

Para 4-6 jogadores, níveis 4-6

9452

**Advanced Dungeons & Dragons**  
2<sup>nd</sup> Edition

# Ravenloft®

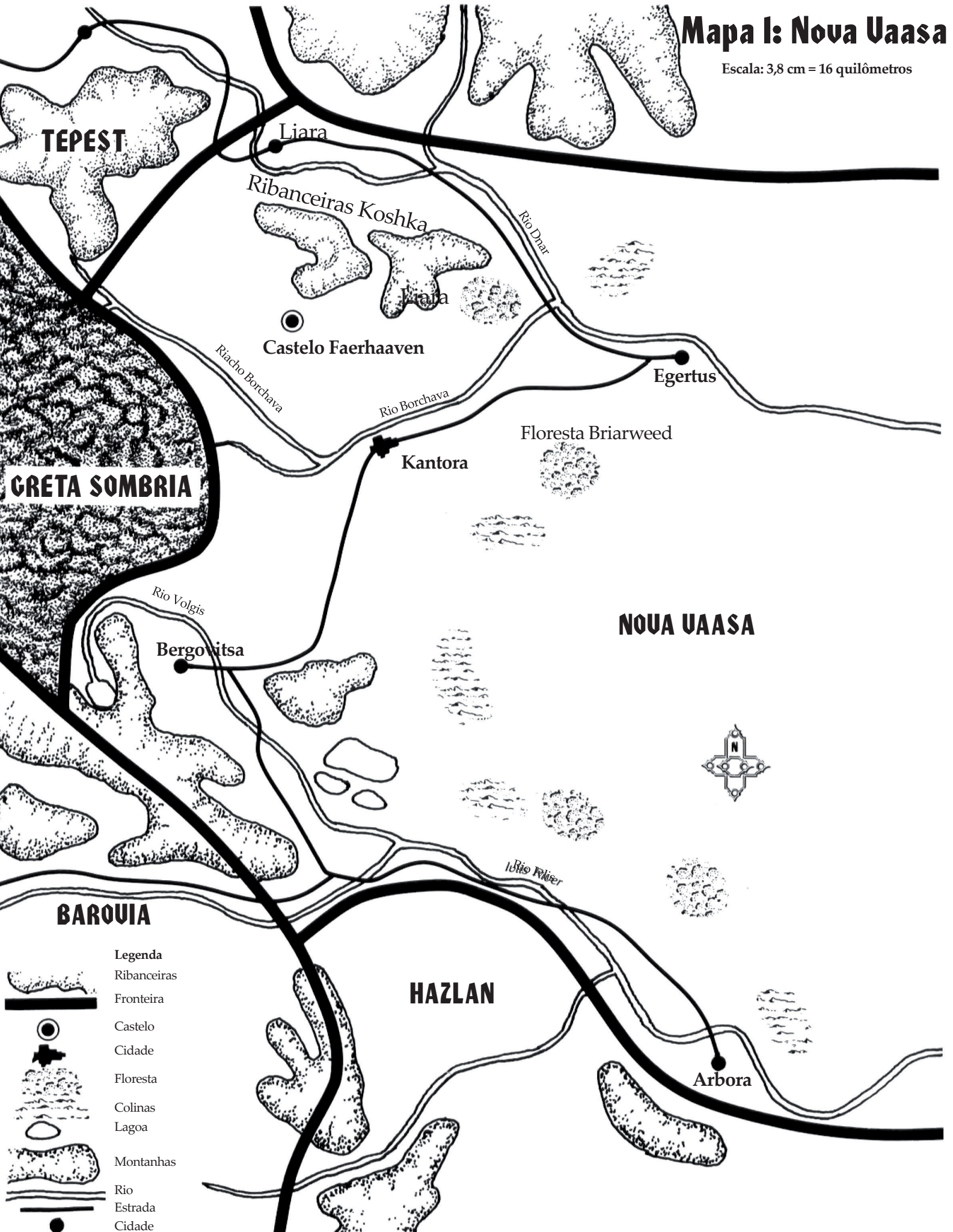
Aventura Oficial

## 0 DESPERTAR



# Mapa I: Nova Uaasa

Escala: 3,8 cm = 16 quilômetros



## Legenda

Ribanceiras

Fronteira

Castelo

Cidade

Floresta

Colinas

Lagoa

Montanhas

Rio

Estrada

Cidade

**Aventura traduzida por: Thiago Pereira**  
**Diagramação: Paulo César**

Quaisquer erros, críticas e sugestões, por favor entrar em contato.

[rpgerros@hotmail.com](mailto:rpgerros@hotmail.com)

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



# O DESPERTAR



# INTRODUÇÃO

## Créditos

**Projeto:** Lisa Smedman  
**Edição:** Richard Pike-Brown  
**Revisão:** David Wise  
**Coordenação de Projeto:** Dori Jean Hein  
**Coordenação Gráfica:** Sarah Feggestad  
**Coordenação de Arte:** Peggy Cooper  
**Arte da Capa:** Sam Rakeland  
**Arte do Interior:** Mark Nelson  
**Cartografia:** David C. Sutherland III  
**Coordenação de Pré-Impressão Eletrônica:** Tim Coumbe  
**Produção:** Nancy J. Kerkstra

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



9452

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

# ÍNDICE

<b>Introdução</b> .....	<b>4</b>
Para o Mestre .....	4
Histórico .....	4
O Domínio de Nova Vaasa.....	6
<b>As Nove Vidas de Sachmet</b> .....	<b>8</b>
Sachmet.....	8
A Múmia.....	9
<b>O Primeiro Despertar</b> .....	<b>13</b>
Uma Caixinha de Surpresas.....	13
Entradas Alternativas .....	14
Maldições e Moedas.....	14
O Terror Toma os Reinos.....	16
<b>Picado por um Espinho Negro</b> .....	<b>18</b>
Príncipe Othmar .....	19
Floresta Briarweed .....	21
O Cajado de Set.....	23
Othmar Retorna.....	24
O Segundo Despertar.....	25
<b>A Morte Espreita na Noite</b> .....	<b>26</b>
Sir Hiregaard/Malken .....	27
Tesouro da Tumba.....	29
<b>Gritos na Noite</b> .....	<b>30</b>
A Serpente Adormecida .....	31
Não Machucar o Gato.....	31
<b>Dentro da Tumba</b> .....	<b>35</b>
Uma Porta para a Morte .....	36
Barriga da Besta .....	37
Dividir e Aterrorizar .....	38
<b>Terror em Pés Miúdos</b> .....	<b>41</b>
Ratos na Arapuca .....	42
<b>Câmaras de Horror</b> .....	<b>44</b>
Sede de Justiça .....	44
Almas Despedaçadas.....	47
O Alimento da Morte.....	50
A Ira Materna.....	53
<b>Aposentos Internos</b> .....	<b>54</b>
Derrotando a Múmia .....	58
Selando a Tumba .....	59
Aventuras Posteriores.....	59
Tipos de Maldições .....	60
<b>Novos Monstros</b>	
Gato da Cripta.....	61
Gato das Planícies.....	62
Elemental de Fumaça.....	63
<b>Inscrições da Tumba</b> .....	<b>64</b>
<b>Novos Itens Mágicos</b>	
Cajado de Set.....	23
Escudo da Restauração da Vida.....	29
Pó da Sonolência.....	41
Vasos Canópicos dos Pensamentos.....	49
Prato da Fartura.....	52

# INTRODUÇÃO



**M**

*esmo que seja tal hora, que em  
confiança nos leva  
Nossa juventude, nossas alegrias, tudo  
que nos resta  
Que nos retribui, mas com pó e terra;  
Olhe! Na escura e silenciosa cova  
Quando tivermos vagado por todas  
nossas vias,  
Silencia a história de nossos dias:  
Mas desta terra, deste pó, desta cova  
Eu creio que meu deus me renova.*

— Sir Walter Raleigh

Enterrados em tumbas escuras e profundas criptas, os mortos esperam pacientemente pelos deuses para chamá-los de volta à vida. Poeira acumula-se nas tampas de pedra de seus sarcófagos, a alvenaria de suas tumbas começa a desmoronar e a terra se desloca acima deles, escondendo seus lugares de descanso final. Embalsamados, enterrados e acompanhados por

tudo que apreciavam em vida, os mortos ouvem os chamados sussurrados de seus deuses.

Desgraça aos ladrões de sepulturas que lhe profanarem as tumbas! Desgraça aos pobres coitados que tropeçarem em seus túmulos, lhes perturbando o repouso! Maldições terríveis seguirão as pegadas dos infelizes como a rude respiração do mal de além da sepultura! Esta aventura narra o lento despertar de uma antiga criatura morta-viva que se torna mais poderosa enquanto a aventura procede: Sachmet. Uma ex sumo sacerdotisa de uma deusa egocêntrica que é puxada para um mundo que não entende, Sachmet condena por isso igualmente os inocentes e culpados. Há somente um jeito de detê-la, e isso está repleto de todos os perigos que repousam além da sepultura.

## Para o Mestre

**O** *Despertar* desenrola-se em Nova Vaasa, um dos domínios do núcleo do cenário de campanha RAVENLOFT. É designada para um grupo de 4 a

6 personagens de 4º a 6º nível. O grupo deve contar com um ladrão e um clérigo com a habilidade de curar doenças e remover maldições.

O mestre encontrará informação de cenário sobre o domínio e do castelo de seu lorde na caixa RAVENLOFT *Cenário de Campanha*. Outras fontes úteis incluem o *Livro dos Monstros* e os apêndices dos COMPÊNDIOS MONSTRUOSOS, que fornece informação importante sobre os monstros encontrados nesta aventura. Vários itens mágicos e magias usadas nessa aventura são descritas no Tome of Magic. Informação suplementar sobre a deusa Bast pode ser encontrada no material *Legends and Lore* (2108).

*O Despertar* conta fortemente com o uso de maldições. Ideias para elaborar maldições podem ser encontradas na caixa *Realm of Terror* e também no livro RAVENLOFT: *Domínios do Medo*.

## Histórico

Séculos atrás, em um mundo distante no plano material primário, Sachmet — uma sumo sacerdotisa da deusa Bast — foi sepultada. Sua tumba era uma formação natural de rocha de 22,5 km de extensão que lembrava um gato inclinado. Seguidores de Bast cuidadosamente a contornaram e completaram-na com túneis secretos e câmaras para guardarem os mortos.

Sacerdotisas de Bast eram normalmente de alinhamento Bom com tendências caóticas, apreciando a dádiva do prazer tanto como a retirada do mesmo. Sachmet, no entanto, inclinava-se para um ponto-de-vista mais neutro — bem e mal eram imateriais, desde que ela achasse uma ação em particular prazerosa. O prazer ou a dor de outros, especialmente daqueles que não veneravam Bast, eram de menos importância.

Sachmet e suas sacerdotisas seguiam somente duas leis: combater o deus Set e destruir suas crias (cobras) sempre que fossem encontradas, e proteger e venerar todos os gatos.

Um dia, Sachmet foi requisitada para punir um homem que enfureceu Bast ao matar um gato. Ela decidiu que o castigo deveria adequar-se ao crime. O homem tinha causado grande dor ao gato, então ele também sofreria consideravelmente. Usando a sua habilidade para transforma-se em um gato gigante, Sachmet matou o homem lentamente, arranhando-o pouco a pouco com suas garras e subjugando-o como um rato.

# INTRODUÇÃO

No processo, a sumo-sacerdotisa descobriu que causar dor ao próximo deu-lhe um grande prazer. Ela começou a se entregar a tal prazer com uma frequência já crescente, primeiramente infligindo dor somente sobre os seguidores de Set ou naqueles que tinham ferido um gato. Gradualmente sua sede por vítimas crescia. Em pouco tempo a população de Bubatis, a cidade na qual estava o centro do culto de Bast, tremia de medo toda vez que um gato sagrado atravessava o caminho deles. Se eles esbarrassem acidentalmente em um felino, ou olhassem para ele de uma maneira que a sacerdotisa considerasse ofensiva, eles sabiam que estariam fadados a tornarem-se brinquedos sangrentos nas mãos de Sachmet.

Foi durante o prolongado mandato de Sachmet como sumo-sacerdotisa que o trabalho na tumba que, um dia, hospedaria seu corpo começou. Foi prazeroso para Sachmet ver que a estátua felina gigante tomava forma, e centenas de cidadãos de Bubatis tinham trabalhado até a morte para entalhar e aplainar sua parte externa. Por dentro, canteiros e pedreiros moldavam armadilhas engenhosas e passagens secretas enquanto artistas pintavam as paredes. Seus segredos morreram com eles, na escuridão.

Enquanto a construção da tumba aproximava-se do término, as famílias daqueles que tinham morrido apelaram aos seguidores de Set por ajuda, e essa sociedade secreta arranhou silenciosa e eficientemente a morte de Sachmet. Na outra vez que Sachmet escolheu um homem “para brincar”, ela involuntariamente escolheu Kematef, um sacerdote de Set que tinha sido instruído a chamar atenção para si mesmo ao ferir um dos gatos sagrados. Kematef, cujos dentes tinham cavidades internas com veneno, fingiu seduzir Sachmet e lhe mordeu o pescoço, injetando-a com um veneno mortífero. Por Set ser um deus mais poderoso que Bast, Sachmet não podia ser curada — ela morreu antes do anoitecer.

Sachmet foi embalsamada e sepultada cuidadosamente na tumba inacabada, mas os servos de Set ainda não tinham terminado o serviço. Para prevenir Sachmet de levantar-se de sua tumba, eles puseram um artefato menor — o cajado de Set — na entrada da tumba, efetivamente forçando Sachmet a um repouso eterno e selando-a lá dentro.

Enquanto os servos de Set se afastavam, uma névoa começou a surgir ao redor da estátua gigante. Por toda noite ela se intensificou. Na manhã seguinte, quando as brumas clarearam, a tumba de Sachmet tinha desaparecido sem deixar pistas.

A estátua foi depositada no mundo de RAVENLOFT enquanto o domínio de Nova Vaasa estava se formando. Ela foi despejada no canto noroeste do domínio, partida em duas. Além do mais, as brumas transformaram a estátua, dando-lhe uma aparência antiga e desgastada. Tornou-se tão desfigurada que nenhum habitante de Nova Vaasa a reconheceu como nada senão uma formação natural de rocha. Para eles, trata-se simplesmente de um par de costões estranhamente moldados projetando-se das planícies. Eles os nomearam de Koshka Bluffs, nunca imaginando o que tinha lá dentro. Durante os anos, os costões foram cavados como fonte de material de construção e alvenaria. Eles se situam no território controlado pela família Hiregaard e foram trabalhados sob a supervisão de Sir Tristen Hiregaard.

Recentemente, itens estranhos começaram a aparecer nos escombros da pedreira. Estátuas de cerâmica miúdas, caixões em forma de gato, um escudo peculiar, e um estranho cajado com cabeça de cobra estavam entre as várias esquisitices descobertas. Sir Hiregaard, achando o bastão como um presente apropriado para seu soberano, Príncipe Othmar, enviou-o para a propriedade real na capital Kantora. Mas no meio do caminho, a carga foi saqueada por bandidos.

Há problemas bizarros atormentando o domínio. Em particular, os gatos de Nova Vaasa estão, de fato, comportando-se de maneira estranha...



## O Domínio de Nova Vaasa

**N**ova Vaasa é claramente um domínio extenso, com aproximadamente 89 km de largura e 113 km de extensão. As montanhas angustiantes de Darkon (anteriormente de Arak) formam a fronteira mais ao norte, enquanto Hazlan situa-se ao sul. A oeste, ficam os domínios de Tepest e Baróvia e a misteriosa Greta Sombria. Ao Leste, o novo e misterioso mar noturno.

**O Lorde:** Malken, o alter ego de Sir Tristen Hiregaard, é o lorde negro de Nova Vaasa. O personagem é menos ativo em seu papel de lorde negro do que a maioria de suas contrapartes, e o reino parece ser menos maligno que muitos outros por causa disso (veja a página 27 para mais detalhes).

**A Terra:** A grande maioria de Nova Vaasa é coberta por pradarias. As gramas que crescem abundantemente aqui aparecem em uma variedade de cores, formas e tamanhos. Há extensões exuberantes de profundo verde, grama na altura do joelho, campos ondulantes de gramas que batem no peito, as quais o sol tem clareado para um amarelo pálido, gramados cujas sementes dão à ponta do caule uma tonalidade púrpura, gramados verdes pálidos cujas folhas simulam a mais suave das camas, e remendos de grama marrom com folhas tão afiadas que é comumente conhecido como “grama navalha”.

Através destes pastos galopam manadas de cavalos selvagens. De fato, Nova Vaasa é conhecida por sua linhagem equina; alguns dos melhores cavalos de corrida de toda Terra das Brumas vem desse domínio. Com exceção de ser capturado pelos humanos, os únicos perigos que essas manadas enfrentam são as ocasionais cobras venenosas ou os famintos gatos das planícies — um animal cujo incomum pelo negro como a meia-noite e a aproximação camuflada torna-o uma criatura a ser temida e respeitada (veja página 62).

A terra declina-se gradualmente dos Balinoks a Oeste até ao extremo Leste do domínio. Através de suas pradarias, correm três rios maiores: o rio Ivlis (e seu afluente, o Volgis), o rio Borchava (e seu afluente, o Borchava Mirim) e o rio Dnar.

As planícies são interrompidas por pequenas “manchas” de florestas com menos de dois quilômetros de largura. Esses densos incrementos

são os lares de pequenas alcateias de lobos que, ocasionalmente, perambulam pelas planícies para caçar. Por causa da madeira dessas árvores apodrecerem rapidamente e sendo assim de pouco valor comercial, as florestas têm sido deixadas intactas. Poucos se aventuram em seu interior, pois é dito que elas são lares de lobisomens e bandidos.

Os outros únicos traços a fragmentar o terreno normalmente plano são três grandes lagos (conhecidos como “as três irmãs”) no canto a sudoeste do domínio, e três grandes platôs de rocha que se erguem a 600 metros da planície. Desses costões íngremes são extraídas as pedras de granito que são usadas para construir castelos pomposos e salões mercantis (um dos platôs ao norte contém a tumba de Sachmet).

Quase que por completo, um quarto da terra de Nova Vaasa, basicamente ao longo das margens dos rios, é devotado ao cultivo. Grãos como trigo, aveia e centeio são as principais safras. Os campos são cercados por muros baixos de pedra, construídos de rochas tiradas do chão rochoso. Os camponeses vivem em choupanas redondas com muros de pedra e telhados de palha. Somente os fazendeiros mais ricos podem bancar portas de madeira cara e importada.

De um canto ao outro por todas as pradarias, choupanas de pedra destelhadas situam-se em círculos irregulares cercados por muros baixos de pedra. Essas são as casas, há tanto tempo esquecidas, de famílias que tentaram estabelecer novas terras cultiváveis das pradarias sussurrantes. Muros caídos de pedra marcam as fronteiras dos campos bem abandonados.

Kantora, a maior cidade do domínio, situa-se próximo do centro do domínio. Tem uma população de 16.000 pessoas, majoritariamente camponeses que foram retirados de suas terras por impostos exorbitantes. Eles vivem sob condições sórdidas, em barracas construídas nas sombras de imponentes mansões de mercantes, coletores de impostos e nobres insignificantes. Uma multidão de casas de apostas e tavernas tem brotado para amenizar a miséria — e para consumir as já esgotadas economias desses pobres.

O domínio também tem outras 2 cidades: Liara, com uma população de 2.000 pessoas, e Bergovista, com uma população de cerca de 7.000 pessoas. Duas outras vilas (Arbora e Ergertus) situam-se ao

# INTRODUÇÃO

fim das estradas mercantes que se seguem pelos rios. Cada uma tem uma população de cerca de 2.000 pessoas.

**O Povo:** Apesar de a terra ser rica, a vasta maioria do povo de Nova Vaasa é pobre. Uma pequena aristocracia cobra impostos exorbitantes das pessoas, ao ponto no qual muitos fazendeiros tiveram que desistir da propriedade de suas terras. Eles então estão expostos a desagradáveis escolhas: ou continuar a trabalhar como fazendeiros inquilinos nos campos que eles uma vez foram donos, ou mudar-se para a cidade e conseguir viver com esforço em ambientes nada familiares.

Os camponeses de Nova Vaasa vestem-se em roupa simples e parda que está normalmente manchada com a sujeira dos campos e bastante remendada. Os homens trajam camisas largas de tecidos manufaturados grosseiramente, com mangas arregaçadas e pesadas calças de algodão. As mulheres usam blusas e saíões divididos que permitam àquelas ricas o suficiente a ter um cavalo para cavalgar. Muitos camponeses são descalços; apenas um punhado deles usa botas.

Os homens de Nova Vaasa demonstram orgulho em seus bigodes, deixando-os crescerem longos e espessos, e encerando as pontas em curvas compactas. “Um homem sem bigode é como um cavalo sem rabo” é um dito popular nessa terra. As mulheres ostentam longos cabelos, com uma simples trança nas costas.

A única decoração já vista em vestimenta camponesa é um cachecol brilhantemente colorido, usado largamente trançado no pescoço (Homens) ou sobre o cabelo (Mulheres). Perfeitamente adornados, esses cachecóis são passados de geração a geração e somente usados em ocasiões especiais. Em outros momentos, um cachecol simples é vestido e usado para enxugar a testa ou proteger a boca da poeira. Bandidos são apelidados conforme a cor dos cachecóis usados para esconder seus rostos.

Uma pequena aristocracia de cinco famílias governa Nova Vaasa. Quatro Famílias (Os Hiregaards, Os Cheviks, Os Rivtoffs e os Vistins) vivem em castelos nas pradarias e tem o direito a recolher impostos dos camponeses que vivem ao longo dos rios Dnar, Pequeno Borchava, Volgis e Ivlis, respectivamente. Cada família paga tributo para a quinta família, Os Bolshniks, que vivem em

um castelo em Kantora e controlam as fazendas ao longo do rio Borchava. Príncipe Othmar Bolshnik é o líder político do domínio. Ele comanda tanto a milícia e a cavalaria que patrulha as pradarias.

Os Nobres de Nova Vaasa usam vestimentas elaboradas cujas cores são um contraste brilhante às roupas pardas usadas por camponeses. Os homens usam calças que são justas do tornozelo ao joelho, e então se alargam na parte da coxa, ocupando a maior parte do tecido. As mangas de suas camisas e os colares são ajustadas com um laço, e seus pés ostentam reluzentes botas pretas de cavalaria, e eles não somente usam cachecóis coloridos ao redor do pescoço, mas também amarrados ao redor de seus bíceps. As mulheres trajam saias elaboradas para cavalgar feitas de veludo, blusas suaves de algodão manufaturadas com renda, e chinelos delicados. Seus cabelos são cobertos com belos cachecóis costurados, com adornos dourados, nas beiradas e que se penduram tintinando sobre a testa.

**Clima em Nova Vaasa:** O domínio de Nova Vaasa experimenta um verão perpétuo. Os dias são sempre quentes, ensolarados e longos. Ventos sopram pelas pradarias, fazendo-as ondular e oscilar como ondas no oceano. Às vezes, no fim da tarde, nuvens de trovões se formam no céu e manda chuva sobre a terra em uma tempestade curta, porém violenta. Ocasionalmente cai granizo, destruindo uma ou outra colheita, mas normalmente o clima é ideal; fazendeiros conseguem quatro colheitas ao ano.

O ano é medido por um calendário lunar baseado nas fases cheia e minguante das cinco luas de Nova Vaasa. O começo de cada ano é marcado por uma noite na qual todas as cinco luas (cada uma representa uma das cinco famílias) estão cheias. Nessa noite, um conselho de nobres é organizado em Kantora. Nessa “noite da verdade brilhante”, é dito que nenhuma mentira pode ser contada.

O ano tem duração de 360 dias. Os primeiros 180 dias do ano são conhecidos como os “Dias Crescentes”. Os 180 dias seguintes são os “Dias Minguantes”. O ponto mediano dessas duas “estações” é marcado por uma simples noite na qual todas as luas são novas. Essa noite é conhecida como “Noite dos feitos sombrios”, e é dito ser uma noite ideal para mentiras, assassinatos e traição.

# AS NOVE VIDAS DE SACHMET



*quele rosto, ah! Nada mais é justo  
Aquele desavermelhado lábio  
Escuro são meus olhos, em morte  
Agora fechados  
E todo encanto está derramado*  
— David Mallet

Devido à morta-viva Sachmet explorar um número de habilidades que tinha em vida, a forma humana original da sacerdotisa é descrita em detalhes abaixo. É teoricamente possível (via uma magia *desejo* ou *ressurreição*) para os jogadores trazerem Sachmet de volta a sua forma original. Se isso acontecer, a sacerdotisa tenta imediatamente recrutar (ou forçar) os jogadores a adotar a fé em Bast e seguir suas ordens. Se os jogadores resistirem, a sacerdotisa usará suas magias para proteger-se e convocará felinos em sua defesa.

É extremamente recomendado, no entanto, que o Mestre evite os jogadores de fazer a Múmia Sachmet retornar a sua forma humana. O suspense (e desafio) de *O Despertar* vem do fato de que a morta-viva Sachmet continue retornando para atacar os jogadores, em formas cada vez mais poderosas.

Com o tempo, Sachmet torna-se uma oponente verdadeiramente mortífera. No fim das contas, os jogadores devem usar as pistas fornecidas para bolar um jeito de selar a criatura de volta em sua tumba.

Sachmet conhece cada câmara, corredor e porta secreta em sua tumba. Todas as portas trancadas se abrem instantaneamente ao seu toque. Ela luta para defender sua tumba, para proteger seus gatos,



para recuperar sua propriedade e para destruir os símbolos e seguidores de Set.

## Sachmet

Clériga de 18º nível, Caótica e Má

Classe de Armadura	6	FOR	14
Movimento	12	DES	18
Nível / DV	18	CON	16
Pontos de Vida	77	INT	15
TACO	10	SAB	18
Nº de ataques	1	CAR	13
Dano/Ataque	Por arma		
Ataques Especiais	Magias		
Defesas Especiais	Magias		
Proteção à Magia	10& (com a touca)		

**S**achmet é uma bela mulher em torno de seus 40 anos, de bela silhueta, longo cabelo negro e pele impecável. Seus ouvidos são levemente pontudos e seus olhos são traçados — em vez de serem arredondados, e suas pupilas são fendas refletivas, do tipo felino.

Sachmet usa um kilt branco engomado, sua bainha bordada com minúsculos gatos de ouro saltando sobre cobras negras e sandálias douradas. Seu cocar cerimonial é feito de madeira que foi esculpida em forma de cabeça de gato e cuidadosamente pintada. Possui as mesmas propriedades de um *amuleto de resistência a magia*.

**Histórico:** Veja as páginas 3–4.

**Estado Atual:** Sachmet vive somente para o prazer. Ela adora ter seu cabelo acariciado, comer comida requintada e descansar em lugares quentinhos, rodeados de coisas belas. Ela prefere a companhia de felinos, e vê os humanos como algo que pode usar para satisfazer seus desejos. Quando está feliz, ela mia.

De fato, Sachmet é uma feroz protetora dos felinos de qualquer tipo. Ela usará qualquer ferimento ou insulto a um felino como desculpa para satisfazer sua paixão em “brincar de gato e rato” — sua expressão para torturar alguém lentamente até a morte.

Se revertida novamente à forma humana, Sachmet procurará impor a adoração à Bast sobre o povo de Nova Vaasa. Ele pode começar

# AS NOVE VIDAS DE SACHMET



ao estabelecer um templo em uma das cidades menores, gradualmente ganhando seguidores para a nova religião. Se necessário, ela usará sua habilidade para controlar os ferozes gatos das planícies como uma medida preventiva.

**Combate:** Sachmet primariamente usa suas magias, deixando o combate de fato com seus lacaios (humanos e gatos). Ela tem a habilidade de Esconder-se nas Sombras com 95% de sucesso, e também Mover-se em Silêncio com a mesma chance.

**Lista de Magias (10/10/9/9/6/4/2):** *cativar animais, barreira anti-insetos\**, *bênção, maldição, chamado da fê\**, *comando, causar ferimentos leves, proteção ao calor/frio, carta errada\**, *santuário; cântico, enfeitiçar pessoas ou mamíferos (x2), cativar, imobilizar pessoas, mensageiro, esquentar metal, falar com animais, garras espirituais (como martelo espiritual, mais cria duas garras que infligem 1d4+3 de dano cada), distanciamento; animar os mortos, dissipar magias, purgar invisibilidade\**, *roupa encantada, magia aleatória\**, *proteção ao fogo, casualidade aleatória\**, *causar maldição,*

*remover paralisia; convocar animais i, combate caótico\**, *causar ferimentos sérios, purgar fogo\**, *transferência de poder divino, envenenar (reverso de neutralizar venenos), proteção à eletricidade, repelir insetos, imunidade à magia; ampliar animais, convocar animais ii, causar ferimentos críticos, proibição elemental\**, *visão verdadeira; animar objetos, conjurar animais, cura completa, palavra de recordação; destruição rastejante, confusão.*

\* Magias do Tome of Magic

Como sacerdotisa de Bast, Sachmet também tem a habilidade de *encantar mamíferos* (somente felinos) e *mudar de forma* (em qualquer forma felina) uma vez por dia. As seguintes magias de 5º círculo do Cenário de Campanha RAVENLOFT podem ser fazer parte da lista como substitutas se desejado: *nuvem da putrefação* e *interdição de vivos*.

## A Múmia

Sachmet não lembra uma múmia comum. Deve levar algum tempo para os Jogadores imaginarem que tipo de criatura ela é.

# AS NOVE VIDAS DE SACHMET

Como alta Sacerdotisa de Bast, Sachmet foi agraciada com nove vidas pela deusa felina. A primeira foi sua vida mortal. Para preparar Sachmet para suas outras próximas encarnações, a Sacerdotisa de Bast embalsamou seu corpo com argilas misturadas com óleos e poções especiais, usando magias para deixar seus efeitos permanentes. Esse processo selou seu Ba (a porção da alma que contém a vitalidade física de uma pessoa). Então armazenaram seu Ka (a porção da alma que contém a vitalidade mental de uma pessoa) dentro de um *vaso canópico dos pensamentos mágico* (veja na seção “Almas Despedaçadas”, no aposento 4 — Hall das memórias).

Mas os clérigos de Set tinham um truque na manga. Secretamente, eles colocaram *poeira da seca* em um dos óleos embalsamantes. Como resultado, a carne de Sachmet ressecou até seus ossos enquanto a água se esvaia de seu corpo. Por esse motivo, Sachmet é um cadáver enfraquecido. Sua pele é murcha como fruta seca e seus ossos são visíveis através da pele amarelada como pergaminho. Seus cabelos unem-se em chumaços pretos em seu escalpo e seus olhos são secos até as pálpebras. Quando se move, seus ossos fazem um fraco barulho de moedura. Seu pescoço apresenta duas marcas de picada, uma “herança” do ataque do clérigo de Set (veja as páginas 4–5).

Sachmet levantará de sua tumba num total de oito vezes antes dela poder ser sepultada permanentemente. Primeiramente ela é relativamente fraca — nem tão poderosa quanto um zumbi — mas com cada despertar subsequente, ela se torna mais forte e perspicaz. Enquanto sua consciência aumentar, ela gradualmente ganha mais poderes e se lembra de suas magias (*Nota: os poderes e habilidades descritas em cada um despertar são cumulativos*).

