo sobrenatural, cessando apenas quando estão prestes a atacar. No combate, eles reagem como cães comuns, a menos que o Mastim do Pântano ou seu mestre instrua-os a realizar outra tarefa. Quando mortos, eles voltam às suas formas originais, dissolvendo-se em palha e lama dispersas, um suspiro de vapor escapando dos corpos.

Os cães do pântano são vulneráveis à luz do sol. Se expostos ao sol, sua essência sobrenatural evapora como neblina, e eles se tornam esculturas inanimadas de palha e lama, presos na pose em que a luz primeiro os capturou. Essas esculturas de palha podem ser destruídas com o menor toque; a menos que se tenha cuidado extremo, as “estátuas” de palha não podem ser movidas.



O Mastim do Pântano pode ser atingido apenas por armas encantadas; no entanto, parece sofrer danos reais somente delas, pois só pode ser destruído depois de ter sido exposto à luz solar. Caso contrário, quando é reduzido a 0 pontos de vida ou menos, o Mastim do Pântano foge para se regenerar. Ele sempre deixa um rastro de sangue que leva diretamente a uma poça de areia movediça, mas não há mais vestígios do Mastim do Pântano até a próxima noite, quando ele retorna completamente regenerado. Se não exposto à luz solar, o Mastim do Pântano não pode morrer. No entanto, ele pode ser capturado.

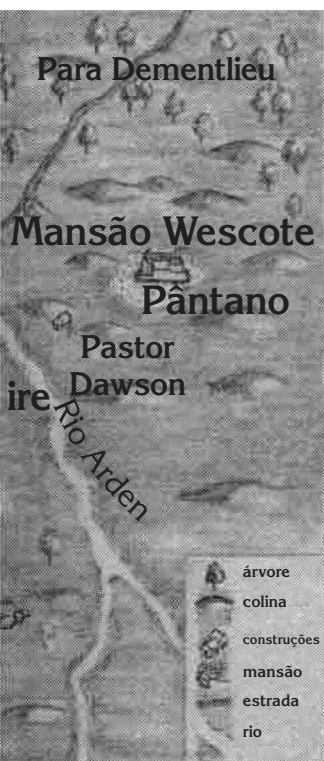
O Mastim do Pântano é ainda mais vulnerável à luz solar. Se mesmo um pequeno raio atingir diretamente o Mastim do Pântano, ele pode ser atingido por armas comuns e morto permanentemente, quebrando parte da maldição que lhe deu vida. Qualquer dano “falso” que ele sofreu antes de ser exposto à luz solar de repente se torna real, talvez matando o Mastim do Pântano imediatamente. Quando a criatura morre, um uivo fantasmagórico marca sua passagem para o nada.

Habitat/Sociedade: Os cães do pântano estão sob o controle do ser que os trouxe à vida. Eles não têm outra ordem social além de seguir o Mastim do Pântano, que também serve ao mestre dos cães do pântano.

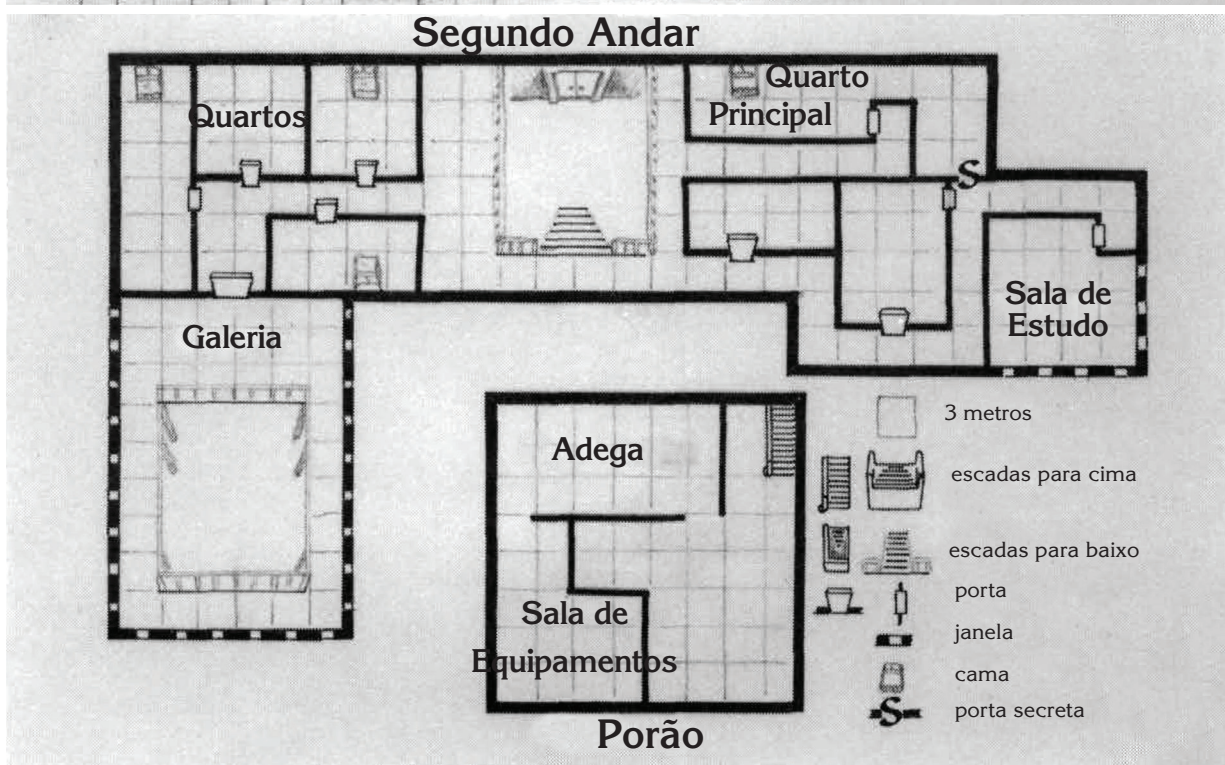
Ecologia: Como criaturas sobrenaturais, o Mastim do Pântano e seus seguidores não têm lugar em nenhuma ecologia natural. A dieta do cão do pântano é listada como carnívora. Na verdade, ele não precisa comer nada; mas quando ataca, ele dilacera e devora apenas criaturas vivas e carnudas. Ele não ganha sustento ao comer — é simplesmente cruel.



Aventura Jogo Oficial



Mansão Wescote



Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

Ravenloft

Aventura Jogo Oficial

UIVOS NA NOITE

Colin McComb

As Brumas de Ravenloft se aproximam, envolvendo viajantes infortunados em seu abraço úmido. Quando se dissipam, revelam a terra de Mordent, um domínio de pântanos e bosques, belo durante o dia e aterrorizante à noite.

Um novo perigo espreita nos pântanos assombrados: cães cujos uivos melancólicos e mandíbulas assassinas aprisionam os habitantes em suas casas durante a noite. No

cerne de tudo, repousa uma maldição lançada há um século e uma história de uma tragédia angustiante.

Mesmo agora, é possível ouvir os uivos na calada da noite...

Uivos na Noite é um mistério sombrio de fantasia sombria — mas um no qual a vítima está morta há 100 anos! Diferentes históricos de aventura permitem ao Mestre escolher uma de quatro possíveis conclusões.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA



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