**Imunidades Permanentes:** Os seguintes óleos e poções foram usados para embalsamar Sachmet (um \* significa que o item se en—contra no *Tome of Magic*): *poção de resistência ao fogo*, *óleo da resistência ao ácido*, *poção de defesa a insetos de murdock\** e *óleo da invulnerabilidade elemental\**. Sendo assim, Sachmet é imune a todo dano de todas as formas de ácido e fogos normais (ela tem bônus de +4 para resistências contra fogo mágico; mesmo se o teste falhar, ela ainda sofre –2 de dano em cada dado). Insetos não podem se aproximar a mais que 1,5 m dela. Ela também está protegida contra cada

uma das quatro forças elementais (Terra, Ar, Fogo, Água); criaturas elementais atacando-a sofrem uma penalidade de –1 por dado de dano.

Igual a muitos mortos-vivos, ela é imune a *sono*, *encantar*, *insanidade* e magias de morte. Sachmet pode ser afastada pelo poder da fé, mas somente por clérigos que adoram uma divindade Leal (Boa ou Maligna). Seja qual for, nenhum felino vai atacá-la — tentativas de fazer um felino a fazê-lo irá deixar o animal louco. Finalmente, uma vez que Sachmet já foi morta uma vez por veneno, não pode ser envenenada novamente. Sua carne (ou o que sobrou dela) é altamente venenosa (veneno Tipo J) se consumida.

**Fraquezas Especiais:** Sachmet é especialmente vulnerável a água benta criada por um sacerdote de Set (ou qualquer outro deus serpente), sofrendo o dobro do dano normal. Água benta unguida por qualquer deus leal (bom ou mal) inflige dano normal. Todas as demais não têm efeito nela. Ela é também vulnerável ao ataque de um *cajado da serpente*. Ela é imune ao veneno do cajado, mas sofre dano dobrado de seus golpes.

**Poderes Especiais:** Até ser magicamente selada em sua tumba, Sachmet pode *teleportar-se* para qualquer lugar de sua tumba à vontade. Ela também pode *teleportar-se* para qualquer lugar de Nova Vaasa e voltar para sua tumba novamente, uma vez a cada dois dias, mas somente para os arredores de um objeto que foi levado de sua tumba. Orientando-se como se fosse guiada por um farol, ela se materializa à metade de uma milha (800 m) do objeto roubado. Tendo recuperado o item, ela Teleporta-se de volta para sua cripta com o mesmo (alguns Gatos da Cripta podem acompanhar Sachmet, veja mais adiante).

**Podridão da Múmia:** Um golpe das mãos de Sachmet inflige uma horrenda doença pútrida a qualquer vítima que falhar em um teste de resistência vs. transformação com uma penalidade de –2. Esta doença faz a área afetada criar chagas, virando um amarelo-púrpura mosqueado, emitindo um mau-cheiro terrível. Só pode ser curado por *curar doenças* ou *cura completa*. A doença segue uma progressão peculiar, afetando somente uma parte do corpo. Um golpe no braço ou perna, por exemplo, afetará somente aquele membro. Um golpe na cabeça afeta somente infecta a cabeça, enquanto um golpe no tórax afeta somente o mesmo, mas não os membros ou a cabeça. A

# AS NOVE VIDAS DE SACHMET

doença alastra-se por 1d4 dias, quando aquela parte do corpo fica completamente infectada. Para determinar onde o golpe de Sachmet acerta, role 1d12: 1 = cabeça; 2–3 = braço direito; 4–6 = tórax; 7–8 = braço esquerdo; 9–10 = perna direita; 11–12 = perna esquerda. Uma vez que a doença tenha se estabelecido, a parte infectada do corpo da vítima torna-se trêmula e inutilizada.

Se Sachmet puder ver a vítima, ela pode evocar um espasmo na mesma uma vez por rodada (teste de resistência vs. magia para evitar o efeito). Os espasmos têm os seguintes efeitos:

❖ **Cabeça:** conjurações de magia ou ataques são impossíveis durante a rodada em que o espasmo ocorrer. Movimentação é reduzida a um terço.

❖ **Braço:** magias que necessitam de componentes gestuais ou materiais podem ser conjuradas durante a rodada na qual o espasmo ocorre. Se o braço que portar um escudo for afetado, qualquer bônus de escudo não contará. Se o braço que empunha uma arma for afetado, ataques ficam inviáveis.

❖ **Perna:** bônus de Destreza na CA e nos testes de resistência são perdidos durante a rodada em que ocorre o espasmo. A taxa de movimentação é reduzida pela metade, e qualquer tentativa de se mover ou lutar requer um teste de Destreza bem-sucedido para que a vítima não tropece e caia.

❖ **Tórax:** movimentação, conjuração de magias em combate tornam-se impossíveis durante a rodada de espasmos. Se a vítima estiver em uma montaria ou em uma posição instável (tal como escalando uma parede), a convulsão faz com que um teste de Atributo apropriado (à escolha do Mestre) seja necessário, com uma penalidade de -5 (-25%) para evitar a queda.

**Matando Sachmet:** Toda vez que Sachmet for reduzida a 0 pontos de vida, seu corpo vira pó e seu Ba voa de volta para sua tumba, onde um novo corpo formar-se-á dentro de seu sarcófago para que o Ba entre. Este corpo é idêntico em aparência à cada um dos cadáveres mortos-vivos anteriores. É necessário 1d4 turnos para o novo corpo se forme.

Somente após Sachmet despertar pela oitava vez (em sua nona e última vida) sua morte será permanente.

**Primeiro Despertar:** TAC0 19; Dano 1d6; CA 8; DV 2; pv 8; Mov. 6; AE nenhum; DE nenhum; Prot. à Magia especial; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral especial; XP 650.

Em seu primeiro despertar, Sachmet se comporta como um zumbi sem mente. Ela se move lentamente em linha reta na direção de seus oponentes com os braços esticados, sempre sendo a última a atacar em uma rodada de combate. Ela usa suas mãos para golpear seus oponentes, lutando descuidadamente até ter sido destruída.

Nesse estado, Sachmet inspira um teste de horror brando, com bônus de +2; ela pode ser afetada pelo poder da fé como zumbi.

**Segundo Despertar:** TAC0 19; # Ataq. 2; Dano 1d6/1d6; CA 7; DV 2+2; pv 12; Mov. 9; AE nenhum; DE especial; Prot. à Magia — especial; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral — instável (6); XP 800.

Em seu segundo despertar, Sachmet acaba de ganhar um pouco de inteligência. Ela agora tem uma chance de ganhar a iniciativa e pode coordenar ataques com ambas as mãos, com dois ataques por rodada.

Sachmet inspira um teste de horror brando, com bônus de +2; oponentes que passarem em seus testes de horror devem fazer um teste de medo normalmente. Agora, Sachmet pode ser afetada pelo poder da fé como um Carniçal.

**Terceiro Despertar:** TAC0 17; # Ataq. 2; Dano 1d8/1d8; CA 6; DV 3+3; pv 16; Mov. 12; AE Varinha de Bast (veja mais adiante), medo; DE especial; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral — média (8); XP 975.

Em seu terceiro despertar, Sachmet ganha um pouco de força, e ela acaba de obter uma inteligência quase humana. Ela está aprendendo a espreitar vítimas e, às vezes, pode atacar de surpresa. Ela tem a habilidade de esconder-se nas sombras e/ou mover-se em silêncio com 10% de chance de sucesso.

Sachmet está começando a lembrar como usar os itens que foram colocados em sua tumba. Ela tem a habilidade de usar qualquer item mágico que lá conter.

A aura de medo de Sachmet agora está completamente desenvolvida, então quaisquer criaturas vendo-a devem passar em um teste de resistência vs. magia ou serem sobrepujadas pelo medo por 2d4 rodadas. Personagens nesse estado sofrem uma penalidade de -3 (-15%) em todas as

# AS NOVE VIDAS DE SACHMET

jogadas de dado. Se o teste de resistência for bem-sucedido, os oponentes ainda devem passar em um teste de horror brando, com um bônus de +2. Note que o medo da múmia é um ataque especial que fica à parte das regras de testes de medo e horror combinados. Sachmet pode ser afetada pelo poder da fé como uma sombra.

**Quarto Despertar:** TAC0 15; # Ataq. 2; Dano 1d8/1d8; CA 5; DV 5; pv 27; Mov. 12; AE Uso de itens mágicos, medo; DE especial; Prot. à Magia — 10%; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral — estável (11); XP 1.400.

Em seu quarto despertar, Sachmet acaba de ganhar mais inteligência. Ela tem a habilidade de esconder-se nas sombras e/ou mover-se em silêncio com 25% de chance de sucesso.

Neste ponto, Sachmet se lembra que sua *touca da proteção à magia* estava escondida em sua tumba. Trajar esse item em forma de gato lhe garante 10% de proteção à magia. Qualquer não-adorador de Bast usando-a sofre uma perturbadora maldição de alguma forma relacionada à magia. (Tal maldição pode causar à vítima uma chance de 20% de falha em suas magias ou itens mágicos). Sachmet pode agora usar qualquer item mágico em sua tumba, e ela pode direcionar as ações de seus gatos da cripta; 1d4 dos gatos da cripta menores a seguem por todo canto. Sachmet pode ser afetada pelo poder da fé como um vulto.

**Quinto Despertar:** TAC0 15; # Ataq. 2; Dano 1d8/1d8; CA 4; DV 6; pv 31; Mov. 12; AE Uso de itens mágicos, magias, medo; DE especial, mudança de forma; Prot. à Magia — 10%; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral — elite (11); XP 2.500.

Em seu quinto despertar, Sachmet ganha a habilidade de usar suas magias de 1º e 2º círculos. Ela tem a habilidade de esconder-se nas sombras e/ou mover-se em silêncio com 50% de chance de sucesso.

Sachmet agora tem a habilidade de *enfeitiçar mamíferos* (somente felinos) e/ou *mudar de forma* (em uma forma felina) uma vez por dia. Ela ainda é morta viva na forma felina, e terá um corpo emagrecido e sarmento. Ela tem a companhia de 2d4 gatos da cripta menores. Ela pode ser afetada pelo poder da fé como uma aparição.

**Sexto Despertar:** TAC0 13; # Ataq. 2; Dano 1d10/1d10; CA 3; DV 7; pv 38; Mov. 12; AE Uso de itens mágicos, magias, medo, doença; DE especial, mudança de forma; Prot. à Magia — 10%; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral — elite (13); XP 4.000.

Em seu sexto despertar, Sachmet ganha a habilidade de usar suas magias de 3º e 4º círculos. Ela pode esconder-se nas sombras e/ou mover-se em silêncio com 75% de chance de sucesso. Armas normais infligem somente metade de dano nela; armas mágicas infligem seu dano normal. Sachmet tem a companhia de 4d4 gatos da cripta menores. Ela pode ser afetada pelo poder da fé como uma múmia.

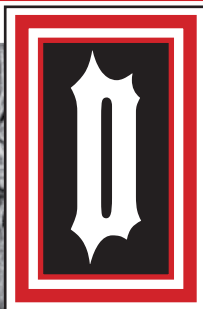
**Sétimo Despertar:** TAC0 13; # Ataq. 2; Dano 1d10/1d10; CA 2; DV 8; pv 43; Mov. 12; AE Uso de itens mágicos, magias, medo, doença, controle corporal; DE especial, mudança de forma; Prot. à Magia — 10%; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral — campeão (15); XP 5.000.

Em seu sétimo despertar, Sachmet ganha a habilidade de usar suas magias de 5º e 6º círculos. Ela pode esconder-se nas sombras e/ou mover-se em silêncio com 95% de chance de sucesso. Armas normais não a afetam; somente armas mágicas podem afetá-la. Ela tem a companhia de 8d4 gatos da cripta menores e 1d4 gatos da cripta maiores. Ela pode ser afetada pelo poder da fé como um espectro.

**Oitavo Despertar:** TAC0 11; # Ataq. 2; Dano 1d12/1d12; CA 1; DV 9; pv 49; Mov. 12; AE Uso de itens mágicos, magias, medo, doença, controle corporal; DE especial, mudança de forma; Prot. à Magia — 10%; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral — fanático (17); XP 7.000.

Em seu oitavo despertar, Sachmet ganha a habilidade de usar suas magias de 7º círculo. Nove gatos da cripta maiores e 16d4 gatos da cripta menores acompanham-na a qualquer lugar que ela vá, lutando até a morte para defender a senhora deles. Ela pode ser afetada pelo poder da fé como um vampiro.

# O PRIMEIRO DESPERTAR



*esperto de seu descanso,  
Em uma súplica macabra o  
terrível espectro se  
levanta,  
Com risada medonha, e,  
obstinadamente  
ressentido,  
Perambula, silenciosamente  
como os passos da noite.*  
— Robert Blair

O *Despertar* começa em Kantora, a maior cidade no domínio de Nova Vaasa. Se os personagens dos jogadores (PJs) forem de fora de RAVENLOFT, eles entram em Nova Vaasa após partilharem um sonho descrito abaixo (Se os personagens já estiverem em RAVENLOFT, o Mestre pode escolher um dos “ganchos” de aventura mais adiante).

Seus sonhos são atormentados por imagens estranhas e mutáveis. Tudo parece obscuro, como se fosse coberto por uma névoa densa. À distância, você ouve um rugido de um grande gato, seguido por passos macios e suaves aproximando-se firmemente. Você ouve um baixo rosnado, inquietantemente bem perto.

Você procura por suas armas, mas seu corpo parece estar se movendo em câmera lenta. Um senso de medo lhe prende enquanto imagina que nunca conseguirá encontrar a ameaça a tempo.

De repente, uma imagem se depara com você, fora das brumas. É um enorme felino, com as orelhas para trás e presas expostas. Suas garras estão estendidas, prontas para lhe rasgar a carne. Você grita, mas nenhum som sai de sua boca. Vocês tentam correr, mas está preso no lugar. Em “câmera lenta” o felino pula em você, pronto para arrancar a carne de seus ossos...

Cada um dos PJs acorda em um espaço escuro e confinado. Com algum esforço (um teste bem-sucedido de Força), eles conseguem erguer as

tampas das caixas que os enclausuram. Para o horror deles (faça-os testarem horror se não interpretarem adequadamente), eles descobrem que eles estavam deitados em caixões cobertos de brumas. Alguns filetes de brumas lentamente se dissipam após cada tampa ser aberta.

Os caixões são um caixão de via única de um único uso para este domínio em RAVENLOFT. Eles não possuem propriedades mágicas e não podem ser usados para escapar de Nova Vaasa.

## Uma Caixinha de Surpresas

Os PJs acabaram de chegar na loja de Nikolai Androv, marceneiro que faz caixões, um dos poucos mercadores de classe média de Kantora. Nikolai grita amedrontado enquanto os PJs emergem dos caixões, mas se recupera rapidamente (ele já viu inúmeras coisas estranhas em sua profissão) e os implora para que não danifiquem a madeira, “importada das floretas da Baróvia e muito cara”. Ele é um humano de nível 0.

Se questionado, Nikolai pode ajudar os PJs com informações sobre a Geografia e sistema político local, já que eles conhecem muitos nobres pessoalmente. Após os PJs terem tido a chance de questioná-lo, leia o trecho a seguir:

Uma carroça estaciona no lado de fora da loja, e dois funcionários começam a descarregá-la. Um dos itens que eles carregam é uma urna de madeira esculpida em formato de gato e com cerca de 60 cm de comprimento. A urna inteira é cravejada com pequenas gemas, enquanto o rosto é folheado a ouro.

“Esplêndido!” exclama Nikolai. “Que trabalho magnífico! De quem vocês arrumaram isso?”

“Gorki” um dos funcionários retruca.

Espanando o pó da urna, Nikolai inspeciona-a entusiasticamente. “Como assim — o selo ainda não está quebrado!” ele ressalta. “Vamos ver o que tem aqui dentro”.

A menos que os PJs o detenham, Nikolai abre a urna felina. Dentro jazem restos de um gato doméstico, envolto em uma camada de barro pintado coloridamente. Assim que todos põem a cabeça para dar uma olhada, o corpo salta para fora

# O PRIMEIRO DESPERTAR



da urna e ataca (trata-se de um gato da cripta. Para descrição completa, veja a página 61).

**Gato da cripta:** TAC0 19; At# 3; Dano 1d2/1d2/1d2; CA 7; DV 1+1; pv 7; Mov. 12; AE doença; DE nenhuma; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho P (30 cm comp.); Tend. CN; Int. — animal (1); Moral — especial; XP 120.

## Entradas Alternativas

**S**e os PJs já estiverem em RAVENLOFT, em outros domínios, eles podem ser trazidos para Nova Vaasa usando um dos “ganchos” de aventura a seguir. Cada um leva à loja de caixões de Nikolai e ao encontro descrito anteriormente:

- ❖ Os PJs são contratados para escoltar um carregamento de excelente madeira de lei que está viajando de carroça para uma loja de caixões e urnas em Kantora. Parece que os gatos negros gigantes que espreitam as planícies de Nova Vaasa repentina e inexplicavelmente têm ficado ativos durante o dia. Há alguns dias, dois carregamentos foram perdidos.

- ❖ Um dos PJs está atormentado por um sonho que se repete (o sonho descrito no começo deste capítulo). Felizmente, há uma Vistani especialista em interpretação onírica na área. Induzindo-o a um transe, ela o revela que ele (ou ela) deve viajar para Nova Vaasa para se livrar do sonho.

Ela diz “grandes perigos e grandes riquezas jazem entrelaçadas como serpentes em Kantora. O fim do sonho começa com aquele que constrói caixas para aqueles que não sonham mais”.

## Maldições e Moedas

**N**os próximos dias, os personagens podem adquirir quaisquer equipamentos e suprimentos não-mágicos no mercado de Kantora. Os preços são os mesmo que os listados no *Livro do Jogador*, mas com uma taxa de 100% em cada item. Se os PJs carregam moedas de outro mundo, só será aceita se for de metal precioso, e então será avaliada pelo peso. Um cambista menciona que “não é a primeira moeda estranha que eu já vi hoje”.

Com exceção das lojas de mercadores de classe média e os bem apertados cubículos de vendedores menos abastados, a maior parte do mercado

# O PRIMEIRO DESPERTAR

consiste de estábulos a céu aberto. Os PJs podem ter de 2 a 4 dos seguintes encontros inusitados aqui:

❖ Um mercador tenta chamar a atenção dos PJs com uma seleção de peles e couros raros. Ele está segurando a pele de uma cobra cujo corpo foi modelado em faixas brilhante de amarelo, vermelho e preto. De repente, duas dúzias de gatos domésticos correm para sua loja. Saltando sobre o balcão, eles rasgam a pele de cobra em suas mãos. Ele ainda tenta espantá-los, mas eles deixam a pele em pedacinhos. Então, em conjunto, todos se viram e vão embora.

❖ Após fazer algumas comprinhas e receber moedas de Nova Vaasa de troco, os PJs tentam fazer outra compra. O mercador recebe suas moedas, e então exclama em horror enquanto olha para uma das moedas mais atentamente.

“Aii!”, ela grita. “Esta aqui traz mau-agouro. Tome-a de volta”.

Neste momento, um gato esbarra e passa por um vira-lata. O gato então avança em uma peça do mostruário, bagunçando e quebrando os bens do lojista.

“Viu?” ela berra. “Isso já começou. Leva pra você! Toma essa moeda azarenta!”

A moeda traz a imagem de um gato reclinado em sua “cara”, e símbolos estranhos na “coroa” (caso seja identificada ou traduzida magicamente, estes hieróglifos significam “Cidade de Bubatis. Que a deusa proteja seus prazeres). A moeda carrega uma maldição menor: a pessoa que a possuir continuamente a colocará num lugar errado ou perderá dinheiro.

❖ Enquanto os personagens passam por um estande de cerâmicas, o proprietário assobia pra eles. Acenando para que se aproximem, ele desembrolha uma estatueta do tecido que a protege. A estatueta, com cerca de 60 cm de altura, é de gato. Seu revestimento uma vez colorido agora está fosco, e ela está seriamente lascada.

“É mágica” ele sussurra. “Um talismã protetor. Muito antigo e muito raro”. Caso os personagens tenham sido feridos por um gato da cripta, ele adiciona, “também tem propriedades curativas” (de fato, a estatueta carrega uma maldição menor. Qualquer um que a possua desenvolve um desejo insaciável por nata).

O mercador pede um preço exorbitante pela estatueta, a qual uma *Detectar Magia* rapidamente revelará que não é mágica. Se questionado sobre

a estatueta, ele será evasivo a respeito de onde ela veio. Na próxima vez em que os PJs passarem pelo estande, eles o encontrarão vazio. Os mercadores dirão que o homem morreu repentinamente após beber quase 8 litros de nata.

❖ Os PJs passam por uma lojinha bem acabada onde uma mercadora de vegetais esfarrapados está sendo ameaçada por um dos coletores de impostos de Kantora (um humano de nível 0) e um oficial da milícia da cidade (veja mais embaixo). A mercadora está implorando por mais alguns dias para arrumar o dinheiro que deve. O coletor gesticula para o oficial, que deliberadamente apoia-se na prateleira do estande, fazendo-a desmontar e esparramar a mercadoria na rua.

Um gato raquítico se esgueira para fugir e o membro da milícia prepara-se para chutá-lo, mas a mulher o acolhe em seus braços, acariciando-o nervosamente.

“Essa é a razão pela qual você não consegue pagar” diz o coletor. “Você está gastando seu dinheiro alimentando esse gato. Como, pois está mais gordo que você! Mas eu vou ajeitar isso em breve.”

Rindo da aflição da senhora, o membro da milícia pega o gato. Suas mãos envolvem o pescoço do felino; fica claro que ele pretende estrangulá-lo. A mulher cai de joelhos, implorando-o para parar.

De repente, ele larga o gato e aperta seu peito. “Ouh” ele grita. “Ele me arranhou!”. Sua mão goteja sangue. Quatro arranhões profundos, grandes demais para serem feitos por um gatinho, apareceram quase que magicamente no peito do oficial. Urrando, ele se prepara para despejar sua ira na mercante indefesa.

Se os PJs se intrometerem, o membro da milícia vai combatê-los. Ele é um guerreiro de 1º nível, equipado com loriga e clava, mas ele também é um lobisomem. Se ele começar a perder o combate, ele mudará para a forma híbrida, mas o coletor de impostos grita “aqui não, seu imbecil! Não na frente das pessoas!”. Ver a transformação do membro da milícia é motivo para um teste brando de horror, com bônus de +2.

**Membro da Milícia/Lobisomem:** TAC0 20/15; # Ataq. 1 ou 2; Dano 1d6 (clava) ou 2d4 (mordida); CA 7; DV 4+3; pv 22; Mov. 12; AE surpresa; DE ferido somente por armas de prata ou pelo menos +1 enquanto estiver nas formas lupinas; Prot. à Magia — Nenhuma; Tamanho M (1,80 m); Int. — média (8); Tend. CM; Moral — estável (12); XP 420.

# O PRIMEIRO DESPERTAR

## O Terror Toma os Reinos

Uma grande parte do mercadão de Kantora é voltado para currais e estábulos onde cavalos são comprados, vendidos e procriados. A área ao redor dos galpões e currais é repleta de lojas vendendo equipamento de montaria, feno, carroça, roupas de cavalgar e quinquilharias decorativas para selas e rédeas.

É provável que os PJs queiram comprar montarias para que possam visitar outras áreas do domínio. Como dizem as pessoas de Nova Vaasa: “um cavalo é o navio das pradarias. Apenas um plebeu se afoga na poeira”.

Alternativamente, os PJs podem tomar um tombo nos estábulos do mercado acidentalmente. Em qualquer caso, eles têm a chance de conhecer Nikolai, o vendedor de caixões, perto de um curral.

Desde que o caixão em forma de gato chegou a sua loja, Nikolai tem sido aplacado por uma maré de azar. Agora, devido a estranhas ocorrências em outras partes da cidade, ninguém o comprará. Para se livrar da má sorte, Nikolai queimou o caixão, mas não antes de remover as gemas — ele as carrega em um bolso em sua mão.

O primeiro encontro com a morta-viva Sachmet ocorre quando os PJs conversam com Nicolai, perto do curral. Leia para os PJs o seguinte trecho em destaque.

Sua atenção é atraída para os cavalos de corrida no curral. Estes são alguns dos cavalos mais extraordinários que vocês já viram. Não é de se estranhar que as pessoas daqui se gabam a respeito das linhagens equinas.

Assim que seus olhos vão além dos cavalos, você nota uma mudança súbita no comportamento dos mesmos. Garanhões estão sugando ar e relinchando. As éguas batem os cascos no chão, com olhos arregalados e orelhas recuadas. Vários equinos estão irritadiços, ficando em suas patas traseiras ou chutando a cerca do curral, claramente agitados.

Treinadores e cavaleiros correm até a cerca do curral, tentando acalmar os animais. Mas ao invés de obedecerem, os cavalos começam a correr em círculos. De repente, um dos garanhões chuta uma parte da cerca, partindo-a drasticamente. Os cavalos escapam pela abertura como água de um dique rompido, com terror em seus olhos.

Todos no mercado se dispersam enquanto os cavalos enlouquecidos estouram a cerca do curral e fogem pelo mercado, arrebatando prateleiras e quebrando mercadorias. Os cavaleiros os buscam pelas cordas, mas os PJs devem se mover rapidamente para não serem pisados ou atropelados.

**Cavalo, Corrida (20):** TAC0 17; # Ataq. 2; Dano 1d2/1d2; CA 7; DV 3; pv 12 cada; Mov. 24; AE nenhum; DE nenhum; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho G; Tend. N; Int. — animal (1); Moral — instável (5); XP 65 cada.

Enquanto os cavalos se alardeiam, um grito felino rasga o ar. Ao prestar atenção, você veem uma carreira de gatos no topo do telhado. Seus corpos estão rígidos e todos os seus olhos espreitam atentamente para a mesma direção.

Seguindo seus olhares, você veem uma figura desajeitada e cambaleante descendo a rua. Parece humano, mas tem um andar desajeitado, com seus braços esticados na frente. Um baixo som de miado sai de sua boca escancarada. Enquanto a coisa se aproxima, as pessoas começam a gritar. O corpo da criatura é horrivelmente emagrecido, e seus ossos são claramente visíveis sob sua fina cobertura de papiro. Porções de terra seca aderem-se a sua carcaça murcha.

**Sachmet, Primeiro Despertar:** TAC0 19; Dano 1d6; CA 8; DV 2; pv 8; Mov. 6; AE nenhum; DE nenhum; Prot. à Magia especial; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral especial; XP 65.

Todos que a verem podem ser forçados a fazerem um teste brando de horror com bônus de +2 (a maioria das pessoas no mercado falha e corre, gritando de pavor).

Quando Sachmet acordou de seu longo repouso, ela imediatamente descobriu que um dos seus gatos sagrados tinha sumido. Ela *Teleportou-se* para Kantora para recuperá-lo. Por causa da urna de gato ter sido destruída, Sachmet se concentra nas gemas então, focalizando diretamente em Nikolai. Se ele falhar em seu teste, ele foge de pânico, largando sua bolsa de gemas.

# O PRIMEIRO DESPERTAR

Sachmet ataca qualquer um em seu caminho. Ao mesmo tempo, ela envia um comando mental para o gato da cripta desaparecido. Se ele ainda estiver “vivo”, chegará em 1d4 rodadas. Uma vez que ela tenha recuperado suas gemas (e o gato, se possível), Sachmet *Teleporta-se* de volta com os mesmos para sua tumba.

Se Sachmet for espantada pelo Poder da Fé, ela será forçada a recuar. Contanto que o símbolo sagrado esteja sendo mostrado, ela deve se aproximar no máximo a 9 metros, e ainda sim ela continua a ser atraída pelas gemas, e ela seguirá os PJs à distância se eles as tiverem.

Neste ponto Sachmet é um monstro fraco e deve ser fácil para que os PJs a “matem”. Caso ela morra, leia o trecho a seguir para os jogadores.

A criatura morta-viva desaba ao chão, com todo semblante de vida que se foi. Está deitada e imóvel, mas vocês não conseguem ter certeza se não se erguerá novamente.

A criatura morta-viva desaba ao chão, com todo semblante de vida que se foi. Está deitada e imóvel, mas vocês não conseguem ter certeza se não se erguerá novamente.

De repente, o corpo se esfarela em pó. Uma brisa remexe os montes de pó. Alguma coisa se remexe sobre o punhado de areia. É fantasmagórico, quase transparente. Mas então vocês percebem: é um pequeno pássaro com uma cabeça com um formato estranho. O tal pássaro abre suas asas, e com uma batida furiosa que lembra o som de um zumbido furioso, sobe aos céus e rapidamente desaparece da vista em direção ao norte.

O pássaro tem uma cabeça humana, e é o *Ba* de Sachmet, a porção de sua alma que representa sua vitalidade física. É insubstancial como um fantasma, e impossível de ser atacado ou capturado, uma vez que não tem mais substância senão a de um pensamento. Tal coisa retorna a tumba, onde entrará em um novo corpo que está a se formar, preparando-se para o próximo despertar.



# PICADO POR UM ESPINHO NEGRO



*ono de cuidado encantador, vossa  
facilitação de toda a desgraça,  
Irmão da morte, suavemente a ti mesmo  
descarta  
Neste príncipe atormentado; como uma  
nuvem cairá  
Em suaves chuviscos; que seja sonoro  
Ou doloroso, nada dá  
A seus repousos*

— John Fletcher

Agora, os personagens chamam a atenção do Príncipe Othmar, o líder político de Nova Vaasa. Isto pode bem ser o resultado da desavença com o coletor de impostos e o membro da milícia na secção anterior (veja no capítulo anterior). Os PJs podem até mesmo terem sido detidos pelos oficiais e trazidos diante do príncipe para punição. Othmar oferece abrir mão da punição caso os PJs concordem em realizar um “favorzinho” para ele.

Alternativamente, o príncipe pode convocar os PJs com uma oferta de emprego. Ele vem procurando por aventureiros de fora do domínio para realizar um serviço com o qual ele não quer ser identificado.

Em qualquer caso, os PJs são conduzidos a sala do trono da majestosa Casa Bolshnik em Kantora. O príncipe é bem guardado por uma falange pessoal de 12 cavaleiros (todos são guerreiros de 4º nível, equipados com brigandina e armados com machados).

**Cavaleiros (12):** TAC0 17; Dano 1d8 (machado); CA 6; DV 4; pv 21 cada; Mov. 24; AE nenhum; DE nenhum; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho M (1,80 m); Int. — alta (12); Tend. LM; Moral — elite (14); XP 175 cada.

Quando os PJs encontrarem o príncipe, eles imediatamente notam que as mãos dele estão trêmulas e há círculos escuros sob seus olhos. É claro que ele não tem dormido por alguns dias. Ele boceja constantemente e esfrega os olhos. Ele parece extremamente irritado.

O príncipe questiona os PJs sobre suas habilidades

e talentos. Então ele concorda, ficando assegurado de que eles são as pessoas certas para o trabalho. Neste ponto, leia o texto abaixo em destaque para os jogadores.

“Há cinco dias, um carregamento de tributo real, trazido para Kantora de Ergertus, foi assaltado por bandidos”, explica o príncipe. “Parte do Tributo era um cajado muito antigo e raro, um presente de Sir Hiregaard para mim, um dos meus maiores aliados. Se vocês recuperarem esse cajado para mim, eu permitirei que fiquem com metade do tributo roubado. O carregamento inclui alguns sacos de ouro e prata, e um pequeno baú repleto de gemas”.

“Os bandidos são liderados por uma mulher de sangue Vistani. Acredita-se que o lar deles seja na Floresta Briarweed”.

“Eu devo insistir que a justiça seja feita rapidamente. Em vez de arrastar a líder de volta para cá para encarar um tribunal, eu preferiria que ela fosse morta como exemplo para outros bandidos”.

“Eu enviaria minha própria milícia para fazer o serviço, mas os bandidos apenas fugiriam antes que chegassem. Recuperar o tributo requer sutileza. Por essa razão, eu lhes peço que não revelem que vocês estão aos meus serviços”.

A razão pela qual o príncipe não quer que saibam que os PJs trabalham para ele é que, caso envie seus próprios soldados para recuperarem o tributo, a líder dos bandidos da Floresta Briarweed revelaria como Othmar matou o próprio pai (A bandida arrumou o veneno para tal serviço). Além do mais, outros grupos de bandidos poderiam quebrar seus acordos com Othmar se eles souberem que ele atacou os fora-da-lei da Floresta Briarweed.

Permita aos PJs negociarem uma quantia maior do tributo se eles quiserem. Othmar quer recuperar o *cajado*, e ele concordará dar aos PJs todo o tributo caso eles pressionarem.

O príncipe tem uma carta de Sir Hiregaard, descrevendo o *cajado* como se fosse pintado de verde, com enfeites em diamante negro espiralando ao seu

# PICADO POR UM ESPINHO NEGRO

redor. Sua ponta é moldada na forma de cabeça de cobra. A carta ressalta que o mago pessoal de Hiregaard detectou uma forte aura mágica em torno do *cajado*, mas Othmar não mencionará isso a menos que seja questionado. Mas adiante, a carta diz que o mago encontrou o *cajado*, mas não diz onde. Finalmente, a carta menciona que Sir Hiregaard decidiu enviar o *cajado* para seu príncipe porque a cobra é parte do emblema da família Bolshnik. A nota foi escrita há 13 dias, no dia em que o *cajado* foi encontrado.

Após o encontro, os PJs podem fazer perguntas sobre a exaustão do Príncipe Othmar. Os cavaleiros permanecem de boca fechada, mas os servos mencionam que o Príncipe tem sido atormentado por pesadelos. Um dos servos dirá o seguinte:

“Treze dias atrás, meu senhor desmaiou quase morto, sem qualquer razão aparente. Eu ouvi que somente uma poção de uma erva potente, confeccionada por uma família de médicos o mantém de pé agora”. O servo dá uma olhada em cada um dos lados, para ver se há alguém escutando, e então continua a quietamente: “O sono é incômodo para meu senhor, pois ele tem sido atormentado por pesadelos desde que ele desmaiou. Ele frequentemente acorda gritando algumas vezes antes do sol nascer.”

“A primeira vez em que aconteceu, nós corremos, achando que alguém estava tentando matá-lo em sua cama. Encontramos o mestre olhando para escuridão, apertando uma cobra esguia que, de alguma forma, tinha deslizado até seus aposentos. O tempo todo, ele continuava a resmungar consigo mesmo.”

“A cobra, dizia meu mestre, várias e várias vezes. A Cobra nos protegerá!”

“Nós achamos que ele se referia a pequena cobra em suas mãos. De fato, ele a mantinha ao lado de sua cama, numa cesta de vime toda noite em diante, e disse que pessoalmente castigaria qualquer um que a machucasse”

“Mas a cobra não o ajudou de maneira alguma. De fato, os pesadelos só aumentaram”.

O sono atormentado do Príncipe Othmar é por causa

do *cajado de set* (veja a página 23), que está lhe enviando visões.

## Príncipe Othmar

Guerreiro de 9º nível, Neutro e Mal

Classe de Armadura	4	FOR	15
Movimento	12	DES	14
Nível / DV	9	CON	16
Pontos de Vida	86	INT	14
TAC0	12	SAB	12
Nº de ataques	3/2 rodada	CAR	9
Dano/Ataque	Por arma		
Ataques Especiais	Especialização em arma		
Defesas Especiais	Nenhuma		
Proteção à Magia	Nenhuma		

O príncipe Othmar é um homem grande e na casa dos 40 anos, de cabelos negros e olhos perpetuamente raivosos. Seu bigode é enorme — suas pontas enceradas alongam-se até mesmo perto dos ouvidos. Apesar de seu cabelo ser um castanho escuro, seu bigode tornou-se cinza como aço. Uma velha cicatriz de batalha cruza sua boca em uma linha diagonal, contraindo seus lábios.

Othmar veste trajes coloridos, como calções listrados, camisa amarela brilhante, e cachecóis vermelhos, todos bordados com uma serpente negra entrelaçada a um machado prateado. Em sua cabeça, um chapéu em formato de cunha, feito da pele negra e brilhosa de um gato das planícies. Ele usa um brinco de ouro maciço em uma orelha.

**Histórico:** Príncipe Othmar nasceu em Nova Vaasa, na aristocrata família Bolshnik. Naquela época, a família Bolshnik partilhava o governo do domínio igualmente com as outras quatro famílias nobres, com o mandato de cada família durando “cinco anos”.

Othmar tornou-se o chefe da família Bolshnik aos 21 anos, quando seu pai morreu repentinamente. Entre os nobres, houve rumores de que seu pai tinha sido envenenado, mas nada sequer foi provado. Quando acidentes estranhos tomaram a vida dos dois irmãos de Othmar — irmã e um irmão mais velho — as suspeitas se aprofundaram.

## PICADO POR UM ESPINHO NEGRO



Othmar assumiu o título de *Príncipe de Nova Vaasa* há 12 anos. Ele deveria assumir o controle do domínio por um período de 5 anos, mas sua milícia de licantropos especialmente recrutada tem mantido-o no poder e deixado as outras famílias nobres subservientes (Lorde Malken não está preocupado como poder político, então Othmar parece governar Nova Vaasa impunemente).

Para demonstrar seu poder, ele reforça brutalmente suas leis na cidade de Kantora, sua fortaleza e em todo o reino.

**Estado Atual:** As outras famílias nobres de Nova Vaasa pagam um tributo relutante para Príncipe Othmar, deixando em sua mão uma vultosa quantia dos impostos que eles coletam a cada ano. Sua demanda por tributo vem aumentando cada vez mais.

A família Hiregaard apoia Othmar, dizendo que ele é príncipe “pelo poder de direito”. A família de menor poder — Chekiv — o apoia por diferentes razões: Desde que Othmar ganhou o trono, os confrontos insignificantes entre ambas as famílias tiveram um fim. Os Rivtoffs e os Vistinis fingem apoiar Othmar, mas secretamente trabalham pelo retorno pelo sistema do mandato de cinco anos. Seus esforços em destroná-lo, entretanto, complicam-se pela rixa de qual família deve ser a próxima a assumir o trono. Os Rivtoffs eram os próximos a na linha de sucessão após os Bolshniks, mas o período de cinco anos dos Vistinis deveria ter começado há dois anos, e ambas as famílias alegam que é a sua vez de governar.

Apesar de negar veementemente, Othmar mantém alianças com certo número de líderes de bandidos em Nova Vaasa. Em retorno por não serem caçados pelas tropas, eles concordaram em não assaltar ou atacar nenhuma das fortalezas dos Bolshniks. No entanto, eles concentram seus ataques nas terras das famílias controladas pelas famílias Rivtoffs e Vistinis.

**Combate:** Príncipe Othmar é perito em 5 armas: machado de batalha, besta pesada, mangual de cavalaria, lança de cavalaria leve e açoite. Ele usa a última para administrar pessoalmente sua noção de justiça. Ele também é especialista no uso do bec de corbin. Quando usa esta arma de haste, ele ataca duas vezes por rodada, e recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e +2 no dano (em adição a qualquer bônus

# PICADO POR UM ESPINHO NEGRO

de força e etc.). Ele traça uma armadura de bronze.

Os itens mágicos do Príncipe incluem um *escaravelho de enfurecer inimigos* e um *periplato da cicatrização*. Seu cavalo de guerra possui *ferraduras de zéfiro*.

A família Bolshnik comanda 100 homens de infantaria (guerreiros de 1º nível). Equipados com loriga, machados de batalha e escudos. A guarda pessoal de Othmar inclui 15 cavaleiros (guerreiros de 1º nível), equipados com brigandina, que lutam sobre montaria e usando lanças de cavalaria leve ou machados de batalha. Cada um tem uma tatuagem de um machado de batalha em seu ombro.

Adicionalmente, Othmar pode apelar para os 200 membros da milícia que patrulham Kantora como "guardiões da paz" (Entretanto, eles servem para aumentar o nível de violência na cidade por qualquer coisa). Estes guerreiros de 1º nível, equipados com brigandinas e clavas, incluem muitos lobisomens.

## Floresta Briarweed

**F**loresta Briarweed é a casa de Chen, uma Vistani proscrita que se tornou uma darkling (veja o apêndice de COMPÊNDIOS MONSTRUOSOS de RAVENLOFT) e uma líder criminosa. A partir deste refúgio, ela organiza algumas emboscadas sobre aqueles que viajam pela estrada que liga Ergertus e Kantora.

O bando de fora-da-lei de Chezna é pequeno: ela tem apenas 6 guerreiros de 2º nível a seu serviço, um dos quais é um lobisomem. Entretanto, seus cavalos negros como a meia-noite estão entre os mais ligeiros de Nova Vaasa, e o refúgio deles na floresta é quase impenetrável.

Chezna sonha reunificar os Vistani um dia. Ela acredita que pode obter seu caminho de volta para tribo ao comprar charretes luxuosas para eles. Até recentemente, ela manteve sua promessa em somente atacar as famílias Rivtoff e Vistini. Mas o recente carregamento de tributos de Sir Tristen Hiregaard foi uma enorme tentação; ela quebrou sua promessa e roubou o aliado do príncipe, para sua fúria demasiada.

Chezna acredita ser imune a qualquer retaliação do príncipe. Ela pode, depois de tudo, chantageá-lo se ele tentar enviar os próprios soldados contra ela. Além do mais, as defesas de sua floresta irão retardar

qualquer investida direta, dando tempo para que ela escape em seu ligeiro cavalo.

Chezna não imaginava que o tributo que ela estava roubando continha o *cajado* mágico que Sir Hiregaard estava enviando para seu príncipe. Ela não tem qualquer ideia sobre a finalidade ou valor do *cajado*. Ela o mantém apenas por curiosidade, e estaria disposta a abrir mão do mesmo por dinheiro, apesar de que quantidade requisitada aumentará drasticamente se ela notar o quão urgente os PJs o querem. O *cajado* situa-se em um tronco oco de uma árvore caída cuja forma se parece com o rosto e mãos de um Ente morto-vivo. Um número crescente de cobras pequenas e não-peçonhentas tem rastejado pelo tronco oco e tem feito de lá seu refúgio, enrolando-se no *cajado* em uma massa serpentiforme.

Chezna e seu bando de fora-da-lei defenderão seu refúgio contra qualquer um que se aventurar lá. Eles prepararam uma boa quantidade de armadilhas. Para cada turno que os PJs passarem na floresta, eles têm uma chance de 20% de acionarem uma das armadilhas. Se e quando fizerem, selecione uma armadilha da lista a seguir:

❖ Um galho de árvore, curvado ao chão, é solto quando uma corda posicionada no caminho for acionada. Estacas afiadas foram fixadas na ponta do galho; tais pontas infligem 2d4 pontos de dano.

❖ Uma rede cheia de pedras suspende-se na trilha. Quando uma corda é acionada, as pedras caem sobre aqueles que estão embaixo, infligindo 1d6 pontos de dano sobre cada personagem. Qualquer personagem que passar em um teste de Destreza pode facilmente pular para fora das pedras. O Mestre deve perguntá-los para onde estão saltando, pois para ambos os lados da trilha há estacas afiadas, enterradas apontando para cima e camufladas pelas folhas, que infligem 2d4 pontos de dano.

❖ Um fosso precipitadamente coberto na trilha pode ser detectado com um teste bem-sucedido de Inteligência. Cair na armadilha resulta em 1d4 pontos de dano. A cova é fácil de pular, mas no lado oposto está um amplo laço de corda fixado em um galho de arbusto. Cair dentro desse laço aciona a armadilha, e o personagem é puxado violentamente para um emaranhado de vinhas espinhosas, resultando em 1d6 pontos de dano.

## PICADO POR UM ESPINHO NEGRO

❖ Um galho na trilha é o gatilho para uma rede que cai dos galhos acima. As redes foram revestidas com veneno tipo K.

Além disso, os bandidos “minaram” a floresta com fungos guardiões, assim que um desses dispararem o som, os bandidos correm para a área, atacando com arcos de posições escondidas.

**Fungo, Guardiã (1d4):** TAC0 16; Dano nenhum; CA 7; DV 3; pv 10 cada; Mov. 1; AE nenhum; DE grito; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho M (1,20 — 2,10 m); Int. — não (0); Tend. N; Moral — estável (12); XP 120 cada.

A floresta Briarweed é também lar de uma alcateia de lobos. Há 20% de chance de encontrá-los durante cada hora (não-cumulativa) passada na floresta. Adicionalmente, um número de cobras venenosas tem entrado na floresta, atraídas pelo Cajado mágico. A chance de um encontro com cobras é de 30% por hora (não-cumulativa).

**Lobos (1d6):** TAC0 19; Dano 1d4+1; CA 7; DV 2+2; pv 13 cada; Mov. 18; AE nenhum; DE nenhuma; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho P (60 120 cm); Int. — semi (3); Tend. N; Moral — média (10); XP 65 cada.

**Cobras, venenosas:** TAC0 19; Dano 1; CA 6; DV 2+1; pv 9; Mov. 15; AE veneno; DE nenhuma; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho P (150 cm); Int. — animal (1); Tend. N; Moral — média (8); XP 175.

Se e quando os personagens entrarem na floresta Briarweed, leia para eles o trecho destacado a seguir.

Após a clara luz solar das pradarias, a floresta é tão escura como uma caverna subterrânea. Acima, uma folhagem espessa bloqueia a luz, deixando uma mortalha de obscuridade. Abaixo, um aglomerado de troncos firmemente juntos, com o espaço entre eles coberto com arbustos espinhosos.

A floresta é anormalmente silenciosa. Nenhum pássaro canta, e nenhuma criatura terrestre se enfurna pelos arbustos. O ar está úmido e azedo.

Enquanto vocês passam pela floresta espessa, vocês percebem um movimento pouco discreto bem à frente. Um fraco odor doce paira no ar. Vocês se aproximam cuidadosamente, somente para descobrir 6 cadáveres pendurados pelos laços vindos dos galhos acima. Girando lentamente nesses laços, os cadáveres expõem suas faces horrendamente inchadas. Enquanto se aproximam, uma nuvem negra de moscas surge de cada cadáver. No peito, um dos cadáveres está com uma mensagem cravada “Você é o próximo!”

Esta visão desagradável força os personagens a um teste de horror moderado, com bônus de +2. Os corpos são dos soldados da casa Hiregaard que escoltavam o carregamento de tributo. Eles tiveram todo e qualquer tesouro retirado. É costume dos bandidos de Chezna carregarem cadáveres para a floresta e mostrá-los como um aviso a intrusos. Conforme os PJs se aventuram mais adiante na Floresta Briarweed, eles verão corpos amarrados às árvores, cabeças fixadas em estacas e outras visões pavorosas. Alguns corpos já terminaram o processo de decomposição, ficando apenas esqueletos.

Chezna e seus bandidos normalmente acampam no centro da floresta, em uma clareira onde eles amarram seus cavalos. Chezna mantém sua “caravana” aqui — uma Carroça em aparente abandono. A árvore oca que esconde o *cajado* da serpente está na beira da clareira.

Os bandidos conhecem cada centímetro da floresta, e assim que perceberem que alguém entrou nela, eles começarão a espreitar os intrusos, atacando-os em uma série de emboscadas “ataca-e-fugir” de seus esconderijos. Eles tentarão direcionar os PJs em uma armadilha; durante qualquer batalha, cada PJ tem uma chance de 10% de cair em uma.

Chezna porta uma armadura de couro e luta com uma adaga oca, cheia de veneno tipo E. Ela possui uma *poção da cura* e usa um *manto dos elfos*. Seus capangas lutam com armadura de couro, arcos curtos e flechas cobertas com plumas negras.

# PICADO POR UM ESPINHO NEGRO

**Chezna, a Darkling:** TAC0 19; Dano 1d4; CA 6 (8); DV 2; pv 9; Mov. 12; AE veneno; DE pressentimento; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho M (1,65 m); Int. — Alta (12); Moral — média (8); XP 420.

**Bandidos (Guerreiros de 2º nível) (15):** TAC0 19; Dano 1d6; CA 7; DV 2; pv 10 cada; Mov. 12; AE nenhum; DE nenhuma; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho M (1,65 m); Int. — Média (9); Moral — média (8); XP 35 cada.

**Bandido/Lobisomem:** TAC0 19/15; Dano 1d6 (arco) ou 2d4+1 (mordida); CA7; DV 4+3; pv 20; Mov. 12; AE surpresa; DE ferido apenas por armas mágicas +1 ou melhores, ou armas de prata; Prot. à Magia — nenhuma; tamanho M (1,80 m); Int. — Média (9); Moral — Estável (12); XP 420.

Se os PJs derrotarem Chezna e seus lacaios, uma busca cuidadosa no acampamento revelará o *cajado* da serpente, escondido sob a lenha. Se qualquer um dos lacaios for capturado, ele ou ela pode oferecer revelar a localização do *cajado* em troca da própria vida, ou um bom suborno. Sua disposição em revelar esta informação (assumindo que os personagens tenham perguntado) é determinada por um teste de moral.

O tesouro capturado do carregamento de Sir Hiregaard chega a 2000 peças de cobre; 1700 peças de prata; 6000 peças de ouro; 1100 peças de platina e 19 gemas. Os sacos e o baú estão escondidos em uma rede camuflada em galhos de uma árvore próxima ao acampamento dos banidos.

## O Cajado de Set

**E**ste cajado é um *cajado da serpente* do tipo “víbora”, e um artefato maior criado pelos sacerdotes de Set. Trabalhadores das pedreiras dos Hiregaards nos “Koshka Bluffs” descobriram-no em uma área que estava repleta de cobras. Além de seus poderes normais (veja o *LIVRO DO MESTRE*), o cajado tranca magicamente qualquer portal que tocar, como a magia arcana de 2º círculo *Tranca Arcana*. Também envia continuamente um chamado silencioso para todas as cobras em um raio de 1,6 km (Como uma magia

*Convocar Criaturas I*), e confere imunidade a qualquer veneno ofídio para a pessoa que o segurar.

O mais importante é que o cajado é a chave para uma magia *Torpor* para a Sachmet (veja *Guia de Van Richten para os mortos anciões* [9451], Capítulo V). Quando o *cajado* for usado para travar a porta da tumba de Sachmet, a Múmia cairá em um sono profundo e não poderá ser acordada. Até o cajado ser removido da boca da tumba, Sachmet não pode retornar da morte.

**Servos de Set:** Quando o *cajado de set* foi removido da porta da tumba de Sachmet, permitindo a múmia acordar, o deus Set começou a procurar imediatamente por um laçao para encarregar-se da tarefa de lacrar novamente a tumba. Set escolheu o príncipe Othmar para ser aquele que utilize o cajado contra Sachmet. Entretanto, Set está mais que disposto a utilizar as ferramentas à mão. Set observou que Chezna e seus bandidos são muito fracos para enfrentar Sachmet, mas os PJs são outros quinhentos...

Quando qualquer PJ pegar o *cajado*, o personagem sente um lapso de dor e desmaia, ainda agarrando firmemente o item. Durante o período de inconsciência, a vítima começa a experimentar alguns dos tormentos que Othmar sofreu antes — pesadelos assolam o personagem. Esses sonhos incluem dormir em um colchão de serpentes retorcidas, ser destroçado por gatos assustadores, e a penetração de presas venenosas mãos ou pés adentro. Os sonhos repetidamente também incluem um homem com olhos flamejantes e dentes ofídios (Kematef — veja na descrição do histórico de Sachmet) que sussurra urgentemente no ouvido do PJ. Entretanto, quando o servo involuntário acordar do pesadelo, será incapaz de lembrar as palavras.

Se os PJs forem cuidadosos em não tocar o *cajado*, Set escolhe um servo de qualquer jeito. Logicamente, Set prefere um personagem de tendência maligna. Uma escolha alternativa (igualmente válida aos olhos de Set) é um PJ que tiver cometido atos malignos intencionalmente em RAVENLOFT, que foram causas de Testes de Poder: um personagem que tiver falhado recentemente em um teste de poder é sempre uma escolha primária.

Se nenhuma dessas condições se aplicarem, Set

## PICADO POR UM ESPINHO NEGRO

então escolhe um PJ que melhor se encaixe em seus próprios temperamentos caóticos e obscuros (um ladrão ou um encenqueiro rotineiro se encaixariam bem).

O Mestre é livre para escolher algumas ações apropriadamente dramáticas para selecionar o servo. O *cajado* provavelmente assumirá por si só a forma de cobra, surpreendendo o grupo e mordendo o PJ. Alternativamente, a vítima poderia sentir uma compulsão arrebatadora de agarrar o cajado. Em qualquer caso, a vítima imediatamente cai em um sono. Ele ou ela pode ser acordado por um tapa violento ou um ferimento físico, mas permanecerá grogue e se moverá como um sonâmbulo, cochilando assim que for deixado(a) sossegado(a). Exceto por esses breves momentos de prontidão, o servo de Set permanecerá em sono profundo, agarrando o *cajado* em um aperto firme. Tentativas de removê-lo fazem o *cajado* assumir sua forma de cobra e sibilar de maneira ameaçadora (Trata-se de um blefe para assustar ladrões; o *cajado* não ataca realmente). Se o *cajado* for removido das mãos do personagem, o mesmo agirá irracional e paranoicamente, exigindo sua devolução e ameaçando quem tomou.

De hora em hora, o servo de Set fica temporariamente desorientado e confuso quando acordado. Durante esses períodos, o Mestre deve instruir o personagem a dizer “Por que você me chama de (nome do PJ)? Meu nome é Kematef” ou “A serpente atacará novamente. O gato não escapará!” O personagem então cai profundamente no sono, e mais tarde não tem nenhuma memória do que foi dito.

Eventualmente, torna-se claro que uma presença maligna está tomando conta do personagem. Os traços e maneirismos do personagem tornam-se gradualmente ofídios (olhos em fenda, língua bífida, barulhos sibilantes, etc.). Tentativas mágicas de libertarem o personagem que tenha se tornado um servo de Set têm somente resultados limitados (Uma *Remover Maldições*, por exemplo, transfere o efeito para outro PJ).

Bem na entrada da tumba (veja a página 35), o servo de Set cairá em um breve, mas intenso, sono. Assim que acordar, ele ou ela de repente lembrar-se-á das palavras que Kematef sussurrou no sonho. O

personagem saberá de todos os poderes do *cajado*, e as palavras de comando para acioná-lo. O personagem, no entanto, não saberá da história de Sachmet e Kematef. Uma vez que Sachmet tenha sido colocada em um sono mágico e relacrada em sua tumba, Set libera seu controle sob seu servo. O PJ volta ao normal.

Os PJs estão livres para examinar o *cajado* da maneira que julgar conveniente, desde que o servo escolhido possa segurá-lo. Adivinhações como *Detectar Magia* e *identificar* revelam apenas os poderes comuns como um *cajado da serpente*: elas não revelam nada sobre a história do cajado ou a magia torpor de Sachmet.

### Othmar Retorna

**A**o saírem da floresta, os PJs imediatamente encontram o príncipe Othmar e seus 12 cavaleiros (eles estavam fingindo caçar nas planícies adjacentes, ao mesmo tempo em que esperavam pelos PJs saírem das florestas). O Príncipe parece notavelmente bem descansado comparado à última vez que os PJs o viram. Leia o texto em destaque a seguir para os jogadores para incrementar a cena.

Encontrar a saída da floresta prova ser mais rápido e simples que a entrada. Desconfiados de armadilhas, vocês encontram a saída sem dificuldades. Logo, vocês estão nas pastagens abertas novamente, para sua surpresa, há um comitê de boas-vindas. É príncipe Othmar e seus lacaios. O príncipe parece bastante satisfeito em vê-los. Um sorriso genuíno surge em seu rosto, e ele positivamente sorri para vocês.

“Eu achei melhor ficar por perto, caso precisassem de uma assistência. Vocês podem ter encontrado um certo número de obstáculos, apesar de tudo, tal como lembrar pra onde ir para completar sua parte no trato.” O Príncipe se inclina para trás e sorri animadamente: “Parece que vocês me fizeram um serviço duplo. Esse maldito cajado parece preferir vocês a mim. Mas não se preocupem, eu não me ofendi.”

# PICADO POR UM ESPINHO NEGRO

O príncipe está mais que disposto a permitir que os PJs fiquem com o *cajado*, já que ele presumiu rapidamente que a fonte de seus pesadelos. Ele oferece aos PJs seus “sinceros” lamentos sobre o companheiro adormecido.

PJs astutos vão recordar que Othmar usou uma infusão de ervas para ficar acordado. Entretanto, se os jogadores se esquecerem desse detalhe, o próprio Othmar o menciona. Ele está mais que disposto a vender ao grupo todo seu suprimento — suficiente para um mês. Obviamente, ele quer toda a partilha do tributo recuperado dos PJs. Em retorno, os PJs ficam com o *cajado* (de fato bem mágico, Othmar ressalta) e a infusão. Os PJs podem barganhar com ele, mas negociação deve finalizar em ao menos metade do tributo.

Uma dose da poção de Othmar dura oito horas. Enquanto estiver sob seu efeito, o personagem ainda se sente sonolento, mas pode permanecer acordado enquanto ele ou ela se mantiver ocupado com alguma tarefa: comer, conversar, lutar, ler, cavalgar, etc. O PJ ainda cairá no sono se ele ou ela ficar ocioso, e deve ser acordado com uma bofetada, uma chacoalhada ou um barulho alto. Lembre-se que a vítima do *cajado* fica totalmente acordada assim que entrar na tumba de Sachmet.

## O Segundo Despertar

**D**iante de um companheiro que obviamente foi afetado negativamente pelo *cajado*, os personagens deveriam, como foi sugerido por Othmar, procurar por respostas de Sir Hiregaard, a pessoa que o descobriu. Então, o próximo passo é viajar até seu castelo, e qualquer habitante de Nova Vaasa pode direcionar os PJs até o mesmo.

Este encontro acontece enquanto os PJs estiverem cruzando as planícies. Assume-se que os PJs estão a cavalo. Caso não, o Mestre vai precisar ajustar a descrição a seguir, que deveria ser lida em voz alta para os jogadores.

Enquanto vocês cavalgam pelas planícies, vocês ouvem o suave sussurro do vento e sentem o doce cheiro da grama. Mas em instantes o clima começa a mudar. O vento gradualmente cessa até parar de uma vez, e a grama torna-se imóvel. O céu fica repleto de nuvens escuras. Há um repentino relâmpago que rasga o céu, um alto estalo de trovão e os céus se abrem. Pedras de granizo tão grossas quanto seus polegares começam a cair sobre suas cabeças.

Os cavalos relinham e giram suas orelhas, alarmados pela repentina surpresa. O ar ao redor se escurece e obscurece; a visão fica restrita a poucos metros em qualquer direção.

Mais à frente, avançado a pé através da grama que bate na cintura, vocês observam uma figura humana. Tal figura cambaleia como se estivesse ferida e prestes a cair.

Então o vento ergue-se novamente. Entretanto, ao invés do doce cheiro da grama, agora carrega um cheiro tipo podridão de sepultura.

A figura avançando pela grama é Sachmet. Enquanto ela se aproxima, os cavalos relinham com medo e começam a refugar e levantar, derrubando qualquer personagem montado que falhar em um teste de Destreza.

Desta vez, Sachmet está sendo atraída pelo *cajado*. Uma vez que ela é somente semi-inteligente nesse estágio, ela investe deliberadamente contra qualquer coisa que esteja em seu caminho. Se ela alcançar o *cajado*, ela o contempla, gemendo e grunhindo (ela não pode tocá-lo, como acontece em *alergia*; Veja *Guia de Van Richten para Mortos Anciões*, Capítulo V). Ela anseia em destruí-lo, mas não se lembra das magias necessárias para fazê-lo.

Enquanto Sachmet olha para o grupo, ela ganha vida. A cabeça chia e morde; ela sofre dano e grita de dor (dando aos PJs uma pista sobre o poder do *cajado* sobre ela).

Se ela for morta, Sachmet se desfaz em pó.

**Segundo Despertar:** TAC0 19; At# 2; Dano 1d6/1d6; CA 7; DV 2+2; pv 12; Mov. 9; AE nenhum; DE especial; Prot. à Magia — especial; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral — instável (6); XP 800.

# A MORTE ESPREITA NA NOITE



*corde! — Ela gritou “teu amor verdadeiro está a lhe chamar”,  
Vinda de sua tumba com a noite a passar:  
Agora deixe tua misericórdia ouvir a donzela  
Que teu verdadeiro amor se recusou a salvar*

— Davi Mallet

Eventualmente, os PJs chegam ao Castelo Faerhaaven, localizado a 8 km a noroeste da cidade de Kantora (para uma breve descrição e desenho do castelo, veja *Reino do Terror* na caixa *Cenário de Campanha RAVENLOFT*).

Sir Hiregaard cumprimenta-os graciosamente, oferecendo-lhes a hospitalidade de sua casa. Ele está alheio a qualquer coisa que possa ter acontecido entre os PJs e Othmar, e Hiregaard é normalmente um anfitrião cortês.

Se o PJs perguntarem sobre o *cajado*, Sir Hiregaard primeiro indaga sobre seus conhecimentos sobre ele, e então conta aos PJs a história de sua descoberta. Leia o seguinte texto em destaque:

“Infelizmente, só posso lhes dizer pouco sobre o cajado, exceto dizer que foi descoberto pelos trabalhadores em minha pedreira nos Koshka Bluffs. Quando foi escavado pela primeira vez, eu tinha minha maga — Sofia — que deu uma rápida examinada. Foi ela quem descobriu que era mágico”.

“Sofia poderia lhes dizer mais sobre o cajado, mas nenhum dos trabalhadores da pedreira têm a visto nos últimos 2 dias. Com tudo que tem acontecido na pedreira ultimamente, eu não posso ajudar senão ficar preocupado que algo tenha acontecido com ela. Mas vocês sabem como os magos são — eles podem ser muito imprevisíveis. A última vez em que ela desapareceu das pedreiras, ela partiu para as montanhas, coletando ingredientes para suas magias”.

Se os PJs fizerem perguntas, Sir Hiregaard relata alguns ou todos os fatos a seguir:

❖ “Com o passar dos anos, parece que a pedreira tem reivindicado sua “parcela” de vidas — deslizamento de rochas, trabalhadores que escorregaram do andaime, este tipo de coisa. Mas os acidentes começaram a aumentar dramaticamente há pouco tempo atrás, ao tempo em que começamos a encontrar objetos estranhos nos escombros.”

❖ “Os primeiros itens a aparecerem foram estatuetas felinas de cerâmica. Muitas foram quebrados pela queda de rochas de nossa exploração na pedreira, mas algumas estavam intactas. Pareciam ser antigas. Acredito que podem ter sido deixadas como oferendas por pessoas que então adoravam os gatos da planície. Eu deixei os trabalhadores manterem-nas como curiosidades”.

❖ “Após alguns primeiros achados, os trabalhadores aumentaram o ritmo de trabalho, convencidos que outros tesouros poderiam ser encontrados dentro das colinas. Tive que contratar soldados para manter vigilância, afim de que coisas de valor não sumam.”

❖ “Isso provou ser uma atitude sábia. Além do cajado, nós encontramos um escudo estranho que, acredito eu, deve ser mágico”.

❖ “Além dos acidentes, alguns trabalhadores têm encontrado fins terríveis que não dá pra explicar. Há alguns dias atrás, encontramos 5 homens cujo os corpos estavam surrados demais para serem reconhecidos. Uma estranha podridão tinha se aplacado, então queimamos os corpos.”

“O único homem a sobreviver disse que foram atacados por uma criatura do além que surgia da tumba. Outros trabalhadores desapareceram sem deixar traços. Primeiro, achamos que foram vítimas de gatos gigantes que rondam as planícies pela noite. Mas alguns sussurram que a mesma criatura os arrebatou”.

❖ “Um trabalhador conta a mesma historia estranha. Ele alega que um dos gatos gigantes poupou sua vida quando ele segurou uma das estatuetas de cerâmica na direção da fera. O felino a pegou com a boca, se virou e foi embora”.

❖ “O trabalho nas pedreiras está quase parando. Algo precisa ser feito. Podem me ajudar?”

Se os PJs perguntarem sobre o escudo, prossiga para a seção “Tesouro da tumba”, na página 29.

# A MORTE ESPREITA NA NOITE

## Sir Hiregaard/Malken

Lorde de Nova Vaasa

Guerreiro 7º nível, Leal e Neutro / Caótico e Mau.

Classe de Armadura	2	FOR	17
Movimento	12	DES	15
Nível/DV	7	CON	12
Pontos de Vida	52	INT	13
TAC0	14	SAB	14
Nº de ataques	3/2 rodada	CAR	18/3
Dano/ataque	Por arma		
Ataques Especiais	Especialização em arma		
Defesas Especiais	Veja adiante		
Proteção à Magia	Nenhuma		

**S**ir Tristen Hiregaard é um homem grande e musculoso com pele parda, de cabelos negros e bigode grosso cujo as pontas são fixadas com ceras. Seu rosto possui uma expressão severa, mas há compaixão em seus olhos negros. Ele aparenta estar na casa dos 50 anos, devido ao seu cabelo

ainda escuro. De fato, ele tem 65 anos de idade.

Tristen normalmente veste calças pretas e largas, Botas de cavalgar negras, na altura do joelho, e camisa vermelha brilhante. O xale amarelo que ele usa em torno do pescoço é decorado com cavalos rubro-negros. Mantas com Padrão de faixas diagonais rubro-negras são amarradas na parte superior de seus braços.

**Histórico:** Tristen Hiregaard foi o primeiro filho de Romir Hiregaard, um cavaleiro principesco de Vaasa, um principado em um mundo distante do plano material primário. Seu pai lhe educou nas artes de cavalgar, forjaria e guerra, assim como no código da nobreza, que determinava regras rígidas para interações entre nobres e plebeus, e entre um nobre e seu príncipe. Romir Hiregaard era um governante honesto e justo, mas tinha um defeito fatal — se ele imaginasse que sua jovem esposa fosse infiel, ele entraria numa fúria insana. Um dia, ele pegou sua esposa nos braços de outro homem. Em um ímpeto de fúria, Romir matou ambos. Somente mais tarde ele percebeu que o homem estava inocentemente ensinado sua esposa como dançar valsa.



## A MORTE ESPREITA NA NOITE

Com seu suspiro moribundo, a esposa de Romir o amaldiçoou. Daquele dia em diante, ele mataria qualquer mulher por quem ele se apaixonasse, ou qualquer homem que cruzasse seu caminho. Incapaz de enfrentar esse ato maligno, de qualquer maneira, Romir se matou e a maldição passou para seu filho.

A maldição não se manifestou por si só até Tristen se apaixonar pela primeira vez, aos 15 anos. A vítima foi uma jovem plebeia loira que trabalhava como uma serva no castelo da família. O crime foi rapidamente abafado (pois Tristen era o chefe de sua casa nobre), mas isso deixou o jovem com profundas cicatrizes emocionais. Ele era honesto e misericordioso por natureza e treinamento. Ainda assim, ele tinha *apreciado* matar a jovem, apesar de ter sentido grande remorso com isso mais tarde. Não imaginando que suas ações fossem o resultado de uma maldição, Tristen acreditou ser um homem sujeito ao ciúme doentio, como seu pai. Após três anos e seis assassinatos, ele decidiu se matar.

A essa altura, os poderes sombrios de Ravenloft tinham notado Tristen, e seus laços sobre ele se apertaram a cada novo assassinato. Tristen foi levado para o mundo de Ravenloft, e sua personalidade dividiu-se em 2.

Sir Hiregaard é de tendência leal e neutra, mas seu alter-ego, conhecido pelo povo de Nova Vaasa como Malken, é um assassino caótico e mau que se alimenta dos ciúmes secretos de Hiregaard, matando as mulheres que Sir Hiregaard ama e os homens que ficarem no caminho de seus desejos.

**Estado Atual:** Sir Hiregaard é o chefe de sua nobre família, que controla e recebe tributos ao longo do rio Dnar e da cidade de Liara. Diferente das outras famílias nobres de Nova Vaasa, os Hiregaard tratam seus plebeus com dignidade e integridade. De vez em quando, tem até sido conhecido por mostrar bondade. Nos conselhos anuais, ele briga por impostos mais justos, apontando o fardo que a carga tributária impõe sobre os plebeus. Essas reclamações sempre “entram por um ouvido, saem pelo outro”.

Sir Hiregaard raramente tem uma oportunidade de pôr seus impulsos caridosos em prática. Ligado a um rígido código de conduta que exigem

obediência a seu governante e suas regras, ele coleta tostão por tostão de imposto. Ele nunca é brutal em seus métodos de cobrança, mas é sempre, sempre criterioso. Alguns dos plebeus em suas terras reverenciam-no como um campeão, enquanto outros o desprezam tanto quanto fariam com qualquer tirano.

Sir Hiregaard é um galanteador, e muitas mulheres — tanto nobres quanto plebeias — competem por seus favores, pois ele as “inunda” com presentes caros. Outras fazem o melhor para evitar sua atenção. Afinal de contas, algumas de suas amantes do passado sofreram mortes violentas e misteriosas.

Sir Hiregaard mora no castelo Faerhaaven com sua esposa Katya e seus filhos Yorgi, Sasha e Myar (todos com cerca de 40 anos), mais suas esposas e filhos. Ele não ama Katya, ele se casou com ela pelo senso do dever e para obter aliança com a família Chekiv. Ela tolera muitas de suas amantes, pois ela o ama passionadamente e fecha os olhos para os deslizes dele.

Aparentemente, Sir Hiregaard é simplesmente um dos chefes reais das casas nobres que prestam lealdade ao príncipe Othmar. De fato, Sir Hiregaard é o verdadeiro Lorde do domínio — apesar dele mesmo nem saber disso.

Quando ele mesmo começa a sentir pontadas de ciúme e raiva, Sir Hiregaard ordena a seus guardas que o tranquilizem em seus aposentos pessoais, no topo da torre do mestre no Castelo Faerhaaven. Lá, por vários dias, ele espera até suas emoções se acalmarem. Ele acredita que pode controlar sua fúria dessa forma, e que tem feito uma nova vida para si mesmo em Nova Vaasa, mas ele está enganado. Na verdade, Hiregaard passa por uma transformação abominável quando sua raiva ataca. Seu cabelo fica absolutamente branco, sua constituição retorcida e desfigurada. Seu rosto enrugado se retorce em lascívia e seus olhos queimam de raiva. Ele se torna o demônio Malken.

**Combate:** Sir Hiregaard é perito em quatro armas: espada longa, arco curto composto, pique de cavalaria e maça de cavalaria. Ele se especializou em Aprisionador. Quando usar essa arma incomum, ele recebe dois ataques por rodada, com bônus de +1 nas jogadas de ataque e +2 nas jogadas

# A MORTE ESPREITA NA NOITE

de dano (além do seu bônus de Força). Malken partilha as mesmas perícias, apesar de preferir atacar suas vítimas de mãos nuas.

A espada longa de Sir Hiregaard é uma *defensora* +4. Sua guarda termina em uma cabeça de cavalo prateada. Ele usa uma *cota de malha* +2.

Hiregaard comanda 60 soldados de infantaria (guerreiros de primeiro nível) equipados com lorica, escudo e espada curta. Ele também comanda 20 cavaleiros (guerreiros de 3º nível) que lutam montados com piques ou maças de cavalaria, vestindo brigandina.

Caso Sir Hiregaard seja morto, sua maldição vai se prender em Yorgi, o seu filho primogênito. Um novo “Malken” surgirá, e seu novo ato será matar a esposa de Yorgi. Caso Yorgi morra, a maldição transferir-se-á para Sasha, e então para Myar. Depois disso, a maldição seguirá seu curso nos filhos de Yorgi (ambos na casa dos 20 anos) e então através dos filhos adolescentes de Sasha e finalmente no filho de 10 anos de Myar. Somente quando o último descendente macho dos Hiregaard estiver morto que a maldição cessará (é claro que, devido ao comportamento mulherengo de Hiregaard, deve haver filhos bastardos por aí...).

**Quebrando a Maldição:** A maldição de Hiregaard pode ser quebrada somente se Sir Hiregaard (ou a pessoa que estiver sofrendo a maldição) for apunhalado no coração por uma mulher que o ame de verdade.

## Tesouro da Tumba

Depois de conversar com os personagens (provavelmente como resposta da curiosidade dos mesmos sobre o escudo da pedreira), Hiregaard os leva para uma das quatro minitorres que demarcam o caminho para a torre superior (use o **Mapa 2: Torre de Guarda**, encontrada na capa interior). Destrancando a porta, ele os direciona a uma sala pequena e redonda. Dentro há vários baús trancados. Ele vai em direção a um baú, retira dois gatos que estão enroscados em cima do mesmo. Ele destranca o baú e retira um escudo surrado. Imediatamente, os dois gatos começam a miar, erguendo-se nas patas traseiras para tocar no escudo.

O escudo é redondo e feito inteiramente de latão. Ornamentado na parte da frente, ao redor da borda, há uma série de gatos. Cinco dos gatos estão dormindo, enquanto ainda outros quatro ainda estão eretos de pé, com uma pata erguida como se fossem atacar.

*Escudo da Restauração da Vida:* Este escudo foi criado pelo clero de Bast para os defensores da cidade sagrada de Bubatis. Para gatos, o escudo tem o mesmo cheiro de erva-gato (uma espécie de hortelã), e qualquer gato doméstico a 3 metros imediatamente começa a rosnar e se esfregar nele como se estivessem *Enfeitados* (Felinos grandes têm direito a testar resistência à magia com um bônus de +2 para evitar esse efeito). A função maior desse escudo é restaurar a vida. Alguém que morrer enquanto segurar o escudo é *Ressuscitado* se o escudo for colocado sobre seu corpo e a palavra Bast for pronunciada. O receptor, após passar em um teste de ressurreição, é imediatamente restaurado ao seu total de pontos de vida e pode passar por atividades desgastantes. A cada vez que o escudo for usado, um dos gatos ornamentados no escudo dorme. O escudo ainda tem 4 cargas sobrando.

Se o servo de Set ainda estiver com os PJs, ele ou ela imediatamente sente uma aversão incontrolável ao escudo. O personagem exige que ele seja destruído e tenta convencer os outros PJs a fazê-lo.

Saindo da sala, os personagens são surpreendidos por Sachmet, que aparece sem chamar atenção pela guarneçada muralha da torre. Desta vez ela está tentando recuperar o escudo que foi roubado de sua tumba; ela concentra seu ataque sobre a pessoa que o carrega.

A batalha na torre do guarda deve ser breve. Sachmet ainda é um monstro claramente fraco e deve ser fácil para os PJs lidarem com ela.

**Terceiro Despertar:** TAC0 17; # Ataq. 2; Dano 1d8/1d8; CA 6; DV 3+3; pv 16; Mov. 12; AE Varinha de Bast, medo; DE especial; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral — média (8); XP 975.



*om mãos dolorosas e pés saindo sangue,  
Pedra sobre pedra, escavamos e deixamos  
empilhados;  
Carregamos o fardo de um dia  
escaldante,  
E o desejo que estivessem acabados.*

— Mathew Arnold.

Esta parte de *O Despertar* acontece em Koshka Bluffs, que abriga a tumba de Sachmet. Certa vez, o costão leste e oeste eram cada um uma estátua gigantesca; agora parecem nada mais que duas colinas partidas e desgastadas. Mas escondidas lá dentro há várias câmaras, passagens e escadarias, protegidas por poderosas magias e armadilhas mortais.

Se os PJs não se encontrarem com Sir Hiregaard, ou não concordarem em visitar a pedreira depois de encontrarem-no, o PJ que for o servo de Set é continuamente

atormentado por visões desse lugar. Uma visão sutil pode simplesmente incluir um forte sinal de trabalhadores dando duro na pedreira. Se os PJs precisarem de uma pista mais forte, o PJ escolhido tem um longo sonho no qual alguns gatos emergem da pedreira e capturam a equipe. Quando o PJ acorda, ele ou ela se lembra o caminho que os gatos tomam, e facilmente traceja seus passos.

Os costões, o desfiladeiro, a pedreira e o acampamento são apresentados no **Mapa 3: Koshka Bluffs**, encontrados no mapa em anexo.

**Os Costões:** os costões são uma formação de rocha natural anormalmente lisa, declinando-se suavemente em um cume arredondado de até 300 metros. Lá e cá, fendas no granito têm retido um pouco de solo, e moitas de grama clara, arbustos baixos e pequenas árvores crescem.

**O Desfiladeiro:** um desfiladeiro, cujas paredes atingem quase 300 metros de altura, estende-se entre os dois costões. O chão do desfiladeiro é repleto de cascalho, e há constantes deslizamentos de pedra, tornando a área extremamente perigosa.

As paredes do desfiladeiro são esburacadas com

várias cavernas e fendas. Enquanto algumas dessas fornecem acesso a partes da tumba de Sachmet, elas nunca foram exploradas. São habitadas por gatos da planície violentos que rapidamente fariam um lanchinho com curiosos.

Normalmente, gatos da planície vivem de maneira solitária, escolhendo cavernas que ficam a certa distância da toca de outro gato. Mas os gatos maiores são atraídos para Koshka Bluffs por um chamado silencioso que somente eles ouvem. Enquanto estão na área dos costões, esses gatos abrem mão de suas disputas territoriais. Quase todas as cavernas no desfiladeiro são tocas de gatos das planícies.

**As Pedreiras:** As terras Hiregaard incluem ambos os costões de Koshka Bluffs. O “braço” sul do costão ocidental é a localização da atual pedreira. Normalmente, um batalhão de 250 trabalhadores (humanos de nível 0) dão duro aqui. Muitos são ex agricultores que foram forçados a trabalhar na pedreira.

Os cortes iniciais na pedra eram feitos pela maga Sofya, usando a magia Transformar Lama em Pedra (Sofya desapareceu misteriosamente há dois dias). Os trabalhadores dividem a argila em blocos e as armazenam em carroças.

**O Acampamento dos Trabalhadores:** Cinco patrulhas de trabalhadores (com 50 trabalhadores cada) moram em um acampamento entre os dois “braços” do costão ocidental. Eles estão abrigados em construções grosseiras, erguidas com pedras que sobram. Dúzias de carroças perfilam-se prontas para transportar material de qualidade; muitas saem quase cheias. Os potentes cavalos de tração que puxam as carroças ficam alojados numa fileira de estábulos rudes.

Em um dia normal de trabalho, o acampamento contém cerca de 50 trabalhadores fora do expediente e 30 trabalhadores que servem como cozinheiros, tratadores de cavalos e funileiros. Há cerca de 40 soldados de infantaria (guerreiros de 1º nível) equipados com loriga, espadas curtas e escudos, que protegem os trabalhadores de gatos das planícies errantes. Os soldados também colocam os trabalhadores na linha quando a paz na pedreira diminui, ou quando um roubo ou briga acontecem. Os soldados são comandados por Jiscaard, um cavaleiro.

# GRITOS NA NOITE

**Jiscaard (Gue 4):** TAC0 17; # Ataq. 1; dano 1d8 (machado); CA 9 (6 com couro batido); pv 21; Mov. 12; Moral (elite); Tend. Leal e Neutro FOR 15; DES 15; CONS 13; INT 13; SAB 10; CAR 12; Personalidade: arrogante e impertinente.

O acampamento também contém três tavernas simples, cada uma capaz de acomodar 50 pessoas confortavelmente. Os trabalhadores têm a permissão de folgarem somente 1 dia a cada 5 trabalhados, no dia de folga de sua patrulha, mas transgressões são frequentes. Patrulhas são marcadas por cores de cachecol, e usar um cachecol falso é uma artimanha comum.

## A Serpente Adormecida

Quando os PJs chegarem na pedreira, eles recebem vagas em camas na barraca dos soldados (Veja (BB) Mapa 4: Barracas (EB) encontrados em anexo no livro). Logo depois de chegarem, os PJs percebem que o PJ que se tornou servo de Set desapareceu (talvez tenham deixado o PJ dormindo enquanto desfaziam as trouxas de viagem, e ele ou ela acordou de repente e se perdeu). O Mestre deve interpretar esse sumiço ao anunciá-lo em um tom sinistro de voz. Os operários da pedreira reagem com pavor quando ouvem a respeito — várias coisas estranhas têm acontecido ultimamente. Depois de uma busca desesperada, os PJs encontram o servo de Set a alguns metros de distância, dormindo em um amontoado de rochas quebradas na beira do acampamento. Leia a seguir para os PJs.

Um pouco mais a frente, vocês ouvem rugidos. Vocês veem (nome do PJ) esparramado no chão em um sono profundo, abraçado ao cajado. Ali perto jaz um grande cadáver felino preto e sem cauda.

Vocês dão um passo à frente, mas imediatamente recuam quando ouvem um som de assobio. Antes que possam se mover, dúzias de cobras deslizam-se pelas rachaduras da rocha e envolvem o corpo do companheiro de vocês em um emaranhado serpenteante. Vocês assistem apavorados enquanto as criaturas erguem suas cabeças, mostram as presas e sibilam, advertindo vocês.

As serpentes foram atraídas pelo *cajado* para o servo de Set. Elas não são peçonhentas; o próprio cajado protegeu o personagem adormecido do ataque dos gatos das planícies (um simples sinal de picada marca o corpo do gato). Assim que ficar claro que os PJs não pretendem machucar o PJ, as cobras fogem para as rochas.

## Não Machucar o Gato

No primeiro dia no acampamento, os PJs testemunham um acidente horrível, no qual um deslizamento de rocha mata 10 trabalhadores. Os sobreviventes resmungam sobre “a maldição” e têm que ser direcionados de volta para a preparo de ladrilho pelos soldados de cassetetes.

Nessa noite, o descanso dos PJs é interrompido. Leia a seguir para os jogadores:

Vocês estão inquietos, deitados em suas camas, tentando, em vão, dormir. A tensão no ar é tão alta que vocês conseguem sentir o arrepio em suas peles. Isso não deixará vocês dormirem.

De repente um grito alto quebra o silêncio da noite. Ao sentarem-se nas camas, vocês pegam suas armas. A maldição acabou de reivindicar outra vida?

“Os gatos!”, um dos soldados grita. “Eles estão de volta. Rápido, antes que matem mais um de novo!”

Os soldados pulam da cama, catando espadas, pegando os escudos e tochas, e correm noite adentro. Se os PJs os seguirem, leia a seguir para os jogadores (caso contrário, os soldados sobreviventes contarão o ocorrido quando retornarem).

Correndo em direção aos gritos, de tochas na mão, os soldados ao menos chegam às bases dos costões. Lá, as luzes das tochas revelam a silhueta de três gatos negros enormes, com uma espessa pelugem. Eles estão passando as garras nos escombros e chamando o resto do grupo com rugidos que carregam uma sangrenta semelhança a gritos humanos. Gritos de resposta ecoam da noite.

## CRITOS NA NOITE

Um dos gatos gigantes carregam uma cobra morta em suas mandíbulas. Outro para de arranhar o escombros para retirar uma cobra de uma rachadura entre duas rochas e parte-a no meio com uma mordida. Mas não antes da cobra revidar. O felino cambaleia, enfraquecido pelo veneno.

Vendo os felinos preocupados com as cobras, os soldados avançam para atacar. Ao invés de imediatamente prepararem-se para o ataque dos soldados, os três felinos se viram para os costões. Aqui, erguem suas cabeças e emitem um pavoroso rugido, e então se sentam, como se esperassem por algo.

**Gatos da Planície (3):** TAC0 17; # Ataq. 3; Dano 1d4/1d4/1d6; CA 5; DV 4+1; pv 17, 18 e 19; Mov. 15; AE salto, garras traseiras; DE mover-se em silêncio; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho G (1,65 m comp.); Int. — semi (3); Tend. N; Moral — média (10); XP 420 cada.

Os gatos da planície lutam por apenas algumas rodadas antes de saltarem noite adentro. Qualquer um dos PJs ou PdMs que lançar um ataque contra os gatos da planície passa por um sonho perturbador quando voltar para a cama. Ele acorda gritando, com coração acelerado em razão do terrível pesadelo. O personagem será incapaz de lembrar qualquer coisa sobre o sonho exceto que envolvia olhos refletivos, espreitando da escuridão, ou uma gigante pata felina prestes a atacá-lo.

Na manhã seguinte, trabalhadores preparando o braço norte do garimpo para uma mineração fazem uma descoberta estranha. Quando os PJs entrarem em cena, leia o seguinte para os jogadores.

Um soldado acena para você para um ponto ao fim do costão de pedra, onde a grama acabou de ser removida para analisarem a rocha. A rocha, onde estava protegida pela grama e pelo solo, apresenta marcas de entalhos. Vagando pelo rochedo, vocês percebem que a base inteira do costão já foi uma escultura. Então vocês encontram um pedaço de pedra entalhada, em forma de ponta de uma garra felina. No mesmo instante, um dos trabalhadores atrás de vocês

se sobressalta. “Olhem!” ele grita, apontando para um ponto onde os trabalhadores que fazem inspeção estão removendo arbustos, no alto do costão. “Um olho! Um olho felino gigante se abriu!”

Os outros trabalhadores também gritam enquanto observam-no. Quando os trabalhadores tiverem removido os arbustos e a grama, a encosta, agora limpa, para ser moldada como um olho arredondado, entalhado em larga escala. A rachadura vertical que forma a pupila do olho tem quase 300 metros de altura. De repente, vocês têm um sentimento inquietante de que vocês estão sendo observados.

Os trabalhadores estão preguiçosos e mal-humorados por toda manhã, sempre olhando de cara feia. Nessa tarde, outro acidente acontece. Desta vez, o azar “ataca” os trabalhadores que estão inspecionando a parte alta. Enquanto desciam dos costões, a corda arrebenta e cinco deles despencam para a morte. Mais tarde, a corda é constatada estar bastante desgastada por sua extensão, como se tivesse sido mastigada.

Pouco tempo depois, o trabalho é novamente interrompido, desta vez pelo grito angustiante de um homem. Leia a seguir para os jogadores:

Um dos trabalhadores está correndo pelo acampamento gritando, com raiva nos olhos e suas roupas rasgadas. Ele se esquiva dos soldados, não os deixando capturarem-no. Ele está em prantos, mal conseguindo falar. “A criatura!” ele urra. “Ela matou Gorki!”

Todo o corpo do homem está coberto por arranhões, muitas deles já inflamadas. Espuma voa de seus lábios. “A criatura vai matar todos nós!”. Ele olha freneticamente ao redor de seus companheiros trabalhadores, apontando seu dedo ensanguentado e acusando. “Todos vocês que machucaram o gato vão morrer!”

A partir de agora, os trabalhadores estão horrorizados. Não importa quais brutalidades os soldados os sujeitem, eles se recusarão a “machucar o gato”.

Eles começam a arrumar seus pertences e

## GRITOS NA NOITE

a deixarem o acampamento em comitivas. Os soldados tentam forçá-los a voltarem ao trabalho, mas mesmo matar alguns dos trabalhadores como exemplo surtirá pouco efeito.

Enquanto o caos se acomete no acampamento, leia a seguir para os jogadores:

Para todo lado que vocês olhem, brigas começam pelo acampamento. Os soldados se esforçam, em vão, evitar o êxodo em massa. Logo adiante, um homem e uma mulher gritam um com o outro, cada um puxando uma parte de um pequeno saco de couro.

“Nós temos que colocar lá de volta!” grita o homem.

“Idiota!” retruca a mulher. “É mais dinheiro que ganhamos em um ano. E nunca seremos taxados sobre ele! Ou você prefere que nossos filhos passem fome?”

“Mas este dinheiro é amaldiçoado!” ele grita. “Andreovich morreu num deslizamento de rocha um dia depois de ter achado isso. Tasha se afogou em sua banheira. Mikhail foi destroçado por um dos gatos selvagens. Todos já tomaram posse deste dinheiro uma vez. Pense mulher! Um punhado de moedas vale sua vida? Temos que devolvê-las para o gato!”

O saco contém 18 moedas de ouro (são idênticas às moedas descritas na página 15). Se os PJs se aproximarem, o homem joga o saco neles, gritando “levem-nas! São de vocês agora”. Então ele agarra a mulher pelo braço e a leva embora. “Venha, Marta! Estamos livres da maldição!”

No final da tarde, todos exceto um pingado de trabalhadores já partiram. As casas rústicas que uma vez ocupavam estão vazias, e as ruas entre elas estão repletas de lixo.

Os trabalhadores mantinham alguns animais de estimação. Alguns mantinham cães sarnentos como companhia, enquanto outros mantinham passarinhos cantores em gaiolas ou tinham um gato vira-lata. Mas agora as ruas estão repletas de gatos. Olhos brilhantes espreitam das janelas e entradas. Os felinos observam cada movimento que os PJs fazem, fugindo silenciosamente se ameaçados. Gemidos assustadores coam pelo ar, e os PJs uma vez ou outra ouvem o barulho de um gato arranhando uma porta. Ainda que a porta seja

aberta, não há nada lá dentro. Em outras ocasiões, as salas que estavam vazias há apenas instantes atrás estão cheias de gatos de uma hora para outra (particularmente se a sala contiver comida!).

Esses são gatos domésticos comuns, mas eles apresentam uma inteligência quase humana. Eles ficam de pé em suas patas traseiras para abrirem portas e virarem os trincos de janelas, derrubam os jarros para beberem o leite que há dentro e abrem as dispensas para obterem carne em conserva. Eles vagam pelas ruas em grupos resolutos, movendo-se em harmonia como se obedecessem a um comando silencioso. Se os PJs forem dormir, um ou outro acorda e encontra um gato sentado sobre seu peito, olhando-lhe seriamente cara a cara.

Seja qual for o PJ carregando o *escudo da restauração da vida*, ele é cercado por um aglomerado constante de uma dúzia de gatos. Eles se enroscam ao redor de suas pernas, fazendo o PJ tropeçar e cambalear.

O Mestre deve interpretar a estranheza do comportamento dos gatos, lembrando-os constantemente que eles se sentem como se estivessem sendo observados. À noite, os PJs conseguem ouvir rugidos semelhantes aos gritos dos gatos das planícies, de algum lugar distante.

Eventualmente, um dos soldados (se um PJ não o fizer primeiro) precipita-se. Incapaz de suportar a tensão, ele ataca um dos gatos que havia rastejado para dentro do barraco onde os PJs estão hospedados. Assim que um gato for ferido, leia a descrição a seguir para os PJs (Use o **Mapa 4: Barracos**, encontrados na contracapa):

O gato ferido mia de maneira desprezível, com olhos fixados culposamente sobre a pessoa que o atacou. Então os olhos ficam opacos, e o gato cai pesadamente ao chão.

No canto de seus olhares, vocês notam um movimento furtivo. Ao mesmo tempo vocês ouvem um fraco assovio. Olhando ao redor, vocês veem que dúzias de gatos chegaram à sala de alguma maneira. Eles os encaram da mesa, parapeitos e soleiras das janelas, de costas arqueadas e olhos quase fechados. Suas caudas e seus pelos estão arrepiados, como se fossem caçar, mas permanecem absolutamente quietos, olhando para vocês.

Então vocês ouvem um súbito arranhão na porta — um som de um gato querendo entrar.

## CRITOS NA NOITE

Segundos depois, a porta se arrebenta, com uma das dobradiças se rompendo da estrutura. De pé na entrada da porta arrombada jaz a múmia Sachmet, acompanhada por um bocado de gatos da cripta.

**Quarto despertar (Sachmet):** TAC0 15; # Ataq. 2; Dano 1d8/1d8; CA 5; DV 5; pv 27; Mov. 12; AE Uso de itens mágicos, medo; DE especial; Prot. à Magia – 10%; Tamanho M (1,65 m); Tend. CM; Moral – estável (11); XP 1.400.

Sachmet ataca imediatamente a pessoa que matou o gato (se alguém tentou proteger o gato ou curá-lo antes que morresse, ela o ignora, não atacando a menos que a ataque primeiro). Sachmet também ataca qualquer um que possua itens de sua tumba. Se o servo de set estiver na sala e carregando o *cajado*, ele fica o mais longe possível desse PJ; ela sabe que o cajado é perigoso para ela.

Durante a luta, os gatos normais zanzam pela sala, fazendo o melhor para atrapalharem os PJs e impedi-los de atacarem Sachmet (atacantes devem passar em um teste de Destreza ou sofrerem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque e dano). Se alguém estiver tentando soltar uma

magia, um aglomerado de gatos começa a escalar o corpo da pessoa como se fosse uma árvore, infligindo 1-2 pontos de dano por rodada a menos que o PJ nada faça senão afastá-los. Os PJs são atrasados também pelos gatos da cripta, que atacam sob o comando de Sachmet.

Desta vez, Sachmet não está meramente lutando para reaver os itens de sua tumba. Ela tem inteligência o suficiente para entender que os PJs são uma ameaça para ela e continuará atacando-os até ser destruída; se expulsa pelo poder da fé, ela espera pela próxima chance possível para atacar.

Agora, está claro que a fonte das maldições e ataques de mortos-vivos jazem nos costões. E desta vez, em vez de teleportar-se, Sachmet simplesmente saiu de sua tumba caminhando pela entrada que Gorki e seus companheiros encontraram. Mesmo sem perícia rastrear, é uma tarefa simples seguir o rastro de volta de Sachmet para a entrada de sua tumba.

Aqui, na localização onde o cajado foi encontrado, uma porta grande de bronze, verdejada por causa do tempo, está tentadoramente aberta!



# DENTRO DA TUMBA



**D**entro da Tumba  
Envolto na sombra da  
noite Jaz a deusa,  
Pronta para o aprendiz  
revelar  
Seu disfarce sombrio.  
— Sir Samuel Garth.

O lugar de descanso final de Sachmet era uma visão magnífica quando acabou de ser construído. Uma estátua gigantesca, com 22,5 km de extensão e 6,5 km de largura, era uma maravilha de seu mundo. As escavações da pedreira removeram grandes partes da estátua. Escavações na “pata” esquerda do gato expuseram uma

das salas internas — foi aqui que as estatuetas felinas de cerâmica, caixões de gatos da cripta e moedas foram encontradas. Ao mesmo tempo, corredores além da sala desabaram, tornando-os intransponíveis.

Apesar do exterior da estátua ser desgastado e danificado, suas câmaras e passagens interiores ainda estão intactas — assim como estão suas armadilhas e proteções mágicas. Somente onde um corredor cruzar a parte do meio quebrada da estátua que o interior está repleto de entulho e pó (O **Mapa 3: os Koshka Bluffs**, encontrado no Mapa pôster, fornece uma visão geral do interior).

A entrada original da tumba era pela boca do gato. O rosto da estátua já foi destruído, mas a porta de bronze que marca a entrada ainda está intacta. Foi nesta porta que o *cajado de Set* foi colocado, selando Sachmet dentro de sua Tumba e evitando-a de levantar de sua “morte”.

Recolocar o *cajado* sela a porta contra Sachmet, mas isso não a impedirá de deixar a tumba. Ela simplesmente sai via o caminho do desfiladeiro. Condições especiais devem ser atendidas antes de

o *cajado* poder ser usado para colocar Sachmet em torpor (veja Selando a Tumba, página 59).

Todos os corredores e passagens na estátua têm 1,5 metros de largura e 2,4 metros de altura, com tetos arredondados. Alguns deles estão repletos de jermlaines; veja páginas 41–43 para encontros com essas criaturas. De qualquer forma, jogue 1d6 por cada 1,6 quilômetro de corredor e consulte a tabela abaixo; um resultado de 1 indica um encontro.

## Comum

Centopeia, gigante  
Mamífero, pequeno (gato)  
Gato das planícies  
Cobra, venenosa ou normal  
Aranha, gigante

## Raro

Gato da cripta  
Escorpião, grande  
Bolor, marrom  
Limo cinzento

Escadarias são excessivas e estreitas, com degraus de 15 cm de largura, com uma elevação da mesma medida. Qualquer personagem tentando correr escadaria abaixo deve fazer um teste de Destreza ou cair indefeso por 1d4 x 3 metros. (Equipamento que cair ou se perder na queda pode continuar a rolar escada abaixo por outros 1d10 x 3 metros, causando um transtorno e tanto.) Aqueles no caminho da pessoa em queda devem também fazer o teste de Destreza a fim de evitarem a queda também. As salas possuem um acabamento cuidadoso.

Muros e teto são lisos, engessados e pintados com imagens de pós vida (mulheres em túnicas brancas engomadas e cabeças felinas, assistindo a gatos domésticos brincando num campo repleto de animais insignificantes). Algumas salas maiores também têm inscrições em hieróglifos.

Na maioria dos casos, vagar pelos corredores será relativamente seguir em frente, apesar de isso consumir tempo, uma vez que as distâncias em muitos casos serem medidas em quilômetros. Entrar e sair de qualquer uma das salas, no entanto, é mais difícil.

Cada sala maior possui uma saída secreta que leva mais fundo tumba adentro. Abri-la normalmente envolve manipular uma estátua de tamanho humano de um gato reclinando-se, que foi entalhada com a mesma forma da própria tumba.

# DENTRO DA TUMBA

## Uma Porta para a Morte

**A**s primeiras duas vezes que Sachmet saiu de sua tumba, ela saiu por uma das tocas dos gatos da planície no desfiladeiro. Quando ela surgiu pela primeira vez, ela usou a porta principal de sua tumba, deixando-a entreaberta. Esta entrada é mostrada no **Mapa 5: Entrada da tumba**.

Leia a descrição a seguir para os jogadores enquanto eles entram na tumba.

A porta de bronze deixa o clima pesado ao se abrir pelas suas dobradiças que rangem. O ar lá dentro cheira vagamente a decomposição e temperos — e sangue.

Assim que vocês pisam na entrada, vocês apenas conseguem perceber um vão em cada um dos cantos distantes da sala. Uma caixa de algum tipo preenche cada vão. Uma das caixas foi aberta; sua tampa está no chão. Diretamente em frente a porta está uma alcova, preenchida com uma forma maciça e negra. Dois olhos vermelhos surgem diante vocês, refletindo a luz da entrada.

Os “olhos” são rubis, colocados nos encaixes orbitais da estátua de granito. A estátua foi entalhada com a mesma forma da própria tumba — a de um gato que se reclina.

Atrás da estátua jaz o corpo de Gorki, um dos dois ladrões que se disfarçavam como trabalhadores enquanto viam os tesouros que outros trabalhadores achavam no entulho. Sua boca está bem aberta, e seu corpo está coberto de arranhões inflamados. Ele e seu companheiro (o homem do grito) encontraram a porta aberta logo após Sachmet sair de sua tumba. Eles foram atacados por um dos gatos da cripta que guardam esta entrada.

Gorki usa um par de *olhos da compreensão de linguagens*. Essas lentes emolduradas a fio, que miraculosamente escaparam de serem quebradas no ataque, fornecem ao usuário uma chance de 90% de entender escritas complexas.

Assim que os PJs terem entrado na sala, a porta se move e se tranca com um alto clique. Há uma manivela deste lado da porta (o outro lado é liso), moldada em forma de cabeça de felino, com uma fechadura em sua boca. Ladrões tentando abrir a fechadura o fazem com uma penalidade de 10%,



# DENTRO DA TUMBA

devido à qualidade da tranca. Caso falhem, a boca se fecha, quebrando seus apetrechos.

Cada um dos vãos sustenta um sarcófago de um gato da cripta grande. Ambos estão ornamentados com gemas diminutas. Algumas das gemas foram removidas do sarcófago à direita.

A porta à esquerda da estátua é falsa. Se for aberta, leia a seguir para os jogadores.

Atrás da porta não há nada mais que uma parede de pedra em branco. Mas então vocês notam um movimento. Um fino vapor de brumas emerge da parede. Aí flutua em direção a vocês, assumindo a forma de um gato fantasmagórico, caminhando pelo mar. O gato fantasmagórico lambe os próprios lábios, e então abre a boca.

A visão desperta um teste de horror, seguido de um teste de medo.

Abriu a porta aciona uma *palavra sagrada*.

A magia se manifesta na forma do gato fantasmagórico. Personagens até 9 metros da porta (qualquer lugar na sala) devem passar em um teste de resistência contra magia ou sofrer uma *lentidão* por 2d4 rodadas. Aqueles que falharem ouvirão um miado felino. Aqueles que passarem não ouvirão nada. O gato então some.

Os dois gatos da cripta que guardam esta área atacam assim que a magia *lentidão* surtir efeito.

**Gatos da Cripta, Grandes (2):** TAC0 17; #AT 3; Dano 1d4/1d4/1d8; AC 7; DV 4+1; pv 17, 19; Mov. 12; AE doença; DE nenhuma; Tamanho M (1,2m comp.); Int. Animal (1); Tend. CN; Moral — especial; XP 650 cada.

Se os PJs tiverem tempo de usar as *lentes de compreensão de linguagens* e lerem os hieróglifos na parede, deixem-nos ler **Inscrição 1**, na página 64.

A saída desta sala é um alçapão secreto no meio do chão. Só pode ser aberta ao puxar e abrir a mandíbula articulada da estátua e colocar carne fresca dentro de sua boca. Puxar a mandíbula por completo (até o clique) abre a porta externa da tumba, mas há um preço: aqueles trabalhando na mandíbula a fim de abrirem a porta externa sofrem uma maldição menor, e não podem fechar as bocas por 1d4 horas ou até uma magia *Remover*

Maldições for conjurado sobre eles (o Mestre pode fazer os jogadores manterem a boca aberta enquanto a maldição estiver em efeito).

A porta secreta fornece acesso a uma escada de ferro enferrujada a uma passagem secreta a 6 metros abaixo. No fim da passagem, outra escada leva para uma porta acima. Qualquer um que toque a maçaneta da porta aciona uma armadilha: o centro de cada degrau da escada se quebra ao meio, revelando uma lâmina perversa. PJs na escada devem passar em um teste de Destreza ou cair entre as lâminas e sofrerem 3d4 pontos de dano.

## Barriga da Besta

**H**á quatro entradas possíveis para a tumba de Sachmet ao longo do ponto onde a estátua está quebrada ao meio. As duas levam a corredores na parte traseira inacabada da estátua (a metade oriental de Koshka Bluffs). Cada um desses corredores termina em uma superfície de rocha sólida após cerca de 2 km. Picaretas e pás estão pelas paredes e chão onde foram deixadas pelos trabalhadores.

As outras duas entradas dão acesso ao costão ocidental e a parte da tumba que abriga o lugar de descanso final de Sachmet. Cada entrada leva para um corredor repleto de pedaços de pedra quebrada; limpar este cascalho leva 1d4 turnos.

A entrada ao sul foi onde Sofya encontrou seu fim. Após encontrar tanto o cajado e o escudo mágico nos entulhos da pedreira, ela corretamente concluiu que poderia haver mais tesouros mágicos dentro de Koshka Bluffs. Ela também foi esperta o suficiente para imaginar que, se ela procurou por esse tesouro sob os olhos dos soldados de Sir Hiregaard, ela teria que entregar para seu lorde. Então a maga decidiu verificar se ela poderia encontrar uma entrada para os costões no desfiladeiro ainda inexplorado.

As paredes do desfiladeiro são esburacadas com fendas e cavernas. Observar as passagens danificadas exigirá um olho clínico, mas isso pode ser feito à luz do dia. Alcançar esses corredores, contudo, será difícil. No total, 28 gatos das planícies adultos vivem no desfiladeiro. Durante o dia, há uma chance de 50% de um simples gato das planícies (possivelmente com um a três filhotes)

# DENTRO DA TUMBA

será encontrado no desfiladeiro, fora de sua toca. Durante a noite, os personagens podem encontrar um ou mais gatos adultos no desfiladeiro, à critério do Mestre. Os PJs devem encontrar um jeito de passar sem chamar a atenção das feras.

Durante o dia, há uma chance de 95% que qualquer toca tenha um gato da planície (há uma chance de 20% que o animal seja uma fêmea com filhote). Durante a noite, a chance da toca estar ocupada cai para 10%. Os gatos estão fora caçando.

**Gatos das Planícies (1d4):** TAC0 17; #AT 3; Dano 1d4/1d4/1d6; CA5; DV 4+1; pv 19 cada; Mov. 15; AE salto, patas traseiras; DE mover-se em silêncio; Proteção à magia: nenhuma; Tamanho G (1,5 m comp.); Int. — semi (3); Tend. N; Moral — média (10); XP 420 cada.

Os outros perigos que os PJs enfrentam no desfiladeiro são frequentes deslizamentos de rochas. Para cada 400 metros percorridos de viagem pelo desfiladeiro, há uma chance de 10% (não-cumulativa) de um deslizamento de rochas. Muitos desses são menores — uma “chuva” de pedras do tamanho de um punho que infligem 1d4 pontos de dano. Mas há uma chance de 25% de um enorme pedregulho soltar-se das paredes do desfiladeiro e chegar colidindo ao chão. Personagens em seu caminho devem fazer um teste de Destreza bem-sucedido ou sofrem 2d12 pontos de dano (os personagens podem evitar deslizamentos de rochas por completo ao ficarem ao menos 30 metros das paredes do desfiladeiro).

Se os PJs gastarem ao menos oito horas vasculhando sistematicamente as cavernas, eles vão encontrar uma toca na qual Sofya morreu. Nesse ponto, leia o bloco a seguir de texto em destaque para os jogadores (após, claro, de eles terem lidado com os gatos encontrados pela toca).

Esta caverna estranhamente parece ter uma forma regular, talvez com 1,5 metros de largura e 2,4 metros de altura, comum teto arredondado. A própria caverna se estende cerca de 6 metros para trás antes de terminar em um amontoado de pedras.

Caída bem em frente da parte amontoada da caverna está o corpo de uma mulher. Apenas o torso superior permanece intacto; o resto foi roído até os ossos.

Uma das mãos da mulher está presa entre duas rochas. A outra ainda segura firme um pé-de-cabra. Seu rosto é uma expressão contorcida de terror.

A mochila de Sofya está em um canto da caverna. Seus múltiplos bolsos contêm uma boa variedade de componentes para magias, úteis para um mago que se especializou no elemento Terra (por exemplo, frascos lacrados com minerais terrestres e gemas, argila macia embrulhada em couro untado a óleo, um frasco de água que tem um cheiro sulfúrico). Na mochila também contém uma corda, uma lanterna coberta, 5 frascos de fogo-grego, uma *poção da cura extra* e uma *poção da invisibilidade* que Sofya planejava usar em sua saída do desfiladeiro (Ela consumiu uma poção para entrar; o fresco vazio está na mochila). Sua única arma é uma adaga de prata, ainda em sua bainha de couro.

Sofya carregava seu grimório em uma bolsa de couro que pendurava em seu quadril. Muitas das páginas do livro estão rasgadas ou manchadas de sangue, mas as seguintes magias estão intactas: *punho de pedra*, *mão de Pedra* de Maximilian e *criar passagens*.

Quando os felinos que mais tarde a comeram atacaram, ela estava vasculhando entre duas pedras para recuperar um anel. Ela acreditava que se tratava de um *anel da amizade animal*, mas de fato é um *anel da ilusão*. Qualquer personagem usando o *anel* (uma faixa dourada fixada com vidro lapidado que, para o usuário, parece com a sua gema favorita) acreditará que ele fornece a habilidade de controlar magicamente animais. Mas quando confrontado por um animal que claramente não está sendo controlado, o usuário continuará a ser iludido a menos que um teste de resistência contra magia seja feito (e bem-sucedido).

## Dividir e Aterrorizar

**A**pós entrar na tumba, seja pela porta de bronze na boca da estátua ou através da toca dos gatos das planícies no desfiladeiro, os personagens se depararão com longas jornadas corredores adentro, que parecem intermináveis. Este encontro pode ser usado em qualquer corredor reto, independente da direção de viagem dos PJs (use o **Mapa 6: Corredores do Isolamento**, encontrado no pôster da contracapa).

# DENTRO DA TUMBA

Essa seção é designada para assustar os jogadores ao dividir a equipe e contrapor cada um deles, sozinho, contra a múmia e seus asseclas. Isto começa quando o primeiro PC passar pelo ponto A. De repente, uma *teleportação* manda cada personagem para o ponto B em um dos seis corredores do isolamento. Os personagens então têm um instante ou dois para se testarem e decifrarem onde estão antes da morta-viva Sachmet aparecer no ponto C, seja em sua forma humana ou animal (metamorfoseada), acompanhada por gatos da cripta menores (para as estatísticas de Sachmet nessa parte, veja a seção “A Múmia: Quinto despertar” na página 12).

Usando seus gatos da cripta para encurralar a vítima, Sachmet usa Causar Ferimentos, Garras Espirituais ou Provocar Medo para brincar com o PJ como um gato brincaria com um rato. Se o PJ provar-se barra-pesada, ela primeiro usará magias que deixarão o PJ sob seu controle (exemplo: *comando*, *enfeitiçar pessoas ou mamíferos*, *cativeiro* ou *imobilizar pessoas*). Após alguns instantes atormentando o PJ, Sachmet se teleporta para outra câmara do isolamento — e uma vítima fresquinha.

(Para evitar calmarias na ação, o Mestre deve manter esses encontros cara a cara breves, saindo de um PJ para o próximo enquanto Sachmet teleporta-se de vítima para vítima.)

Para escapar, os PJs devem usar as portas secretas que levam de volta para o corredor principal. O último personagem a escapar aparece no corredor principal com Sachmet colada em seu rastro. Aqui, os PJs podem finalmente agirem juntos para derrotá-la.

Leia para cada jogador cada uma das descrições a seguir (PJs sem qualquer fonte de luz estarão em uma escuridão completa, então ajuste a descrição adequadamente).

**Corredor 1:** Há poucos instantes atrás, você estava conduzindo seu grupo por um corredor que se prolongou adiante e atrás de você, aparentemente interminável. Mas agora uma parede fria e sólida de pedra apareceu diretamente atrás de você. Você não ouve nenhum mecanismo, nenhum som de porta fechando mesmo aí onde você está. Seus companheiros desapareceram sem rastros. Você está completamente sozinho, enclausurado em um corredor silencioso e sem saída.

De repente, você ouve um leve ruído de algo sendo arranhado, vindo de algum lugar à frente. Ouvindo atentamente, você reconhece o som na pedra. O arranhar faz uma pausa, depois vem de trás da parede à sua direita. Então para a esquerda. Então mais abaixo o corredor.

Parece que várias criaturas estão tentando entrar no corredor! E não há onde se esconder.

A porta secreta é marcada por arranhões. O PJ deve passar os dedos no arranhão para abri-la.

**Corredor 2:** Você encontra-se sozinho em uma sala tão pequena que se você abrir os braços, você pode tocar os muros de pedra rígida em ambos os lados. O teto é perturbadoramente baixo, talvez uma polegada acima de sua cabeça. Todo som é abafado; você só ouve o som de sua própria frequência cardíaca. Então você ouve um barulho vago e murmurante.

O teto começa a descer lentamente até o personagem ficar preso entre o ele e o chão. Nesse instante, dois gatos da cripta pequenos teleportam-se e começam a “banhar” a pele do PJ com suas línguas asquerosas e apodrecidas.

Finalmente cansados de atormentarem o personagem, os gatos da cripta abrem a porta secreta ao empurrarem a parede e saem rastejando de barriga. A porta permanece aberta; o PJ pode se contorcer e sair por ela ao passar em um teste de Força.

**Corredor 3:** você sente um momento de vertigem. Quando sua cabeça volta ao lugar, seus amigos desapareceram. Um instante atrás vocês caminhavam por um corredor que seguia à frente tão longe quanto os olhos poderiam ver. Agora o corredor termina logo à frente, onde se junta a outro em um ângulo reto. E você não está só. De algum lugar atrás de você, surge um miado fraco e ecoante.

Apesar de a porta secreta ser feita de pedra, uma ilusão tátil faz com que qualquer um que a toque

# DENTRO DA TUMBA

acreditar que essa parte da parede é coberta por uma pelugem macia. Acariciar o pelo abre a porta secreta.

**Corredor 4:** de repente o corredor fica coberto em uma escuridão completa. Ao mesmo tempo você tropeça, como se você estivesse descendo uma escadaria e errasse o último degrau.

A interseção é envolta em uma *escuridão*, 4,5m. Ao notar isso, o PJ pode intuir que este é um ponto onde dois corredores se cruzam. Nesse ponto, adicione o seguinte:

Do corredor à direita, você ouve um sussurro sombrio: “(nome do PJ)”, a voz fantasmagórica chama. “Deste lado”.

Cada vez que o PJ der um passo em direção a um corredor em particular, a voz muda, sussurrando “Aí não!” de outra direção. Logo, vozes vêm de todas as quatro direções de uma vez.

Uma cabeça de leão pedra, animada por uma magia *boca encantada*, localiza-se na parede ao fim de cada corredor. Para abrir a porta secreta o PJ deve fechar a boca de leão apropriada.

**Corredor 5:** O corredor irrompe-se em um repentino lampejo de luz. Você para, piscando por um instante, incapaz de ver. Ao menos você recupera o suficiente de visão para espreitar na escuridão. O corredor atrás de você está absolutamente vazio, e se estende, como anteriormente, na escuridão. Mais à frente, o corredor estreita-se em um túnel que parece apenas grande o suficiente para você passar rastejando.

De repente, você ouve passos arrastados e irregulares. Uma leve brisa ergue-se por baixo do túnel, carregando o cheiro asqueroso de podridão. Uma figura ameaçadora se destaca na escuridão, logo diante de você.

Se o PJ entrar no túnel, adicione o seguinte:

Você rasteja pelo túnel, esperando que o terror deixado para trás seja grande o suficiente para não caber aqui. Você reza para que o túnel de leve para outro corredor; se você tiver que voltar, estará indefeso.

O túnel se curva à direita e assim continua. Por mais que rasteje, mais apertado fica. Você passa por outra curva — e encontra-se frente a frente com um ninho de cobras. Elas se elevam, sibilando e mostrando as presas.

As cobras não são peçonhentas. A porta secreta está marcada por um leve ruído; qualquer um que coloque ouvido na parede o ouvirá. A porta se abre quando o PJ imitar o miado de um gato.

**Corredor 6:** Em um piscar de olhos, uma parede de pedra aparece na sua frente. Antes que possa parar de andar, você bate de cara nela. Uma linha tênue de sangue escorre sobre seus lábios superiores.

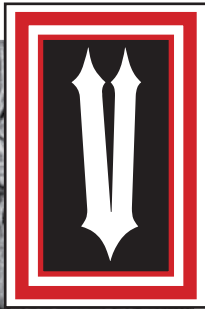
Instantes atrás, o corredor era reto. Agora ele se contorce e vira. Seus amigos sumiram de sua vista. No chão empoeirado, você vê um conjunto de pegadas — as de um felino grande. Então você ouve um leve rugido atrás de você.

Neste ponto, o PJ deve passar em um teste de medo ou fugir em pânico. Os gatos da cripta de Sachmet perseguem o personagem em círculos, cansando o personagem, antes de a própria múmia atacá-lo.

A porta secreta é marcada por uma pegada de pata empoeirada na parede. Ela se abre simplesmente sendo pressionada.

Cada forma de abrir as portas secretas/rotas de fuga mencionadas acima é somente uma sugestão. Qualquer tentativa inteligente ou boa interpretação de ímpeto de pânico pode ser recompensada com a liberdade, a critério do Mestre.

# DENTRO DA TUMBA



*enha, durma! Durma,  
certo laço de paz  
O curral do juízo, o  
bálsamo do lamento,  
A riqueza do pobre homem,  
A libertação do detento.*

— Sir Philip Sidney

Quando a tumba de Sachmet foi depositada em Ravenloft e a estátua quebrada no meio, uma boa quantidade de rachaduras se formou na rocha. Com os anos, os jermlaines que habitam Nova Vaasa reivindicaram essas minúsculas passagens e câmaras como suas.

Quando os PJs entrarem em uma área na qual os jermlaines

possuem suas tocas, eles começam a ouvir gorjeios e grunhidos de alta frequência. Um ou dois ratos, assustados com os PJs, fogem pelo corredor (Ratos são completamente ausentes em qualquer outro lugar na tumba; os gatos da planície que ocasionalmente vagam por ali rapidamente os devoram). Olhos minúsculos espreitam pelas rachaduras nas paredes e teto, e há ruídos estranhos por todo canto.

Se os PJs levarem mais de 1 dia para explorarem a tumba e tiverem que dormir pela noite, os jermlaines imediatamente tiram vantagem da situação. De qualquer forma, eles usam um item mágico único, *pó da sonolência*, para magicamente induzir ao sono. Eles se esgueiram por pequenas rachaduras no teto, salpicando o pó sobre os PJs.

*Pó da Sonolência:* Este pó acinzentado parece areia fina. Quando entra em contato com a pele, causa entorpecimento imediato. Aqueles que entraram em contato devem passar em um teste de resistência vs. Paralisação com uma penalidade de

-4 ou cairão em um sono profundo que dura 4d4 rodadas. Estapear ou machucar acorda as criaturas afetadas, mas barulho normal não. Acordar requer uma rodada inteira.

Uma vez que as vítimas estejam adormecidas, os jermlaines começam a investigar o equipamento dos PJs e a testar a coragem desses intrusos. Os jermlaines não fazem nenhum ataque dessa vez; eles preferem fazer emboscadas que instalaram mais além nos corredores.

A cada vez que os personagens caírem no sono (seja normal ou magicamente induzido), ao acordarem, eles encontrarão as coisas levemente desarrumadas. O Mestre pode escolher qualquer um dos encontros com jermlaines abaixo.

❖ Os PJs acordam e encontram um de seus itens mágicos largado no chão. Marcas de mão miúdas (cada uma menor que um polegar) podem ser detectadas no item se examinado cuidadosamente. A primeira vez que for usado, será descoberto que o item perdeu suas propriedades mágicas (o Mestre normalmente deve selecionar um item mágico que seja menor em importância para o PJ).

❖ Os PJs acordam e descobrem que um de seus pertences acabou de ser roubado. Algumas peças de equipamento estão faltando, e há marcas minúsculas de mordida na comida estocada. Um rastro de migalhas leva a uma rachadura na parede. Já no lado de fora da rachadura está um pedaço do equipamento que é grande demais para passar pela rachadura.

❖ Um dos PJs sente alguma coisa fazendo cócegas em seus pés e acorda para descobrir que minúsculos humanoides pelancudos e de cabeças pontudas acabou de remover suas botas e está tentando amarrar seus tornozelos. Alternativamente, o PJ sente alguma coisa tocando sua cabeça e nota que eles estavam prestes a cortar seu cabelo (Os jermlaines usam cabelo para fornecer dormitório macio a seus lares). O jermlaine foge para as rachaduras na parede assim que o PJ acordar.

## Ratos na Arapuca

**P**or anos, os jermlaines se sustentaram comendo as cobras que eram atraídas para a tumba de Sachmet pelo *cajado de set*. Quando o *cajado* foi removido e a população de cobra começou a diminuir, os jermlaines começaram a passar fome. Mas então eles observaram a múmia Sachmet vagando pelos corredores. Convencidos que sua atividade “proclamou” o retorno de humanos à tumba, os jermlaines construíram arapucas bem elaboradas, fazendo uso das armadilhas que já existiam na estátua. Eles são cuidadosos em não usar as armadilhas contra os gatos das planícies que perambulam pelos salões, pois criaturas mortas-vivas atacaram o último grupo de jermlaines que tentaram matar um felino. Mas os jermlaines não hesitarão em atacar os PJs, a quem rapidamente vão abater e comer.

O mapa mostrando a localização das emboscadas está no mapa pôster. As passagens menores têm apenas 35 cm de altura e 20 cm de largura, pequeno demais para a maioria dos PJs passarem (O mestre pode posicionar essas emboscadas em qualquer corredor ou escadaria que tenha a configuração apropriada). Cada encontro envolve uma tribo de jermlaines, um ancião, e um punhado de ratos que essas criaturinhas mantêm como animais de estimação.

**Jermlaines (49):** TAC0 20; Dano 1d2 (dardo) ou 1d4 (pique em miniatura); AC 7; DV ½; pv 3 cada; Mov. 15; AE emboscada, furtividade; DE especial; Prot. à magia: nenhuma; Tamanho: diminuto (30 cm de altura); Int. — média (10); Tend. Neutro e Mau; Moral — estável (12); XP 15 cada, Ancião 65.

**Ratos, Comuns (4):** TAC0 20; Dano 1; CA 7; DV ¼; pv 1 cada; Mov. 15; AE doença; DE nenhuma; Proteção à magia — nenhuma; Tam. D — diminuto (30 cm comprimento); Int — Animal (1); Tend. — Neutro; Moral — inseguro (3); XP 7 cada.

**Emboscada 1:** Esta armadilha conta com fio engatilhado (1) que faz a vítima cambalear para um fosso de 3 m de profundidade (2) e receber 1d6 de dano. Ao mesmo tempo, o fio engatilhado dispara a liberação de uma rede (3) do teto, capturando

àqueles atrás da vítima. Qualquer um capturado pela rede deve gastar uma rodada inteira se livrando dela.

Nesse meio tempo, portinhas minúsculas com deslize abrem na base do fosso e um bando de 12 jermlaines e 4 ratos comuns aparecem para atacar (As portas abrem-se apenas *para* o fosso). Os jermlaines tentam matar a vítima e arrastar a presa deles adentro através de uma porta secreta maior para o abatedouro (4) (Esta porta se abre apenas para o abatedouro; não é possível para a vítima escapar de volta através dela). A sala está vazia, exceto por alguns esqueletos de cobra.

Se tudo correr bem, os jermlaines providenciarão um banquete e tanto ao voltarem à toca (5).

**Emboscada 2:** Como isca para esta armadilha, um dos jermlaines se deixa ser visto a alguns metros da curva do corredor (1). Ele finge estar machucado, caído no chão, apertando um “ferimento” lateral e gritando. Assim que os PJs se aproximarem o suficiente, um alçapão se abre sob o jermlaine, recolhendo-se com segurança.

Nesse meio tempo, seis jermlaines posicionados em cima abrem pequenos alçapões deslizantes no teto. Eles atacam os PJs ao arremessarem uma saraivada constante de pequenos dardos. Eles então fecham os alçapões e partem por uma passagem construída no teto de um corredor maior para (3).

A menos que os PJs recuem (o que significa que eles devem passar pelo corredor polonês dos jermlaines se quiserem continuar), eles contornam o canto e encontram um fosso de 7,5 metros de comprimento no corredor acima deles (2). Tem cerca de 3 metros de profundidade, e está repleto de ossos afiados.

Os ossos camuflam uma rede que está esticada no fundo do fosso. Assim que o primeiro PJ tentar cruzar o fosso, a rede é puxada por meios de contrapesos que os jermlaines soltam através de dois alçapões acima de cada ponta do fosso. O PJ então é puxado através de um alçapão no teto para a sala acima (3).

Seis jermlaines tentam debilitar a vítima e roubar qualquer coisa de valor. A vítima é depilada, amarrada e atirada de volta pelada através do alçapão. Os jermlaines se reúnem em sua toca (4) para dividir a pilhagem.

# DENTRO DA TUMBA

**Emboscada 3:** Assim que os PJs chegarem na interseção T no corredor (1), estacas miúdas surgem de buracos ocultos do chão. Cada PJ sofre 1d4 pontos de dano por quadrado que atravessarem, uma vez que o ataque comece.

O objetivo do ataque jermlaine é dividir os PJs, que não têm tempo para marcar bobeira e decidir para qual caminho correr. O Mestre deve perguntar cada jogador separadamente para qual direção vão correr (faça-os anotarem). Os jogadores devem responder imediatamente, sem muita ou nenhuma discussão entre eles. PJs que se atrasem sofrem 1d4 de dano adicionais.

Não importa qual direção os PJs tomem, eles são direcionados para a próxima parte da armadilha. Equipes de seis jermlaines estão posicionadas nas rachaduras nas paredes, cada equipe armada com uma lança de tamanho humano. Assim que os PJs passarem por elas, os jermlaines investem como soldados com um aríete. Uma lança emerge na altura do peito, e a outra emerge na altura do peito apropriada para um semi-humano menor. Cada lança inflige 1d6 de dano com um ataque bem-sucedido.

Se um simples PJ tiver corrido em direção à área 2b e aparentar ser uma vítima fácil, 12 jermlaines emergem de sua toca (3), e o arrastam de volta através da porta secreta.

A toca contém dois pilares entalhados na forma de gatos sentados e eretos, e um altar. Dentro de um painel secreto na base do altar há um *bastão da camaradagem* que afeta apenas humanoides. Se usado contra os jermlaines, o portador ganhará um exército de seguidores que farão o melhor para avisar sobre as outras armadilhas jermlaines.

Se o Cajado for manipulado pelo jermlaine ancião (que pode roubá-lo enquanto os PJs não estiverem olhando), perderá suas propriedades mágicas (no entanto, ainda pode selar a tumba — esta propriedade não é mágica por *si só*). Alternadamente, algum jermlaine pode achar/roubar o *bastão da camaradagem* e inadvertidamente usar contra os PJs.

**Emboscada 4:** A extensa escadaria que os PJs estão subindo contém alguns degraus lascados e quebrados (um aviso do que está por vir). As paredes têm rachaduras amplas em vários lugares. Quando alcançarem certo ponto na escadaria

(1), os PJs vêm um jermlaine no ombro de outro, tentando alcançar a maçaneta de uma porta. Percebendo os PJs, ambos os jermlaines fogem em direção a uma rachadura na parede oposta. A porta obstruiu uma escadaria que leva para uma sala vazia (2). Os jermlaines encheram essa escadaria com pedregulhos. A porta está parcialmente entreaberta, e mesmo tocá-la vai fazer com que abra, soltando uma avalanche de pedras.

Quaisquer PJs que falharem em um teste de Destreza escorregam e deslizam. Cada um joga por 1d6 x 3m, sofrendo 1d4 pontos de dano por cada 3 metros que descerem escada abaixo, mais 1d6 pontos de dano pela saraivada de pedras em cima.

Enquanto isso, jermlaine com redes estão a postos no pé da escadaria (3). Aqui eles esticam uma rede na escadaria, para capturar o último PJ vindo despencando escadaria abaixo. Enquanto ainda atordoado pela queda e emaranhado na rede, o PJ capturado será rapidamente despojado de qualquer coisa de valor. Bens valiosos serão jogados na toca dos jermlaines (4), e então a rede será arriada, fazendo com que o PJ continue a cair escada abaixo.

**As Tocas:** Cada toca de jermlaines é um amontoado de matérias de forragem (cabelos, gramas, roupas retalhadas, tufo de pelo), equipamento (piques em miniatura, dardos, redes e cordas) e tesouros (valiosas pilhagens retiradas de qualquer canto da tumba de Sachmet). Peças de carnes (cobras, insetos, e possivelmente de humanos) penduram-se em ganchos no teto. Peças miúdas de mobília foram feitas através dos caixões de madeira de felinos.

A primeira toca contém 6.000 moedas de prata, 44 moedas de platina, 9 gemas, 1d4 poções — um *elixir da juventude*, uma *poção da cura extra*, um *pergaminho de proteção a gás* e um *pergaminho de proteção a veneno*. As moedas parecem àquelas descritas na página 15.

A segunda toca contém 5.000 moedas de prata, 45 moedas de platina, 8 gemas, uma *poção do crescimento* (perigosa em túneis!), uma *essência do amor*, um *pergaminho de proteção à água*, e um *pergaminho contendo uma magia remover paralisia*.

# CÂMARAS DE HORROR



*Foi uma noite lúgubre e aterrorizante:*

*O amanhecer mal podia conduzir a luz relutante*

*Quando o sono, imagem da morte, deixou meu peito atormentado,*

*Por algo, pela Morte, apossado.*

*Meus olhos lacrimejados choraram um fluxo incontrollável*

*E em minh'Alma pendurou-se o peso insuportável*

*De um destino intolerável*

— Abraham Cowley

Tendo achado o caminho para a estátua, os personagens devem trilhar o caminho através uma série de aposentos para alcançarem onde jaz o corpo de Sachmet. Ao longo do caminho, as inscrições em cada uma das salas fornecem pistas de como o corpo e a alma de Sachmet foram preservadas.

## Sede de Justiça

**N**esta sala, o corpo de Sachmet foi mumificado usando uma mistura de óleo e argila mágicos. A sala permanece pronta para uso, pois as sacerdotisas que prepararam Sachmet para seu descanso tinham todo motivo para acreditarem que retornariam no futuro, para embalsamar o corpo da próxima sumo sacerdotisa.

A área é mostrada no **Mapa 7: Câmaras de Embalsamento**, encontrado no mapa pôster. A entrada fica através de duas portas trancadas que levam para a sala 1. Ladrões tentando abrir ambas as fechaduras devem fazê-lo com uma penalidade de 20%, devido a alta qualidade da fechadura. Tentativas fracassadas de abrir uma fechadura — ou tentativas de forçar uma porta — armam os pilares em forma de gatos dentro da sala (O pilar à esquerda é armado pela porta da esquerda, o pilar à direita pela porta da direita).

**1) Sala de Embalsamento:** Quando os personagens aventurarem-se dentro da sala de embalsamento, leia alto a descrição a seguir para os jogadores:

Quando a porta se abre, vocês podem sentir dois odores diferentes. Um é um doce cheiro de terra; uma fragrância igual a perfume. O outro é um cheiro úmido de podridão.

Entre as duas portas que levam para esta sala fica um altar baixo, repleto de pilhas de ossos brancos e pequeninos. Em ambos os lados há um pilar de pedra entalhado na forma de um gato alongado, sentado. Cada gato tem um olho aberto. Não importa onde estejam na sala, eles parecem estar vos observando.

O centro da sala é elevado por uma plataforma baixa. Por um lado, está uma bandeja do tamanho de um caixão revestida com prata e untada com um fino resíduo de um barro seco e cheiroso. Em outro lado há uma abertura arredondada, o que antes fora uma parede. Um fraco som de borbulhas vem de baixo.

Em frente à parede mais distante jaz uma estátua de granito de um gato reclinado. Suas cavidades orbitais estão vazias.

Se água for adicionada ao barro seco na gamela, formar-se-á uma pasta que é capaz de curar 1-2 pontos de dano (um uso por pessoa).

Os ossos no altar são esqueletos de ratos, pássaros e outros animais pequenos.

Se os PJs inspecionarem os pilares felinos, notam que a cada vez que olharem para um deles, ele parece ter um olho diferente aberto — primeiro o direito, e então o esquerdo. Aparentemente, magia opera por aqui, uma vez que os que analisam as estátuas não conseguem perceber quando a mudança ocorre.

Se qualquer um dos pilares for armado — tocar qualquer coisa na sala (bandeja de embalsamento, altar, estátua felina, a plataforma ou os próprios pilares) acionará o ataque do pilar mais próximo. Ambos os olhos do pilar abrem e alguns feixes coloridos de luz emergem de cada olho. Estes raios da finura de um lápis rapidamente se estendem pela sala. As únicas áreas protegidas são pequenas sombras triangulares atrás do altar e da plataforma central (um personagem pode se abrigar em cada uma).

Cada personagem tocado pelo feixe deve passar em um teste de resistência vs. Magia com uma penalidade de -2. Até quatro os que falharem vão descobrir que um (ou ambos!) os olhos acabaram de virar pedra (tentativas de remover o olho infligem 1-2 pontos de dano). Eles imediatamente

## CÂMARAS DE HORROR

notam que seus próprios olhos mudaram de lugar com os olhos de pedra dos pilares dos gatos. Os próprios PJs afetados descobrem que ainda conseguem enxergar, mas através de um dos olhos que agora está permanentemente fixado na cabeça felina (tentativas de removê-la tendem a destruir o olho).

Se um olho for perdido para a estátua, desorientação manifesta-se, e o personagem sofre uma penalidade de -2 em todas as jogadas que requerem a visão (por exemplo, ataques). Até caminhar torna-se difícil. Felizmente, o personagem consegue controlar a pálpebra do gato de pedra, e fechá-la remove a desorientação.

Personagens que perderem ambos os olhos para a estátua de repente veem a sala (e somente a sala) de uma nova e fixa perspectiva. Fechar as pálpebras do gato de pedra é possível, mas isso deixa o personagem completamente cego.

Se ambos os pilares felinos forem armados, eles têm a capacidade entre eles de “roubaram” até 4 olhos dos personagens na sala. Olhos de pedra podem ser restaurados através de qualquer uma das magias a seguir: *Dissipar magia* restaura a visão por 1d4 rodadas, enquanto *desejo limitado* restaura a visão por um dia inteiro. *Carne em pedra*, *desejo e remover maldições* restauram permanentemente a visão. Entretanto, *remover maldições* só é efetivo se o conjurador for de 12º nível ou maior. As magias divinas *curar cegueira ou surdez* e *visão da verdade* pode restaurar a visão a um olho, mas ele continua de pedra.

Um painel corrediço no altar fornece acesso a passagens que levam a parte partida da estátua (Veja a parte “Barriga da besta”). Este painel pode ser facilmente aberto.

Uma segunda saída secreta localiza-se no teto, acima da plataforma central. Esta saída leva para as “Câmaras de Repouso” (veja mapa 8). Pode ser aberta ao somente substituir os olhos de pedra da estátua na parede mais distante. Esses olhos podem ser encontrados na sala 4, e quaisquer outras gemas ou olhos não vão funcionar.

As paredes aqui são cobertas com hieróglifos. Se os PJs conseguirem decifrá-los, deixem-nos ler a **Inscrição 2** (encontrada na página 64).

**2) Sala de Poções:** Uma porta secreta na parede próxima da estátua permite acesso para uma sala na qual as sacerdotisas armazenavam as poções usadas na manufatura da argila de embalsamento. A sala contém 12 frascos tampados. Muitos deles evaporaram-se, e o conteúdo de um tornou-se um veneno moderado que inflige 1d4 pontos de

dano. Mas 1d4 contém uma das poções a seguir (à escolha do Mestre): *elixir da saúde*, *elixir da juventude*, *poção da resistência ao fogo*, *poção da cura*, *poção da longevidade*, *poção da vitalidade*, *óleo da resistência ao ácido*, *óleo da invulnerabilidade elemental*, *óleo da preservação* ou óleo da atemporalidade.

**3) Armadilha de Poço:** O poço na sala 1 leva 60 metros abaixo a uma longa e estreita sala com paredes que se arredondam no fim. O teto fica apenas a 1,8 metros de altura e a sala está repleta de água que chega à altura do peito de um humano. Quando os PJs alcançarem a sala, leia para eles a seguinte descrição:

A sala sob o poço está cheia de água turva. Somente 30 cm de área respirável há entre a superfície da água e o teto. As seções de paredes e teto que vocês conseguem ver estão cobertas com uma grossa camada verde e escorregadia de lodo. A superfície da água está coberta com uma espuma esverdeada. O ar está impregnado de podridão.

A sala em si é estreita — apenas 3 metros de largura, apesar de ter mais de 30 metros de comprimento. As paredes parecem se curvarem sobre vocês.

Vocês desceram pelo poço e chegaram a uma ponta da sala. Na outra ponta, vocês conseguem distinguir uma silhueta incrustada de lodo de uma porta.

A descrição a seguir pode ser adicionada para qualquer um alto o suficiente para prosseguir pela a superfície da água:

Incomodando-se com o cheiro, você se imerge cuidadosamente na água morna, e descobre que a profundidade fica na altura do seu peito. Não dá para ver o fundo da sala por causa da sujeira na água, mas dá pra sentir os escombros no chão. Varas apodrecidas e escombros se despedaçam sob os pés de vocês. Você caminha cuidadosamente pela sala, com receio de perder a passada.

As “varas” sob os pés são, de fato, ossos. Quando a tumba estava perto de ser finalizada, aqueles que tinham elaborado as armadilhas e construído seus túneis acabaram afogados aqui. Os ossos de aproximadamente 50 pedreiros, carpinteiros e

## CÂMARAS DE HORROR

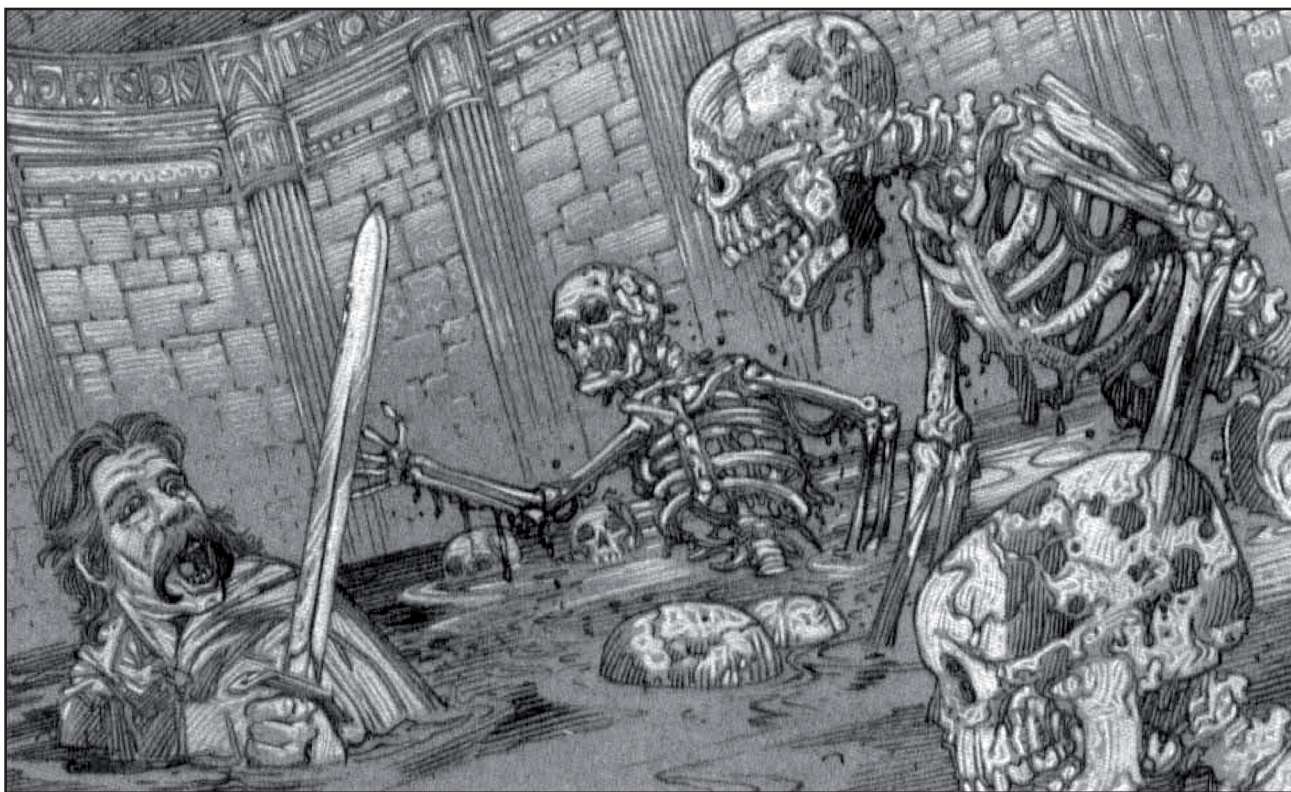
artesãos agora mofam sob a água imunda.

Os esqueletos — na verdade múmias esqueléticas surgem de sua “tumba alagada” para buscarem vingança contra aqueles que lhes tiraram a vida. Infelizmente, esses esqueletos não conseguem mais distinguir um humano do outro. Eles atacam os PJs em uma busca cega por “justiça”. Quando isso acontecer, leia o trecho destacado a seguir para os jogadores.

De repente, a superfície da água começa a se mover. Trepidações de todos os cantos e pequenas ondas se chocam com a parede. Então uma caveira, esverdeada por causa de mofo, surge lentamente da água à sua frente. Do lado, uma mão esquelética surge do nada. Atrás, outro esqueleto — com bastante água gotejando de sua mandíbula — surge no caminho de vocês. Por todo canto há formas esqueléticas. Eles encaram vocês com órbitas cranianas vazias de olhos, então avançam lentamente, com suas mãos esqueléticas cerradas.

**Múmias Esqueléticas (6):** TAC0 17; #AT 2; Dano 1d4 (x2); CA 7; DV 4; pv 20 cada; Mov. 12; AE medo, doença; DE ferido apenas por armas mágicas ou de prata, armas de lâmina infligem metade de dano; Resistência mágica — imune a *sono*, *enfeitiçar*, *imobilizar*, e magias baseadas em frio; Tam. M — Médio (1,80m); Int — Não (0); Tend. — Neutro; Moral — Especial; XP 240 cada.

Ao visualizarem as múmias esqueléticas, os PJs devem fazer um teste de resistência vs. Magia ou ficarem paralisadas de pavor por 1d4+1 rodadas. Se tiverem êxito, a vítima ainda deve fazer um teste brando de horror, com um bônus de +2. Um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido de qualquer uma dessas criaturas requer que a vítima tenha êxito em um teste de resistência vs. Petrificação, ou então contrair a podridão da múmia, que será fatal em 1d6 meses. Somente meios mágicos podem curar essa moléstia. Enquanto doente, a vítima não se beneficia de magias de cura, e ferimentos se curam a uma taxa de um décimo mais lento do normal. Devido estarem lutando sob a água, os PJs sofrem



# CÂMARAS DE HORROR

uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e dano (a menos que usem meios mágicos para se moverem livremente).

A porta bem no final da sala está travada. Abri-la solta uma torrente de água que inundará a sala em 3d4 rodadas. Ao mesmo tempo, uma placa de metal desliza pelo fundo das grades do poço, fechando-as, ficando assim por 2d4 turnos, ao ponto que a trava se solta sozinha. Mestres mais brandos podem optar por fazer os esqueletos cessarem o ataque nesse instante; os esqueletos vão até o fundo do poço e começam a bater seus punhos esqueléticos contra a placa que o sela, reagindo de acordo com a lembrança pela qual passaram quando morreram afogados nessa armadilha.

A menos que os PJs tenham a habilidade de respirarem na água, eles enfrentam a possibilidade de afogamento. A única maneira de escapar envolve encontrar uma porta secreta no fim da sala mais próxima ao poço. Se aberta, a escotilha fecha e a água vaza pela porta secreta por uma galeria no chão atrás da mesma. Os PJs então estão livres para subirem as escadas que levam para a Sala 4 (quando retornarem, notarão que a placa metálica selando o fundo do poço foi aberta).

**4) Lar de zumbi:** Assim que os PJs se aproximarem desta sala, leia o trecho a seguir para eles.

Um cheiro desprezível de carne podre paira no ar. O corredor termina em uma sala circular que está vazia, exceto por um par de pedras circulares amarronzadas. Mais uma vez, vocês têm um sentimento incômodo de estar sendo observados, apesar da sala estar claramente vazia.

Essas pedras preciosas são ágatas olhos de tigres. Cada uma tem uma faixa negra remanescente da pupila do olho de um gato. Elas são “chaves” para a abertura dos alçapões do teto na sala 1. Se os PJs tentarem obter as pedras à distância (por exemplo, ao usar um tipo de equipamento para pescá-las para fora da sala), as pedras se afastam, rolando, pela sala, sempre ficando fora de alcance. Assim que um personagem

entrar na sala e se aproximar das pedras, leia a seguir.

Enquanto você se aproxima das pedras, o sentimento de estar sendo observado se intensifica. Assim que suas mãos estiverem prestes a se aproximarem delas, as pedras giram levemente até as “linhas escuras” em cada uma delas estiverem te visualizando. De repente, você se toca que as pedras lembram olhos de gato.

Ates de ter tempo para reagir, o ar parece ficar pesado. Um terrível cheiro de cova invade suas narinas. Ai, bem diante de você, jaz um ser desprezível parecido com um tigre, com tiras negras nos pelos, pele em decomposição e buracos na mesma que revelam ossos pálidos. As pedras tornaram-se os olhos dele. Com um rugido abafado, ele salta para atacar.

**Tigre Zumbi (1):** TAC0 15; #AT 1; Dano 4d4; CA 6; DV 6; pv 22; Mov. 9; AE nenhum; DE imune a *sono*, *enfeitiçar*, *imobilizar*, e magias baseadas em frio; Tam. G — Grande (2 m comprimento); Int — Não (0); Tend. — Neutro; Moral — Especial; XP 650.

## Almas Despedaçadas

**N**esta sala, o *ka* de Sachmet foi extraído de seu corpo mumificado e armazenado em uma série de *vasos canópicos dos pensamentos*.

Essa área é mostrada no **Mapa 8: Câmaras Silenciosas**, encontrado no mapa pôster. A entrada está acessível através de uma porta acima de uma série de escadarias.

**1) Câmara de meditação:** Esta sala de formato estranho é onde o sacerdote de Bast rezava e meditava antes de introduzi-la no *caixão da alma* que removeria seu *ka* de seu cadáver. Os mesmos sacerdotes deixaram a sala pronta para reutilização. Também deixaram um guardião formidável para guardá-la.

A porta que liga essa sala a próxima câmara está trancada. Ladrões tentando abrir a fechadura têm uma penalidade de 20%, devido à qualidade da fechadura.

Quando os PJs entrarem na sala, leia o trecho a seguir para eles.

# CÂMARAS DE HORROR

A porta se abre lentamente num estalo. Por um instante, a sala permanece escura. Então, vocês ouvem um fraco barulho de estouro em ambos os lados da porta. Escondidos em nichos sombrios, há dois braseiros de metal. Algo brilha em um vermelho incandescente dentro. O doce cheiro de incenso invadem suas narinas. A fumaça que sai grossa dali alcança o teto, rapidamente formando nuvens espessas. Enquanto observam, a fumaça toma uma forma felina. Fagulhas de um dos braseiros saltam em direção à fumaça e ali se aglutinam, formando um estranho par de olhos malevolentes brilhosos.

**Elemental de Fumaça:** TAC0 17; # Ataq. 1-4; Dano 4d4 por acerto; CA 3; DV 4; pv 16; Mov. 12; AE sufocar; DE imune a ataques baseados em fogo, armas mágicas +1 ou melhores para acertá-lo; Tam. M — Médio (1,80 m altura); Int — Não (0); Tend. — baixa (6); Moral — elite (14); XP 1.400.

Veja a página 63 para mais informações do Elemental de fumaça. Os braseiros são feitos de bronze e jazem em tripés com formatos de patas felinas. Dentro de cada um, há um bloco de *incenso da meditação* (Sacerdotes que passarem algumas horas aqui podem ganhar os benefícios desse item mágico. O incenso continua a queimar até consumidos, não podendo ser extinguidos ou reacendidos).

**2) Câmara de meditação:** Quando os PJs entrarem nesta sala, leia a passagem a seguir.

Imponente no centro dessa sala jaz uma grande estátua de um gato reclinando-se. Situa-se num platô, circundado por dois degraus inferiores. Sua cabeça está levemente empinada, como se estivesse ouvindo algo.

Algo nesta sala é bem estranho. Um silêncio sobrenatural paira sobre o ar. É como se houvesse, nessa sala, algum tipo de barreira palpável.

De fato, esta sala está absolutamente silenciosa, como se a magia divina *silêncio*, 4,5 m tivesse se expandido para cobrir todo o aposento, e depois tornada permanente. Personagem aqui dentro são incapazes de fazer ou ouvir qualquer barulho.

As paredes desta sala são repletas de hieróglifos. Se os PJs conseguirem decifrá-los, deixe-os lerem a **Inscrição 3** (disponível na página 64). Esfregar ou tocar na estátua (como se estivesse apalpando-a) faz com que ela rosne alto, abrindo assim o alçapão secreto na área 5.

**3) Caixa da Alma:** Dentro desta sala jaz uma caixa de vidro, em formato de caixão. Sua tampa clara foi esculpida na forma de um sarcófago; a cabeça foi moldada de modo a lembrar uma cabeça felina.

O corpo de Sachmet foi colocado aqui, enquanto que seu *ka* foi retirado e transferido para um *vaso canópico dos pensamentos* (personagens atentos podem notar pequenos traços de argila por dentro do caixão).

A tampa desse *caixão da alma* pode ser facilmente aberta. Qualquer personagem que se deitar no mesmo perderá, uma vez que a tampa seja fechada, algumas memórias importantes. Expectadores externos de tal cena verão, de repente, o personagem enrijecer-se e começar a tremer. Então o personagem lá dentro se enfraquece e perde a consciência. Assim que for removido desse caixão vítreo, o jogador deve ser informado que o personagem acaba de perder uma memória (uma parte do *ka* do personagem acaba de ser removida). Sendo assim, o Mestre deve levar o jogador para um canto e ler a passagem abaixo.

A tampa de vidro fecha com um clique. Seus companheiros te observam, com seus rostos distorcidos pelo grosso vidro. Você acena para eles para mostrar que está tudo bem. Eis que um som de um sussurro macabro começa.

De repente, uma dor latejante acomete sua cabeça. Uma névoa serpenteante nubla sua visão, e sua pele parece estar quente, depois gélida. Antes que consiga gritar, uma escuridão cai sobre você.

Você acorda, olhando para cima para rostos de estranhos. Quem são essas pessoas? Em vão, você tenta lembrar se você veio sozinho para esse local lúgubre. Por mais que tente, há somente um vazio onde deveriam estar “nomes” e “rostos”. Mesmo que haja pessoas ao alcance de suas mãos, apenas além do vidro, do nada você se sente bem, bem só. Bem que você gostaria que houvesse alguém para te confortar, como um amigo — como... ah, você nem se lembra.

# CÂMARAS DE HORROR

O personagem acaba de perder todas as memórias de qualquer um com quem ele ou ela tenha interagido. Amigos, família, conhecidos casuais — todos esses rostos e nomes acabam de ser magicamente extraídos da mente do personagem e armazenados dentro de um dos *vasos canópicos dos pensamentos* na Sala 4.

**4) Salão de Memórias:** Este longo corredor jaz escondido por trás de uma porta secreta, e contém uma série de nichos, cada um dos quais mantém um *vaso canópico dos pensamentos*. Tais garrafas são moldadas de forma semelhante a uma *garrafa do pensamento* (veja o *Tome of Magic*), exceto que armazenam não apenas uma única memória ou pensamento, mas uma porção inteira do *ka* do personagem (a porção da alma que contém a mentalidade vital de uma pessoa).

*Vasos Canópicos dos Pensamentos:* cada um desses recipientes tem cerca de 15 cm de altura e são feitos de vidro tingido, com uma rolha de vidro em formato de cabeça de gato. Todas estarão vazias, a não ser que alguns personagens tenham deitado dentro do *caixão da alma* na Sala 3. Se memórias tiverem sido tragadas de um personagem, elas aparecerão como pequenos traços de brumas brancas.

Recuperar uma memória é relativamente simples — o personagem precisa somente desenvolver o vaso apropriado, deixar a neblina sair, e inalá-la. As memórias guardadas dentro da garrafa retornam à mente da pessoa (deixando a mesma inconsciente por 1d4 rodadas a menos que haja um teste bem-sucedido de colapso).

Qualquer personagem que destampe um Vaso Canópico dos Pensamentos e inale seu conteúdo pode adquirir as memórias que o mesmo contém. Entretanto, cuidado: pode haver danos. Personagens “inalando” memória alheia devem fazer um teste bem-sucedido de colapso ou perder 1d4 pontos de Sabedoria. Eles acabam de ganhar as memórias (e possivelmente as habilidades) contidas no vaso, mas a um alto preço — suas próprias memórias (do mesmo tipo) são destruídas.

Cada *vaso canópico dos pensamentos* é designado para armazenar um tipo de memória. Se PJs usarem o Caixão das Almas mais que uma vez, o Mestre pode usar a tabela a seguir para determinar

quais memórias são perdidas (role 1d10):

<b>Coloração do Vidro</b>	<b>Tipo de Memória</b>
1 Transparente	Eventos ocorridos hoje
2 Azul	Amigos, família, conhecidos
3 Verde	Terra natal, costumes sociais
4 Vermelho	Magias e habilidades (Sacerdotes ou magos)
5 Amarelo	Habilidades mundanas (perícias com armas e comuns)
6 Púrpura	História, motivações pessoais e objetivos
7 Laranja	Idiomas
8 Cinza	História e Geografia do mundo
9 Marrom	Emoções e habilidades físicas
10 Rosa	Conhecimento do mundo físico (e.g. fauna, flora, clima, etc).

Os *vasos canópicos dos pensamentos* não retiram as memórias de alguém por conta própria; devem ser usados em conjunto com o *caixão das almas* da Sala 4 (que é delicado e pode se quebrar se for bruscamente manuseado).

Personagens que perderam uma porção de seu *ka* reagem de várias maneiras. O quadro abaixo dá exemplos de como um personagem que perdeu memória de conhecidos, amigos e família pode reagir com solidão. Aqui vão outros exemplos, os quais o Mestre pode lê-los para os PJs quando seus personagens tentarem buscar as memórias perdidas.

*Vaso Verde:* Um sentimento de perda de consome por dentro. “Que tipo de criatura sou eu?” você se pergunta. “De onde sou e quem é meu povo?” ... Você se sente um barco à deriva. Mesmo o pensamento de uma interação social te deixa inquieto; estar perto de pessoas que sabem a maneira certa de se portar te faz sentir muito contrariado e com ciúmes.

*Vaso Vermelho:* Essas pessoas que estão te encarando ansiosamente, como se você devesse ser capaz de fazer algo. Eles acham mesmo que você pode lidar com magia? Magos e Clérigos

# CÂMARAS DE HORROR

são pessoas terrivelmente poderosas e importantes, e você é pequeno e insignificante. Você é nada mais que um fraco, tão indefeso como uma criança. Nem os deuses se preocupam com você.

*Vaso Amarelo:* O que é isso em sua mão? Parece parte de um equipamento, mas o que você deve fazer com isso? Você observa, tentando descobrir, pensar só te deixa mais nervoso. Coisa estúpida! Bem que você gostaria de pegar isso e quebrar em pedaços.

*Vaso púrpura:* Todos seus companheiros parecem tão cheios de propósitos, tão empenhados. Se for comparar, você apenas flutua sobre a vida. Você vive o momento, indo passivamente onde a “maré” te leva. Às vezes, você pensa “Quem eu sou? Por que estou aqui?”. Mas quando tenta lembrar seu passado, você somente encontra um estranho vazio por dentro. Você existe — e isso é tudo.

*Vaso Laranja:* As pessoas ao redor estão fazendo barulhos estranhos com suas bocas. Eles repetem esses barulhos várias e várias vezes, então ficam ali esperando como se você devesse responder de alguma maneira. Ainda assim, você é incapaz de até mesmo copiar esses barulhos, deixando-os sozinhos para entende-los. A cada som que balbuciam faz com que você fique mais temerosos e desconfiado.

*Vaso Cinza:* Você se sente um alien, incerto de seu lugar nesse mundo. Que dia é hoje? Onde você está? Você nem consegue lembrar mais de coisas simples, como o nome da última cidade que você visitou ou o nome de seu governante. Isso te faz se sentir um imbecil e inseguro. Em vez de se portar como um idiota ao mostrar sua ignorância, talvez seja melhor ficar de boca calada.

*Vaso Marrom:* Tudo parece liso e sem vida. Você sente que as coisas já foram diferentes, que você costumava experimentar altos e baixos. Mas agora nada te força a esboçar uma reação. Seu melhor amigo pode morrer, ou então ficar podre de rico — ambas as experiências iriam parecer a mesma coisa, apenas... um vazio!

*Vaso Rosa:* Que coisa maravilhosa é essa aos seus pés? Você tem um nome para isso: “Pedra”. Mas você nunca tinha visto uma antes. É incrivelmente fantástico! E quem são essas criaturas por perto? Outra palavra vem à cabeça: “pessoas”. São fascinantes. Como elas funcionam?

Tudo parece novo para você, fresco e maravilhoso de alguma forma. Você poderia continuar olhando, sentindo, degustando, aspirando e ouvindo as coisas para sempre, e ainda haveria mais maravilhas a serem descobertas.

**5) Escadaria Traíçoeira:** A porta que leva a essa escadaria está trancada. Ladrões tentando abrir a tranca têm uma penalidade de 30% devido a qualidade da mesma.

Se os personagens forem bem-sucedidos em fazerem a estátua da Sala 2 rosnar, uma porta secreta se abre próxima à dobra da escadaria, revelando a escadaria real.

Do contrário, personagens tentando usar a “escadaria comum” acionam uma armadilha assim que passarem pela dobra na escadaria. Nesse ponto, todas as degraus inclinam-se na posição diagonal, formando uma armadilha de deslize. Lâminas afiadas como navalhas surgem das aberturas entre degraus, infligindo um total de 5d4 pontos de dano aos personagens enquanto eles deslizam mortalmente até o fim dessa escadaria falsa.

## O Alimento da Morte

**A**s sacerdotisas que prepararam o corpo de Sachmet para o funeral sabiam que poderia levar anos — até mesmo séculos — antes que sua deusa a restaurasse à vida. Elas estavam preocupadas que, quando sua sumo-sacerdotisa acordasse desse sono dos mortos, poderia não haver seguidores fiéis por perto para atender-lhes as necessidades e fornecer-lhe conforto. Assim, eles armazenaram comida e bebida mágica em sua tumba.

Se as coisas tivessem ocorrido como o planejado, Basset teria acordado Sachmet da morte e

# CÂMARAS DE HORROR

restaurado sua forma humana original e bela. A comida e bebida nessas salas teriam Saciado Sachmet.

Devido às maquinações do clero de Set, no entanto, Sachmet acordou como uma morta-viva e sem necessidade de comida. Mas ainda que ela não possa mais aproveitar os deleites que essa sala tem a oferecer, Sachmet ainda é atraída pelos mesmos por causa das memórias de o quão prazeroso era comer comida requintada e beber vinho de qualidade.

Esta área é mostrada no **Mapa 9: Salão dos Prazeres**, encontrados no mapa pôster.

A porta dupla que leva a esse salão é coberta com imagens em baixo-relevo de gatos, e é cravejada de gemas. Uma porta está levemente entreaberta. Por detrás dela, ouve-se um som de líquido borbulhante e um baixo zumbido que soa levemente como um miado. Um fraco cheiro de azedo paira no ar. Se os personagens olharem dentro da Sala 1, leia o bloco de texto a seguir.

Lentamente, as portas se abrem, revelando uma grande sala. Bem do lado oposto a vocês, em uma elevação retangular posicionado na parede mais longe, há uma estátua de um gato reclinado com sua boca aberta. Um tubo dourado está pendurado sob sua cabeça.

Em ambos os lados da elevação há duas fontes, cada uma das quais jorrando um estável filete de líquido e em um tanque. Um desses líquidos é branco e coagulado. Pelo tipo de cheiro, você presume que seja creme azedado. Gatos pequenos e maltrapilhos se aglomeram por perto, consumindo o líquido de cheiro desprezível. Da outra fonte sai um líquido levemente amarelo que tem cheiro que lembra um pouco o de vinagre.

Logo ali perto jaz grandes pedaços de carne despedaçada. Uma cambada de grandes felinos sarnentos roçam suas garras nelas, obscurecendo mais detalhes. Um dos gatos brinca com o que parece ser um dedo humano, girando sobre suas patas como se isso fosse um ratinho. Moscas se aglomeram ao redor da carne apodrecida, preenchendo o ar com um zumbido que vocês até confundiram com um provável miado.

A visão em si é a causa para um teste de horror com uma penalidade de -2. Depois dos PJs terem alguns momentos de reação e começarem a olhar ao redor, leia a passagem a seguir.

À esquerda e à direita, a parede se converge em um grande nicho. Cada um contém um amplo canteiro de plantas, que há tempos ficaram amarronzadas e quebradiças. Algo está esbarrando nelas, fazendo as folhas emitir um som farfalhante. Bem à frente do altar, um grande tapete e algumas almofadas foram espalhadas no chão.

Todos eles estão com uma grossa camada de poeira — obscurecendo suas cores e desenhos.

Um felino jaz curvado no centro do tapete, metodicamente arranhando uma das almofadas. Sentindo a presença de vocês, ele para de rasgar as coisas para lhes encarar. Chocados, vocês percebem que a pele e pelos da criatura estão tão maltrapilhas como as almofadas que ele acabara de rasgar. Ossos são visíveis através de buracos em sua carne deteriorada, e um dos olhos não existe mais.

O felino expõe seus dentes amarelados e rosna discretamente. Neste mesmo instante, um carrilhão soa, e dúzias de felinos, todos eles em avançados estágios de decomposição, viram seus olhares hostilmente para vocês, como se tivessem se zangado pela interrupção desse banquete horrendo.

O carrilhão (o tubo dourado acima da cabeça da estátua) é um *carrilhão da fome*. Qualquer personagem que o ouça deve fazer imediatamente um teste de resistência vs. magia. Quem falhar imediatamente procurará satisfazer uma fome devoradora. Se os personagens não tiverem provisões (ou talvez mesmo que tenham!), os afetados pelo *carrilhão* se apressam em beber o creme coalhado ou o vinho estragado das fontes, ou até devorarão a carne em decomposição (de fato, é carne de cavalo; o dedo de osso veio de uma vítima anterior — um dos trabalhadores que Sachmet arrastou até aqui para que suas “crianças” o devorassem).

## CÂMARAS DE HORROR

Personagens que bebam em qualquer uma das fontes ou consumam carne podre devem fazer um teste de resistência contra veneno ou sofrerem os efeitos do veneno Tipo H (veja o *LIVRO DO MESTRE*).

A menos que sejam deliberadamente incomodados, os felinos nessa sala ignorarão os PJs. Se atacados, contudo, os gatos vão retaliar.

**Zumbis Monstros, Felinos (16):** TAC0 20; #AT 1 ou 2; Dano; CA 6; DV 1-1; Pv 4 cada; Mov. 9; AE nenhum; DE imune à venenos, imune à magias como *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar*, Morte Mágica e magias baseadas em frio; Tam. P (40 cm de comprimento); Int. Não (0); Tend. Neutra; Moral — especial; XP 35 cada.

O nicho oriental também contém ramos secos de erva gateira. Os gatos zumbis evitam essas plantas, que foram infestadas com uma colônia de formigas vermelhas. Elas atacarão qualquer um que mexerem no canteiro.

**Colônia de Formigas (100):** TAC0 especial; Dano 1-6; CA 10; DV menos que ½; pv 1 a cada 10; Mov. 6; AE veneno; DE nenhuma; RM nenhuma; Tam. Miúdo; Int — animal (1); Tend. — nenhuma; Moral — instável (6); XP 65.

O desenho do tapete mostra uma mulher com cabeça felina cercada de gatos brincalhões e felizes. Ela segura um ramo de ervas, oferecendo as folhas aos felinos. Entre as almofadas, há inúmeros pratos faiança (cerâmica requintada) despedaçados. Um está intacto. Há hieróglifos pintados em sua borda. Traduzidos, transmitem a mensagem “Que o vosso coração se deleite com a comida que realmente o sacie”

*Prato da Fartura:* Este prato mágico pode produzir instantaneamente até 3 refeições por dia. A pessoa que o segurar precisa meramente se concentrar no tipo de comida que ele ou ela mais deseja. O alimento então aparece no prato. Comer tal refeição garante os benefícios da magia divina de 6º círculo *banquete de heróis*.



# CÂMARAS DE HORROR

Há tempos, essa sala foi um salão luxuoso, dedicado a dar prazer tanto para gatos (a nata e a erva gateira) e para humanos (o vinho e a comida). Esperava-se que Sachmet, uma vez acordada pela deusa, jantasse aqui com os gatos, os quais a sacerdotisa havia colocado aqui em uma sala adjacente para ser sua companhia (esta informação consta nos hieróglifos pintados na parede acima da estátua. Veja a **Inscrição 4**).

O *cajado de Set* mudou tudo. Uma das cobras que o mesmo atraiu à tumba rastejou até a boca aberta da estátua, “contaminando” a sala. Sendo assim, tudo na sala foi poluído. Qualquer um que tiver acesso ao buraco da boca do felino será picado pela cobra. Derramar líquido lá fará a cobra sair.

**Cobra, Venenosa:** TAC0 19; Dano 1; CA 6; DV 2+1; pv 10; Mov. 15; AE Veneno; DE nenhuma; RM nenhuma; Tamanho P (1,2 m comp.); Int. animal (1); Tend. Neutra; Moral — média (8); XP 175.

Uma porta secreta leva esta sala até os corredores que levam à cripta de Sachmet. Para abri-la, os PJs devem por erva gateira (do canteiro, provavelmente) na boca da estátua (como sugerido pelo desenho no carpete).

**2) Sala dos Gatos:** Esta sala continha originalmente 18 *vasos da preservação*, cada um com um gato vivo dentro. Quando a imensa estátua que abriga a tumba foi transportada para RAVENLOFT, o teto ruiu parcialmente, e a maioria dos vasos quebraram. Os gatos presos neles começaram a lentamente morrer de fome.

A deusa Bast tentou salvar suas crianças, mas seus poderes foram suprimidos pois a tumba de Sachmet está agora no Semiplano do pavor. Em vez de retornarem à vida, os gatos tornaram-se zumbis.

Contudo, dois dos *vasos da preservação* sobreviveram. Cada um tem um gato vivo dentro que, lentamente, acordará se for retirado do jarro. Cada um desses gatos se imediatamente apega à pessoa que o removeu do vaso, miando alto e se esfregando na perna do personagem.

Qualquer personagem que mostrar gentileza

com os gatos receberá uma bênção menor da deusa (à critério do Mestre, esta bênção pode remover uma maldição menor ou fazer com que o personagem possa jogar novamente um teste de resistência que resultar em falha).

## A Ira Materna

**D**urante a exploração do salão do banquete, Sachmet então lança outro ataque.

**Sexto despertar (Sachmet):** TAC0 13; At# 2; Dano 1d10/1d10; CA 3; DV 7; pv 38; Mov. 12; AE Uso de itens mágicos, magias, doença, medo; DE especial, mudar a forma; Prot. à Magia — 10%; Tamanho M (1,65 m); Inteligência — Bastante (12); Tend. CM; Moral — elite (13); XP 4000.

O momento do ataque deve ser de acordo com a ação dos PJs. Sachmet pode entrar na sala se os personagens ferirem ou matarem qualquer um dos gatos (normais ou zumbis), se tentarem profanar algo na sala, se destruírem as fontes ou retalharem as ervas gateiras.

Sachmet primeiro toma controle sob qualquer gato na sala, fazendo-os ficarem contra os PJs. Ela então manda uma segunda onda de ataque, que consiste de quaisquer gatos da cripta que ainda estejam com ela. A própria Sachmet se posiciona na entrada principal da sala, soltando magias.

No momento de seu sexto despertar, Sachmet é uma poderosa inimiga. Para equilibrar a disputa, o mestre alterar a descrição da estátua de modo que contenha 13 cobras venenosas no total. Elas emergem, uma a uma, da boca da estátua, e avançam em Sachmet, fazendo-a recuar como se tivesse sido alvo de um poder da fé clerical.



# APOSENTOS INTERNOS



*la nunca mais acordará, nunca mais!  
A sombra da morte pálida, dentro do  
apartamento do crepúsculo, rapidamente se  
espalha  
À porta, a corrupção invisível jaz  
Em busca de seu caminho extremo para  
descansar em paz.*

— Percy Bysshe Shelley

A cripta de Sachmet jaz bem lá dentro da estátua gigante. Alcançá-la envolve passar por vários guardiões, armadilhas e outros contratemplos. A área é mostrada no **Mapa 10: Aposentos Internos**, encontrado no pôster.

**1) O Primeiro Guardiã:** Enquanto os PJs entram nessa sala, leia a passagem em destaque a seguir.

As paredes parecem estar vivas com sombras em contornos felinos que se movimentam. É como se a sala estivesse repleta de gatos correndo, pulando e brincando. Algumas delas começam a se ampliarem, como se um gato estivesse aproximando-se de uma fonte de luz. As outras são menores, como se os gatos estivessem próximos às paredes.

Próximo ao centro da sala está uma estatueta felina em tamanho real, encrustada de cristal esfumado. Depois de um tempo, ela começa a emitir um brilho e se transforma. Os olhos piscam, os pelos se amaciam e a estátua ganha vida. Um gatinho cinzento olha para vocês com olhos arregalados, mia carinhosamente, e vêm até a direção de um de vocês, esfregando-se em suas pernas como sinal de agradecimento.

O gatinho é uma *estatueta dos poderes incríveis* que paralisa as pernas da pessoa em que se esfrega. O efeito não é aparentemente imediato; leva 2d4 rodadas para se implantar. Depois de roçar as pernas de cada um dos PCs, o gatinho retorna ao

local original e se transforma de novo em uma estátua.

Ladrões que tentarem abrir a fechadura da porta trancada no lado oposto da sala o farão com uma penalidade de 30%, devido à qualidade da fechadura. Qualquer falha aciona um ataque das sombras.

**Sombras (1d4):** TAC0 17; Dano 1d4+1; CA 7; DV 3+3; pv 13 cada; Mov. 12; AE Dreno de Força; DE armas mágicas +1 ou melhores para ferir; RM imune a magias como *sono*, *enfeitiçar* e *imobilizar*, e magias baseadas em frio; Tamanho: Miúdo (30 cm comp.); Int. Baixa (7); Tend. Cruel; Moral — Especial; XP 650 cada.

**2) Coração Felino:** Esta sala situa-se na parte onde estaria o coração da estátua gigante. Assim que os PJs entrarem, leia o trecho a seguir.

Assim que vocês avançam pelo corredor, vocês conseguem ver, mais à frente, uma ampla área circular aberta. Gradualmente, seus ouvidos começam a registrar um rápido e excessivo som de batida.

Vocês surgem de uma entrada arqueada, e agora se deparam a uma sala circular com algumas saídas. O tal som é mais claro agora; soa como o rufar de um tambor distante.

De repente, vocês notam que começam a sentir levemente tontos e com pouco fôlego. Trazendo a mão ao peito, vocês percebem que suas frequências cardíacas acabam de acelerar de acordo com o compasso da batida do tal som. Agora vossos corações aceleraram, batendo o dobro que o normal.

Vocês cambaleiam e sentem falta de ar. Eis que uma gota de sangue desce na testa de um de vocês. Ao olhar em desespero, vocês notam que o teto começou a sangrar. Quanto mais rápido os corações de vocês batem, mais gotas de sangue caem.

Os corações dos personagens começam a bater no mesmo ritmo que de um felino normal — a uma taxa de 110 a 140 batidas por minuto. A menos que seus corações possam ser restaurados ao normal, os PJs entrarão em colapso em 2d4+9 rodadas. O

# APOSENTOS INTERNOS

sangue no teto continua a gotejar até encher a sala a uma profundidade de 15 cm, encharcando os personagens e possivelmente estragando alguma eventual peça de equipamento. Caso saiam da sala e voltem de onde vieram, seus corações continuam a bater em ritmo acelerado até chegarem na sala 1, na qual desaceleram gradualmente.

Esta sala tem 9 portas. Oito são falsas; abri-las somente revela uma lisa parede de pedra. Para prosseguir mais adiante na tumba, os PJs devem descobrir e abrir a única porta real.

Abrir uma porta falsa gasta uma rodada, cada vez que abrem uma, o mestre deve dizer que suas taxas cardíacas aceleram cada vez mais.

Cada uma das portas é revestida de prata, com uma camada de ouro no centro na forma de um gato realizando uma atividade que faz seu coração acelerar (saltar, caminhar, correr, caçar um rato, brincar com um novelo de lã, escalar uma árvore, arranhando um tronco e apoiar-se nas próprias costas). A nona mostra um gato dormindo, uma atividade que reduz a taxa cardíaca. Essa é a porta certa de se abrir (*Nota: personagens que passarem por esta porta vindo da direção oposta não sofrem efeitos prejudiciais, apesar de que ouvem a batida de coração acelerada na sala*).

**3) Sala de Inscrição:** A Câmara externa desta sala (3a) está repleta de hieróglifos (para detalhes, veja a **Inscrição 5**, na página 64). A câmara interna (3b) é uma colmeia de centenas de nichos em formato de diamantes, cada uma cheia de pergaminhos selados. Em ambos os lados da sala há um atril (pedestal), usado para ler os pergaminhos. Um pergaminho desenrolado jaz em um dos atris.

Personagens que passarem pela entrada em arco, na tentativa de entrar na câmara interna, será instantaneamente teleportado (como na magia) de volta para a câmara exterior. A única maneira para que os PJs passem com êxito pelo arco e evitem a teleportação para o ponto inicial é “ficar de quatro” e andar como um felino.

Os pergaminhos na câmara interna são os registros, dos eventos da morte de Sachmet. Começa com a caligrafia dela, descrevendo as transgressões de um homem chamado Kematef, e descrevendo com riqueza de detalhes as torturas que ela planejava em infringi-lo. Então termina, com uma outra caligrafia, com o conto da morte de Sachmet pelas mãos de Kematef (para mais

detalhes, veja “Histórico”, página 4).

A saída secreta desta sala está escondida atrás de uma parede dobradiça (PJs atentos podem notar um cheiro de argila no chão em frente desse ponto). É ativada ao girar a bancada do atril que possui o pergaminho desenrolado.

**4) Gato das Brumas:** Assim que os personagens entrarem nessa área, leia a passagem em destaque a seguir.

O corredor termina abruptamente em uma parte sem saída. Quando vocês se deparam com as paredes, procurando por uma porta escondida, uma névoa tênue e fria surge do chão. Dentro de instantes, ela está serpenteando na altura dos joelhos. Dentro da névoa, tão grossa que não se pode ver através dela, algo se move. Vocês sentem algo macio esfregando-se em suas pernas. Vocês até balançam violentamente a perna para manter o que quer que isso seja afastado, mas seus chutes não encontram uma forma sólida.

Depois de um momento ou dois, vocês notam que a névoa está se agrupando para formar uma figura fantasmagórica no ar acima de vocês. Lentamente, uma boca gigante com longos dentes brancos toma forma no ar. Gradualmente, um rosto se forma atrás, enquanto os bigodes, nariz, olhos e ouvidos se coalescem.

O gato de brumas pisca, focando seus olhos sobre vocês, e então fala: “Procurais entrar na tumba da Sumo-sacerdotisa? Executem o ritual de purificação ou tornem-se minhas presas.”

Sacerdotes de Bast limpavam-se ritualisticamente ao lamber cada mão, da mesma maneira que um gato faria com as patas. Se os jogadores emularem qualquer tipo de “higiene felina”, o gato de névoas desaparecerá, revelando que o corredor continua para um conjunto de duas portas. Se os PJs não conseguirem cumprir a demanda do gato em 2 rodadas, ele pergunta qual dos PJs gostariam de ser devorado primeiro, e então engole este PJ inteiro (ou então o mais próximo). O personagem parece sumir em um banco de névoas.

De fato, este encontro inteiro é uma ilusão extremamente poderosa, que impõe uma penalidade de -4 ao teste de resistência. Os que

# APOSENTOS INTERNOS

não forem ludibriados pela ilusão provavelmente assistirão seus companheiros paralisarem no corredor, analisando a uma parede aparentemente invisível, chutando criaturas invisíveis no chão, e então conversando com um “gato” que não conseguem ver.

Personagens “devorados” pelo gato sentem as presas dele penetrando em suas espinhas, partindo-a instantaneamente. Acreditando estarem mortos, devem fazer um teste de colapso ou então caem no chão, mortos por causa do terror. Os que passarem nessa jogada devem fazer um teste contra a ilusão — desta vez com +4 de bônus.

**5) Cripta de Sachmet:** As paredes dessa sala grande são moldadas para dar a impressão interna de um grande sarcófago. O teto arredondado tem quase 9 metros de altura, e tem uma série de buracos que replicam os contornos do corpo humano. Quando os PJs abrirem as portas duplas para esta sala, leia a passagem a seguir.

As portas silenciosamente se abrem para revelar uma sala grande, estranhamente moldada com um teto arredondado. O ar tem cheiro de tempero e poeira.

Ali, apenas poucos passos à frente, jaz uma imensa estátua de bronze que possui o corpo de uma mulher e a cabeça de um gato. Apesar de os olhos estarem entreabertos em um “sorriso felino”, as mãos se estendem na direção de vocês, com dedos curvados feito garras. Logo atrás dela há um amplo palanque baixo, circulado por grandes estátuas de pedra felinas. Estes “vislumbram” o centro da plataforma e seguram vasos de vidro em suas patas. No centro do palanque, há um grande sarcófago, cintilando com ouro e prata. A tampa parece estar levemente aberta. Depois do palanque, em uma alcova circular, há centenas de caixinhas pretas. Todas encrustadas com gemas cintilantes. Em ambos os lados dessa alcova, reunidos em pilhas arrumadas, há tesouros de todos os tipos. Trabalhos artísticos de valor imensurável, mobília folheada a ouro, armas cobertas de gemas, tapeçaria de fina qualidade, joias de excelente acabamento e caixas que provavelmente contém uma fortuna em ouro e gemas.

De repente, vocês ouvem um fraco barulho de estouro.

Surge uma pequena fagulha verde próximo a uma das estátuas ao redor do palanque, e então rapidamente cessa.

Procurando uma luz no fim do túnel, você sente seu coração bater pesado de medo. Logo ali, dentro do sarcófago, jaz uma mão murcha. Os dedos lentamente se contorcem. O que quer que esteja lá dentro, está acordando...

O sarcófago de pedra de Sachmet é folheado a ouro e prata, pintado com pigmentos brilhosos que foram misturados com gemas moídas, por isso o brilho. Cada uma das estátuas de pedra no palanque é um sarcófago em pé com um gato da cripta grande dentro. Eles emergem através da parte posterior das estátuas.

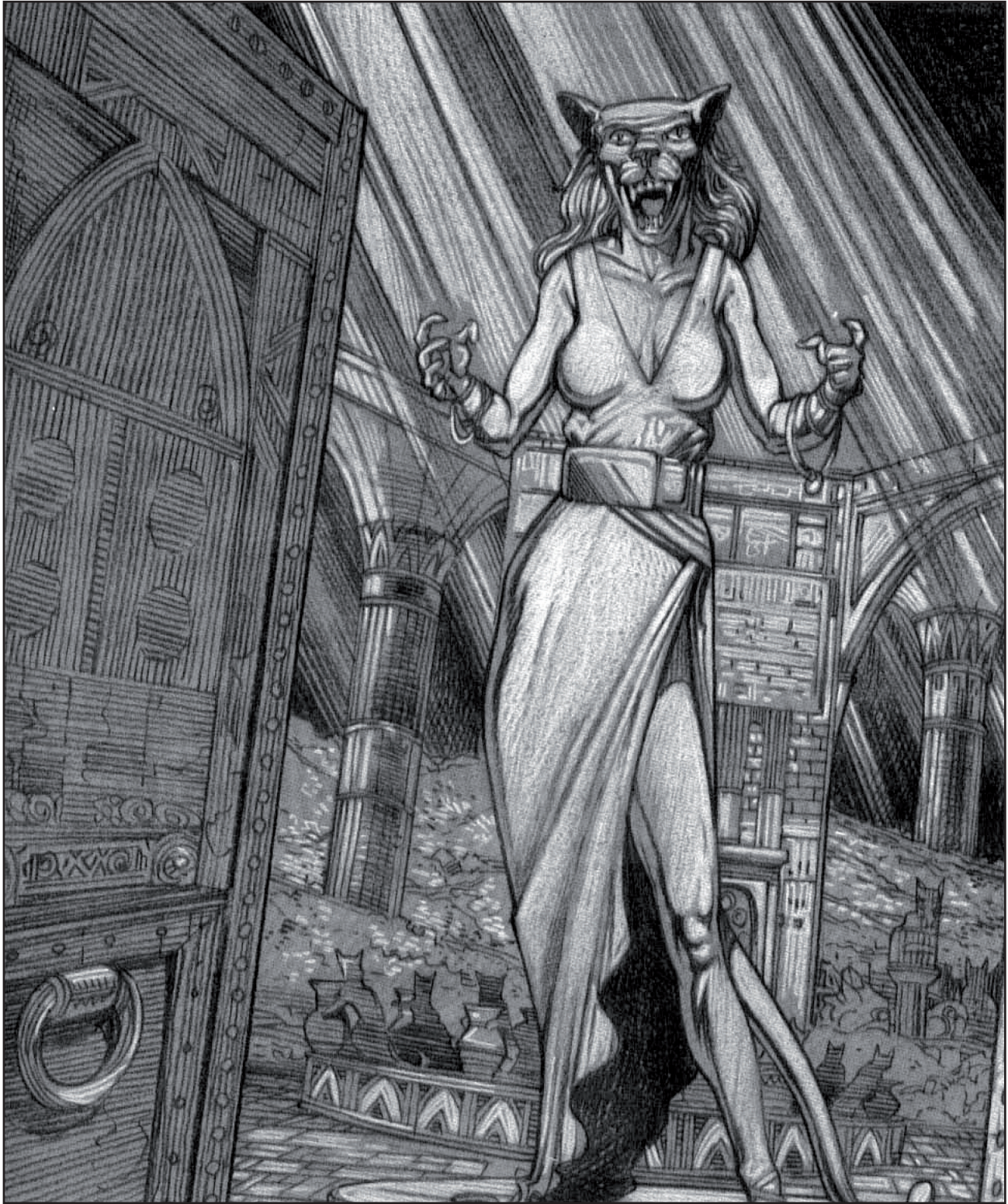
**Gatos da Cripta, Grandes (9):** TAC0 17; #AT 3; Dano 1d4/1d4/1d8; AC 7; DV 4+1; pv 17, 19; Mov. 12; AE doença; DE nenhuma; Tamanho M (1,2m comp.); Int. Animal (1); Tend. CN; Moral — especial; XP 650 cada.

Cada uma das estátuas “seguram” um *vaso dos pensamentos canópicos* iguais aos descritos na página 49. Cada vaso segura um nono do *ka* de Sachmet, mais algumas memórias importantes de sua primeira vida humana. A cada vez que a múmia despertar aqui, a tampa dos jarros se levantam, liberando a substância enevoada que contém. Sachmet então se senta em seu sarcófago e inala as memórias. Só assim ela fica completamente desperta.

Se os clérigos de Set não tivessem corrompido o processo de embalsamento de Sachmet e profanado sua tumba, os vasos teriam se aberto todos de uma vez logo no seu primeiro despertar. Em vez disso, um ou mais acabaram mostrando falhas ao abrir a cada vez que ela acorda, deixando-a sem suas principais memórias. Contudo, a cada subsequente despertar, mais e mais acabam funcionando adequadamente. É por isso que Sachmet ganha poderes a cada novo despertar.

A plataforma baixa na qual o sarcófago se situa está protegida um uma *gema da força* mágica, inserida na tampa do sarcófago. Esta gema estende um campo protetor de energia em forma de domo sobre toda a plataforma. É similar a um *cuco de força*, ao criar quatro tipos de barreiras mágicas. Estas impedem forças como gases e ventos,

# APOSENTOS INTERNOS



# APOSENTOS INTERNOS

matéria inanimada, matéria viva e magia de se aproximarem do sarcófago. Magias conjuradas contra a plataforma explodem em uma chuva de faíscas verdes brilhantes, enquanto que qualquer matéria viva ou inanimada que adentrar o campo entrará em combustão espontaneamente (a faísca verde que os personagens viram foi um inseto que voou até o campo). Sachmet e seus gatos da cripta podem sair e entrar dessa barreira à vontade.

Personagens que tocarem o campo de força recebem um suave aviso: a mão e roupas se incendeiam em chamas verdes, causando 1d6 de dano por rodada (esse fogo pode ser extinguido através de meios normais). Continuar forçando a passagem através do campo resulta em 6d6 de dano por tentativa. Independentemente da quantidade de dano recebido, o personagem é incapaz de entrar.

Se uma *dissipar magia* ou uma *varinha da anulação* for usada contra o campo de força, o mesmo perde uma de suas formas de barreira. O restante permanece intacta até serem igualmente dissipadas individualmente.

A estátua próxima a porta é feita de bronze, e mede cerca de 6 metros de altura. O Mestre poderia levar os jogadores a acreditarem que se trata de um golem. Certamente, seus olhos pesadamente cerrados parecem estar vigiando os PJs, e ela possui garras retráteis que se estendem assim que os personagens entrarem na sala. De fato, a estátua é inanimada. Entretanto, ela vai *metamorfosar* qualquer mortal que tocá-la em um gato da planície.

A área circular da sala que corresponde à cabeça do sarcófago contém centenas de caixõeszinhos de madeira em formato de gato. Estão incrustados com 10d10 pedras semipreciosas. Alguns contém um gato da cripta pequeno dentro. Um punhado deles estão abertos e vazios — eles abrigavam os gatos da cripta que já foram encontrados pelos PJs.

**Gatos da Cripta Menores (10d4):** TAC0 19; At# 3; Dano 1d2/1d2/1d2; CA 7; DV 1+1; pv 7; Mov. 12; AE doença; DE nenhuma; Prot. à Magia — nenhuma; Tamanho P (30 cm comp.); Tend. CN; Int. — animal (1); Moral — especial; XP 120 cada.

Sachmet foi sepultada em sua tumba com uma gama de riquezas, bens e objetos valiosos — tanto mundanos quanto mágicos. Entre tal riqueza, encontram-se milhares de moedas de prata e ouro, armazenadas em caixas ornamentalmente

entalhadas, feitas de madeira de lei, assim como dúzias de pedras preciosas. Há também objetos finos de arte, incluindo estatuetas de gatos entalhados em mármore, cristal, marfim e madeira de qualidade, ou então feitos de ouro e prata. Encontram-se também mesas recheadas de pedras preciosas coloridas, almofadas de felinos feitas de seda e com patas em formato felino, para lembrar gatos, tapeçarias de luxo, adagas incrustadas de gemas, vasos translúcidos de alabaste, repletos de perfumes de qualidade, leques de penas de ganso e até uma charrete pintada a ouro brilhante. Caixas de bronze polido guardam joalheria própria para uma rainha: brilhantes broches coloridos de escaravinhos, anéis cravejados com pedras preciosas em formato de cabeça de gato e sandálias cobertas de joias.

Dentre seu vasto tesouro, jaz um número considerável de itens mágicos que Sachmet faz uso, uma vez que ela ganhe inteligência suficiente para tal. Tais itens incluem: um *anel da livre ação*, *anel de influenciar humanos*, *anel do sustento* (inadequado pra Sachmet, agora que ela é uma morta-viva), um *anel da telecinese*, um *bastão da camaradagem*, um *bastão da destruição*, uma *varinha de Bast* (20 cargas — similar a uma *varinha da metamorfose*, exceto que essa transforma as vítimas em gatos somente quando usada por clérigos; magos podem usar os poderes normais da varinha), *béquer das poções abundantes* (contendo uma *poção da clarividência*, um *elixir da saúde*, *elixir da longevidade*, e uma *essência do amor*), quatro *braceletes da teleportação* (cada um age como um *elmo da teleportação* faria), uma *harpa do encantamento*, um *escaravelho da proteção* (7 cargas) e um *leque do vento*. Caso os PJs sobrevivam para pilharem o tesouro, eles poderiam ficar com não mais que 6 itens mágicos, e cada um virá com uma maldição (Veja “Tipos de Maldições”, página 52).

## Derrotando a Múmia

Os jogadores terão algumas rodadas para reagirem antes que Sachmet desperte por completo. O Mestre deve marcar o tempo do despertar da múmia para adicionar tensão máxima ao confronto. Enquanto os jogadores “batem cabeça” para decidirem o que fazer, os moradores da cripta despertam. Primeiro, os pequenos gatos da cripta na parte posterior da tumba abrem a tampa de seus caixões de madeira. Eles lentamente avançam como uma onda, com muitos miados e

# APOSENTOS INTERNOS

chidados furiosos. Então, as tampas dos *vasos dos pensamentos canópicos* se abrem, e o balãozinho de névoas que comprime o *ka* de Sachmet começa a se esvaír em direção ao sarcófago. Enquanto esses amontoados de névoa se aproximam, a múmia se senta e os inala, um por um.

Se os personagens tentarem atacar a múmia nesse ponto, eles são contidos pela *gema da força*. Adicionalmente, qualquer movimento ameaçador por parte dos PJs faz com que as costas das estátuas de pedra ao redor do palanque baixo se abram; gatos da cripta maiores que repousavam dentro de cada um emergem e atacam.

Depois de inalar seu *ka*, Sachmet está completamente desperta e apta a se juntar ao ataque.

**Sétimo Despertar (Sachmet):** TAC0 13; At# 2; Dano 1d10/1d10; CA 2; DV 8; pv 43; Mov. 12; AE Uso de itens mágicos, magias, doença, medo, controle corporal; DE especial, mudar a forma; Prot. à Magia — 10%; Tamanho M (1,65 m); Inteligência — Bastante (14); Tend. CM; Moral — campeã (15); XP 5.000.

Se os PJs derrotarem Sachmet, o *ba* dela voa embora como fez antes, em direção ao sarcófago. Lá, outro corpo morto-vivo vai se formar em 1d4 turnos. A nona parte de seu *ka* reformar-se-á instantaneamente nos *vasos dos pensamentos canópicos* e o processo de despertar começará novamente (este será o oitavo e último despertar de Sachmet).

**Oitavo Despertar (Sachmet):** TAC0 11; At# 2; Dano 1d12/1d12; CA 1; DV 9; pv 49; Mov. 12; AE Uso de itens mágicos, magias, doença, medo, controle corporal; DE especial, mudar a forma; Prot. à Magia — 10%; Tamanho M (1,65 m); Inteligência — Excepcional (15); Tend. CM; Moral — fanática (17); XP 7.000.

Quando o servo de Set adentrar à cripta, ele fica imediatamente livre do ciclo de sono e pesadelos que têm acometido o personagem. O servo também lembra a história de Sachmet e Kematef (e talvez ele acredite ser Kematef). O servo então sabe que o *cajado* deve ser posicionado na saída da cripta para selar a múmia lá dentro.

Sachmet pode ser enfraquecida ao evitarem que ela inale as memórias e o *ka* armazenado nos

*vasos dos pensamentos canópicos*. Uma estratégia possível para os personagens seria evitá-la, de alguma forma, inalar o enevoadado *ka* que contenha o conhecimento do uso de magias, ou o de linguagem, sem os quais ela não consegue conjurar magias. Contudo, se destruírem os *vasos dos pensamentos canópicos*, os PJs correm o risco de inalarem acidentalmente uma ou mais de suas memórias (e perderem as suas próprias).

## Selando a Tumba

**S**elar a tumba é um processo de duas partes que envolve usar o *cajado de Set*. Primeiro, o *cajado* deve ser usado para conjurar a magia *torpor* (descanso) sobre Sachmet. (O *cajado* de serpente deve, de fato, tocar a múmia, e as palavras de comando necessárias devem ser pronunciadas — o servo de Set se lembra dessas palavras ao entrar na cripta de Sachmet). Então, enquanto Sachmet dorme, ela deve ser selada dentro de sua tumba ao posicionar o *cajado* contra a saída.

Quando a estátua gigante que abrigou a tumba de Sachmet estava intacta, colocar o *cajado* contra sua única saída provou-se o suficiente para trancá-la lá dentro. Enquanto o *cajado* estivesse no lugar onde era a boca do gato, ela não poderia acordar — a duração da magia *torpor* tornou-se permanente.

Agora que a estátua está quebrada em algumas partes, oferecendo Sachmet várias saídas, é necessário selá-la dentro da própria cripta (é possível induzir Sachmet a um sono mágico e então carregá-la até a cripta, mas os que tocarem a múmia correm o risco de serem infectados com sua podridão).

## Aventuras Posteriores

**D**espertar se encerra quando Sachmet for selada em sua tumba. Os PJs então podem refazer suas rotas e sair da mesma.

Mas as aventuras dos PJs no domínio de Nova Vaasa não precisam acabar por aqui. Abaixo, estão listadas algumas “pontas soltas” que podem ser trabalhadas em aventuras posteriores pelo Mestre.

❖ O “servo” de Set torna-se obcecado pelo espírito de Kematef (trate Kematef como uma ordem). Ele ou ela retorna para Kantora para estabelecer uma sociedade maligna, dedicada à

# APOSENTOS INTERNOS

adoração do deus cobra. Os PJs são requisitados na batalha contra esse culto obscuro.

❖ Os PJs tornam-se envolvidos na intriga política do domínio. As famílias Rivtoff e Vistini tentam, cada uma, puxar os personagens para seu respectivo lado em uma tentativa de capturar o trono. Uma vez que decidam para qual família vão trabalhar, planos acabam sendo elaborados para acabar com a vida de um membro da família rival na “noite dos feitos obscuros”.

## Tipos de Maldições

**Q**ualquer coisa na tumba de Sachmet carrega uma maldição relacionada ao comportamento felino. Geralmente, a força da maldição varia de acordo com o poder ou o valor do item (Consulte o livro *Realm of Terror* da caixa do *Cenário de Campanha de RAVENLOFT* para mais informações sobre a força das maldições). O roubo de algumas poucas moedas pode resultar em uma maldição embaraçosa, enquanto que objetos mais valiosos podem carregar uma maldição frustrante. Somente

itens mágicos e tesouros muito valiosos carregam maldições problemáticas. A menos que uma magia Remover Maldições seja conjurada, essas maldições não podem ser removidas até que outra pessoa aceite o item como sua propriedade.

❖ O PJ adquire fobia a todos os tipos de caninos. A mera menção de um cão faz o PJ tremer, enquanto que a visão de um canino é o motivo para um teste de medo. Ao ver um cão, o PJ sente uma compulsão de escalar uma árvore ou parede.

❖ O Personagem se tornar maníaco por limpeza, sempre arrumando tudo ao seu redor (mesmo em uma masmorra!) e passando a maior parte de cada dia se lavando e cuidando de sua aparência.

❖ O Personagem desenvolve uma repulsa extrema de imersão total ou até parcial em água. Ele ou ela se recusará a ficar molhado, exceto sob coação extrema.

❖ O PJ desenvolve uma compulsão por perseguir animais ou objetos pequenos em movimento. Visualizar um rato, passarinho, ou uma linha movendo-se rapidamente o causa uma forte vontade de “dar o bote”.



# GATO DA CRIPTA

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Pequeno Tumba/Cripta	Grande Tumba/Cripta
<b>FREQUÊNCIA:</b>	Muito Rara	Muito Rara
<b>ORGANIZAÇÃO:</b>	Especial	Especial
<b>PER. DE ATIV.:</b>	Noite	Noite
<b>DIETA:</b>	Nenhuma	Nenhuma
<b>INTELIGÊNCIA:</b>	Animal (1)	Animal (1)
<b>TESOURO:</b>	W (por grupo)	W (grupal)
<b>TENDÊNCIA:</b>	Caótico e neutro	Caótico e neutro
<b>Q. DE ENCONTRO:</b>	1d12	1d8
<b>CAT. DE ARM.:</b>	7	7
<b>MOVIMENTO:</b>	12	15
<b>DADOS DE VIDA:</b>	1+1	4+1
<b>TAC0:</b>	19	17
<b>Nº DE ATAQUES:</b>	3	3
<b>DANO/ATAQUE:</b>	1d2 (x3)	1d4 (x2)/1d8
<b>AT. ESPECIAIS:</b>	Doenças	Doenças
<b>DEF. ESPECIAIS:</b>	Nenhuma	Nenhuma
<b>PROT. À MAGIA:</b>	Nenhuma	Nenhuma
<b>TAMANHO:</b>	D (30 cm)	P (1,2 m)
<b>MORAL:</b>	Especial	Especial
<b>VALOR DE XP:</b>	120	650

Gatos da cripta são normalmente gatos domésticos que foram mumificados ao terem o cadáver coberto com uma camada de argila, contendo sais e óleos mágicos. Quando seco, é pintado com cores brilhantes, seguindo o padrão de pelos de gato. De vez em quando, quantidades copiosas de pintura dourada são usadas. Quando animados, os gatos da cripta dispersam a grossa camada de argila que os cobre. Seus corpos são secos e murchos, com alguns tufo dispersos de pelo sobressaindo-se da pele. Seus dentes são amarelados e trincados, e seus olhos são tufo de palha amontoados nas cavidades orbitais. Flocos de argila seca penduram-se no pouco de pelo que lhes restam.

Gatos da cripta descansam em sarcófagos de pedra ou caixões de madeira que foram elaboradamente pintados e entalhados. A decoração quase sempre envolve figuras de felinos caçando, no pós-vida, ratos e pássaros. Em alguns casos, o sarcófago é pintado para lembrar do gato que o habita.

Em muitos casos, gatos da cripta são ornamentados com joias finas. Alguns usam sinos dourados, enquanto outros usam um pequeno brinco dourado na orelha.

**Combate:** Gatos da cripta lutam como gatos domésticos. Infligem pouco dano físico, mas qualquer um ferido por um gato da cripta deve fazer um teste de resistência contra veneno (uma vez a cada arranhão ou mordida) ou então adquirir uma doença. Essa enfermidade se manifesta como uma inflamação avermelhada ao redor do ferimento. O ferimento em si nunca vai se curar por completo, mesmo se cura mágica for usada sobre ele — 1 ponto de dano sempre vai ficar sem ser curado, a menos que *curar doenças* ou *cura completa* sejam usadas no ferimento.

Gatos da cripta são imunes a *enfeitiçar*, *imobilizar*, *sono*, e magias de morte, e não são afetados por veneno.

**Habitat:** Gatos da cripta começam suas vidas como animais domésticos mimados ou como animais sagrados de algum



culto de adoração a felinos. Seus corpos são colocados em tumbas ao lados dos seus donos ou de um sacerdote ou sacerdotisa do culto, para que então sus espíritos acompanhem a pessoa em questão no pós-vida. Lutarão até a destruição para defender seu antigo mestre. Eles também se levantaram dos sarcófagos para defender suas tumbas contra profanação ou roubo.

**Ecologia:** Gatos da cripta são normalmente encontrados em câmaras funerárias, frequentemente onde gatos mumificados comuns jazem. A composição da argila que anima o gato é desconhecida, apesar que assume-se que magias necromânticas de nível alto estejam envolvidas.

Se enterrados com um mestre que tenha se tornado uma criatura morta-viva, esses felinos se levantam a qualquer momento em que seus mestres estejam ativos, a menos que sejam ordenados para que permaneçam na tumba.

É possível (contudo, raro) de se encontrar um gato da cripta que tenha sido removido de sua tumba. Normalmente, abrir um sarcófago ou caixão de um gato da cripta é o suficiente para despertá-lo (90% de chance). Se um sarcófago contendo um gato desses é removido de uma tumba ou cripta sem ter sido primeiramente aberto, a chance que o felino desperte quando o recipiente for aberto cai para 75%. Se a tampa for deixada aberta ou o corpo for removido do recipiente, o gato da cripta despertará em 1d4 horas.

**Gatos da Cripta Maiores:** às vezes, corpos de felinos maiores são transformados em "gatos da cripta". Com esses felinos, dois pontos de dano por ferimento permanecerão incuráveis até que a enfermidade seja magicamente curada. Qualquer espécie de felino grande era usada. Veja "Felinos, Grandes" no *Livro dos Monstros*.

# GATO DAS PLANÍCIES

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Pradarias temperadas
<b>FREQUÊNCIA:</b>	Rara
<b>ORGANIZAÇÃO:</b>	Solitária
<b>PER. DE ATIV.:</b>	Noite
<b>DIETA:</b>	Carnívora
<b>INTELIGÊNCIA:</b>	Semi (2-4)
<b>TESOURO:</b>	Nenhum
<b>TENDÊNCIA:</b>	Neutra
<b>Q. DE ENCONTRO:</b>	1d4
<b>CAT. DE ARM.:</b>	5
<b>MOVIMENTO:</b>	15
<b>DADOS DE VIDA:</b>	4+1
<b>TACO:</b>	17
<b>Nº DE ATAQUES:</b>	3
<b>DANO/ATAQUE:</b>	1d4/1d4/1d6
<b>AT. ESPECIAIS:</b>	Salto, patas traseiras
<b>DEF. ESPECIAIS:</b>	Mover-se em silêncio
<b>PROT. À MAGIA:</b>	Nenhuma
<b>TAMANHO:</b>	Grande (1,8 m de comprimento)
<b>MORAL:</b>	Média (8-10)
<b>VALOR DE XP:</b>	420



Gatos das Planícies são grandes felinos negros sem caudas. Os machos possuem tufo de cabelo branco nas pontas de suas orelhas.

Quando rugem, o som é incrivelmente parecido com o de um grito humano. Uma fêmea e suas crias caçam como um grupo; a mãe usando seu rugido-grito para forçar a presa a se mover ao fugir, e esta acaba dando a localização aos gatos mais jovens na caça.

**Combate:** Gatos das planícies possuem uma chance de 90% de se mover em absoluto silêncio através das pradarias. Eles caçam à noite, garantindo-se na sua pelagem negra para deixá-los praticamente invisíveis.

O primeiro ataque de um gato da planície será um salto repentino saindo da escuridão. Eles são capazes de saltar 7,5 metros para cima ou 9 metros à frente. Se forem bem-sucedidos nos ataques com as garras dianteiras, eles automaticamente rasgam a presa com as traseiras, causando 1d4 pontos de dano cada. Os ataques subsequentes serão com as garras e mordida.

Gatos das planícies imaturos possuem somente 2 DV e somente conseguem saltar a metade da distância de um adulto. Também infligem metade do dano de um adulto.

**Habitat:** Gatos das planícies fazem seus lares em cavernas próximas às pradarias. Vivem de maneira solitária, e a única chance de mais de um gato das planícies é encontrado é quando uma fêmea sai com suas crias para caçarem. As fêmeas podem gerar de uma a três crias numa ninhada (mas no constantemente abafado domínio de Nova Vaasa, elas podem procriar duas vezes ao ano).

Para encontrar um par, gatos das planícies emitem um “chamado” que pode ser ouvido a alguns quilômetros. Se houver uma resposta, uma série de chamados-e-respostas serão emitidos. Para ouvidos destreinados, esses rugidos soam como gritos de agonia.

**Ecologia:** Gatos das planícies são preferencialmente encontrados no domínio de nova Vaasa, apesar de alguns perambularem nas pradarias do domínio vizinho — Hazlan. Eles espreitam as manadas de cavalos selvagens e, ocasionalmente, caçam os humanos viajantes que são imbecis o suficiente em cruzar as pradarias à noite.

Gatos das planícies são mais comuns na parte mais a sudoeste de nova Vaasa, onde os sopés dos Balinoks oferecem um grande número de cavernas que podem usar como tocas. Esses felinos são capazes de viajar grandes distâncias enquanto caçam, e por isso podem ser encontrados mesmo nas partes mais a leste do domínio.

O povo de Nova Vaasa acredita que os tufo branco das orelhas dos gatos machos são um potente encanto para alguém prestes a embarcar em uma empreitada onde furtividade e silêncio serão essenciais. Ladrões frequentemente portam anéis feitos de pelo de gato das planícies trançados como um talismã de boa sorte.

O pelo de um gato da planície é de um negro bem espesso e vívido. A pele desse animal será altamente valorizada nos mercados de Nova Vaasa. Itens manufaturados com o pelo desses felinos têm um custo que está fora da realidade financeira de um cidadão comum.

# ELEMENTAL DE FUMAÇA

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Qualquer fumaça
<b>FREQUÊNCIA:</b>	Muito rara
<b>ORGANIZAÇÃO:</b>	Solitária
<b>PER. DE ATIV.:</b>	Qualquer um
<b>DIETA:</b>	Fumaça
<b>INTELIGÊNCIA:</b>	Baixa (5–7)
<b>TESOURO:</b>	Nenhum
<b>TENDÊNCIA:</b>	Neutra
<b>Q. DE ENCONTRO:</b>	1
<b>CAT. DE ARM.:</b>	3
<b>MOVIMENTO:</b>	12
<b>DADOS DE VIDA:</b>	4
<b>TACO:</b>	17
<b>Nº DE ATAQUES:</b>	1–4
<b>DANO/ATAQUE:</b>	Veja abaixo
<b>AT. ESPECIAIS:</b>	Veja abaixo
<b>DEF. ESPECIAIS:</b>	Ferido por armas mágicas +1 ou melhores
<b>PROT. À MAGIA:</b>	Veja abaixo
<b>TAMANHO:</b>	Pequeno (1,2 m de altura)
<b>MORAL:</b>	Elite (14)
<b>VALOR DE XP:</b>	1.400



Elementais da fumaça são criaturas híbridas: uma estranha combinação de elementos do Fogo e Terra. Essas nuvens rodopiantes de brasa quente, cinzas e fumaça são conjuradas de grandes quantidades de fumaça não-mágica. Às vezes essa fumaça contém faíscas incandescentes. A criatura pode assumir qualquer forma, mas seus contornos tendem a ser turvos e mal definidos. Se adotar uma forma com olhos, os mesmos concentrarão aglomerados partículas de brasas e cinzas em esferas rodopiantes que lembram olhos, mas isso é só por questão de aparência. Um elemental da fumaça “vê” através de um sentido térmico, que detecta coisas e criaturas com baixa temperatura ao redor de si.

**Combate:** Elementais de fumaça não são afetados pela gravidade. Devido não terem uma forma sólida, podem deslizar por rachaduras e pequenos buracos, mas devem passar ao menos uma rodada se reformulando na forma escolhida.

Um elemental da fumaça ataca ao envolver a cabeça de um oponente. Uma vez que ele consiga, a vítima sofre 2d4 pontos de dano de calor, mas 2d4 pontos de dano por causa de sufocamento, a cada rodada. As vítimas sufocam até a morte ao ter os pulmões cheios de fumaça quente. Um elemental da fumaça continua a envolver um oponente até que este esteja morto ou inconsciente. Então, ele avança para o próximo alvo. Se uma vítima escapar, o elemental da fumaça o segue, movendo-se de maneira que a cabeça da vítima permaneça dentro da perigosa nuvem de fumaça.

Elementais da fumaça possuem a habilidade incomum de dividirem-se em quatro partes, cada qual podendo agir em sua própria iniciativa. Essas nuvens de fumaça menores visam entrar no pulmão de uma criatura, onde infligem 1d4 pontos de dano a cada rodada. Uma vez que um elemental da fumaça menor tenha se impregnado no pulmão de uma

criatura, permanece lá até que a vítima esteja morta ou inconsciente. Até então, só pode ser removido através de meios mágicos (veja a seguir). Cada um desses pequenos elementais de fumaça possuem 1 dado de vida.

Elementais da fumaça são imunes a ataques baseados em fogo, mas são vulneráveis a ataques baseados em frio, sofrendo o dobro de dano dos mesmos. Também são vulneráveis a grandes lufadas de vento, que não são capazes de ferir as fumaças menores, mas servem para afastá-los ou afugentá-los. Por serem constructos mágicos, podem ser magicamente *dissipados*.

**Habitat:** Elementais de fumaça são constructos mágicos cuja matéria é constituída tanto do Plano Elemental do Fogo (calor) e do Plano Elemental da Terra (cinzas e fuligem). Embora sejam sencientes, não possuem formas senão no plano material ou etéreo. Não podem ser *banidos* ou *expulsos* de volta para seu plano natal, uma vez que não possuem um, mas estas magias servem para retirá-los dos pulmões de alguém.

**Ecologia:** Elementais de fumaça são tipicamente criados por uma equipe de três sacerdotes que conjuram simultaneamente as magias *conjuram elemental do fogo*, *conjuram elemental da terra* e *combinar*. São frequentemente usados por sacerdotes como guardiões de templos, e são tipicamente criados de fumaças doces de incensos, apesar de poderem ser formados da fumaça de fogueiras comuns.

Tem ocorrido relatos de elementais diminutos (1–DV) conjurados da fumaça de tabaco, mas muitos catedráticos insistem que tais relatos são meras tentativas de tabagistas de atribuir falsamente uma causa mágica para mortes causadas pela própria fumaça do tabaco.

# INSCRIÇÕES DA TUMBA

**INSCRIÇÃO 1:** Caminhe suavemente, mortal, e de cabeça curvada. Pois tu entraste no sagrado local de descanso da sumo-sacerdotisa da sagrada Bubatis. Não desperte seu *ba* ao furtar o que jaz no interior! Não toque em seu alimento, seja comida ou bebida! Não perturbe o sacro sono dos gatos, ou então que a própria fúria da deusa caia sobre ti.

Quando o tempo dos prazeres chegar, a deusa restaurará toda a vida de sua sacerdotisa ao reunir o *ka* e o *ba* em um só. Então ela também levantará todos os fiéis do sono da morte, para um tempo de alegria no qual todos desejos serão satisfeitos. Rezai por esse dia, e não façais nada que macule este local sagrado.

Agora parta, mortal, e mantenha santo o poderoso nome de Bast.

Mas se tu és um servo da deusa e as tuas intenções são verdadeiras, e se tens apenas razão para entrar neste lugar, dá ao gato aquilo que ela tem fome.

**INSCRIÇÃO 2:** Bem-vindos, fiéis servos, para o local onde os corpos dos devotos são preparados para um sono sem sonhos. Aqui eles serão envolvidos pela terra preservadora até o momento em que a deusa despertar e reerguê-los para seu jardim dos prazeres infindáveis.

Aqui, sob os olhos vigilantes das crianças de Bast, vós misturareis óleos, bálsamos e terra. Aqui vós fareis o que for necessário para preservar a carne, fornecendo-lhe assim um lar eterno para o *ba* que lhe dá suspiro e vida. Observe cuidadosamente os rituais, e proferi as palavras sacras, a não ser que o *ba* voe embora do corpo e que se perca para sempre.

Assim seja feito e que vossas tarefas secretas aqui sejam cumpridas, restaure à gata aquilo que realmente se necessita.

**INSCRIÇÃO 3:** Entrem, fiéis servos, no local onde o *ka* é extraído da carne e depositado em vasos de segurança. Aqui todo pensamento deverá ser tão claro e imperecível quanto o vidro, até o momento que a deusa os soprar, suavemente — como sonhos,

de volta aos corpos dos fiéis.

Aqui, sob os ouvidos empinados dos filhos de Bast, vós colocareis o corpo no jarro dos sonhos. Observais cuidadosamente os rituais, e profirais as palavras sagradas, a não ser que os fragmentos do *ka* expirem-se do corpo como sussurros ao vento e, para sempre, sejam perdidos.

Assim seja feito e que vossas tarefas secretas aqui sejam cumpridas, forneça à gata aquilo que ela achar prazeroso.

**INSCRIÇÃO 4:** Bem-vinda, Sachmet, para vossa segunda vida. Aqui vossos fiéis servos providenciaram tudo que é prazeroso ao paladar. Que tu comas do prato da fartura e bebas das fontes da restauração. Rodeia-te com os filhos escolhidos da deusa e tome proveito dessa santa recompensa.

Se vós, a lerem estas palavras em vez de serem fiéis servos da deusa, vierem para depositar outra iguaria nesta tumba, então ofereça-a à gata aquilo que ela demanda.

**INSCRIÇÃO 5:** Levante-se, Sachmet, e entra-te na mais uma vez na batalha contra os lacaios do mal de Set. Guia o clero de Bast em um ataque aos nossos inimigos. Com aqueles que lhe acompanham em vosso longo sono, não podes falhar. Lute com unhas e dentes contra aquele que tirou a primeira das vidas que a deusa lhe presenteou.

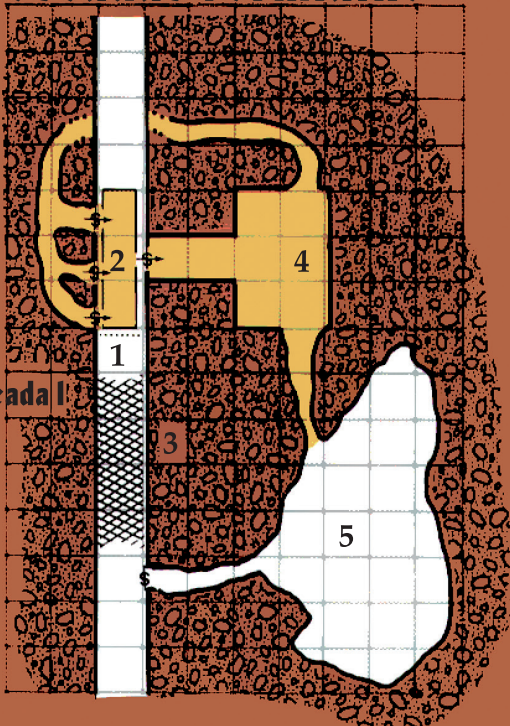
Cinge-te bem para a batalha das relíquias sagradas da tua tumba. Reúna os filhos de Bastet em um ataque aos nossos inimigos. Com aqueles que te acompanharam no teu longo sono, não podes falhar. Lute com dentes e garras contra aqueles que tomaram a primeira das vidas que a deusa concedeu a ti.

Segui em frente mundo afora, mais uma vez, e procurai vossos prazeres. Esperamos vocês aqui.

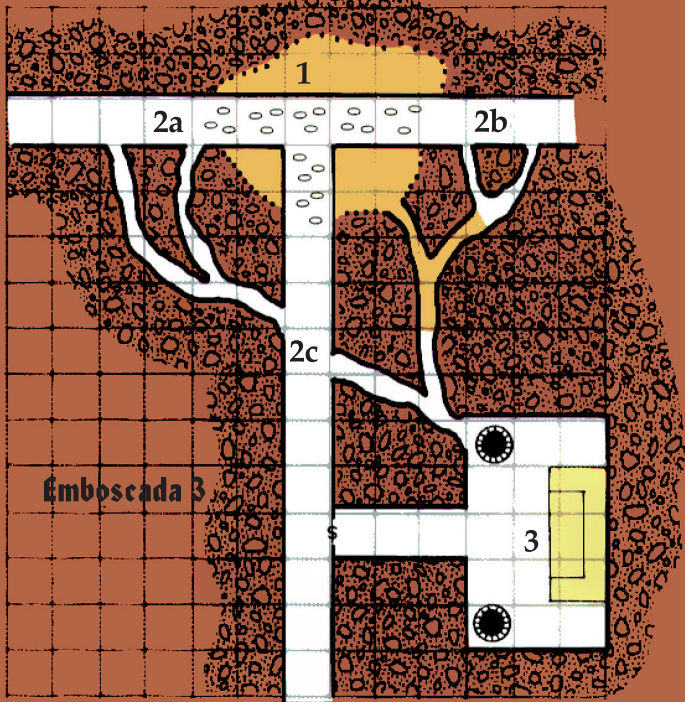
Se vós, a lerem estas palavras em vez de serem fiéis servos da deusa, vierem para depositar outra oferenda na tumba da sumo-sacerdotisa, então assumam a posição de reverência e passe sem sofrer represálias.

# Emboscadas Jermlaine

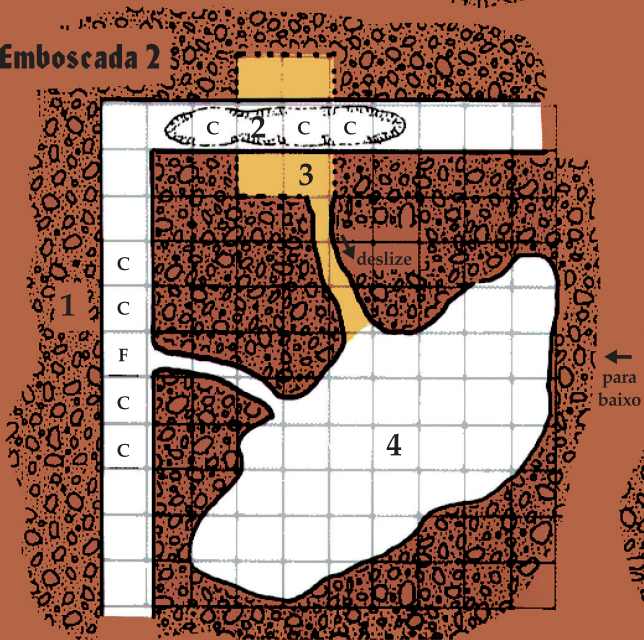
Emboscada 1



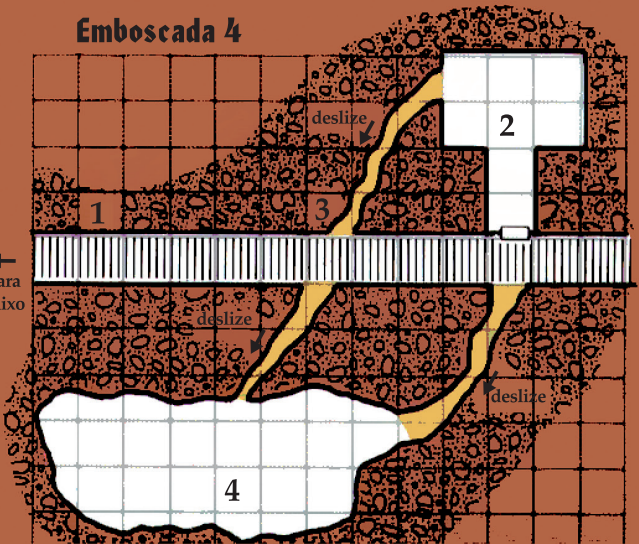
Emboscada 3



Emboscada 2



Emboscada 4



← para baixo

# Mapa 3: Koshka Bluffs

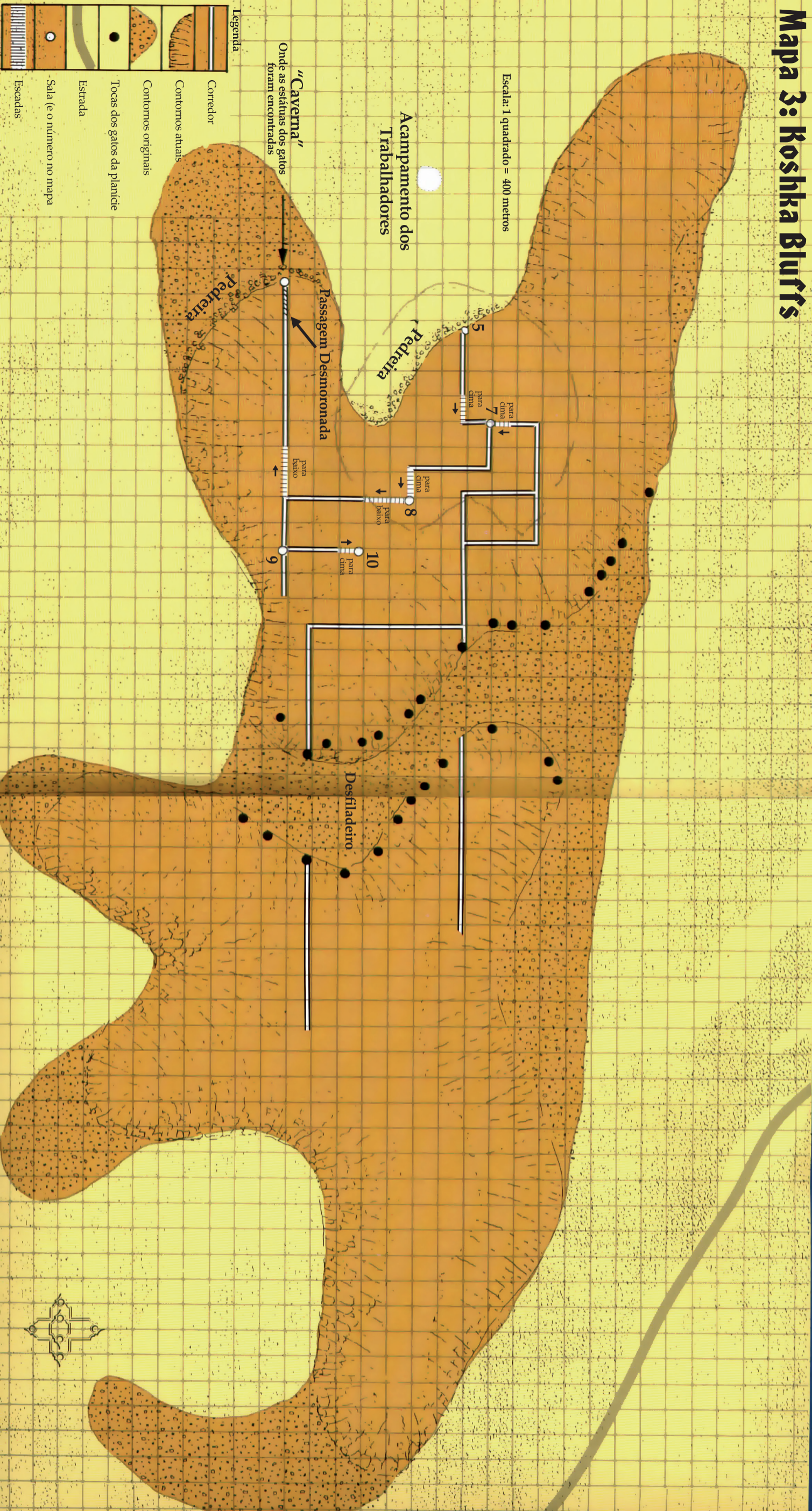
Escala: 1 quadrado = 400 metros

Acampamento dos  
Trabalhadores

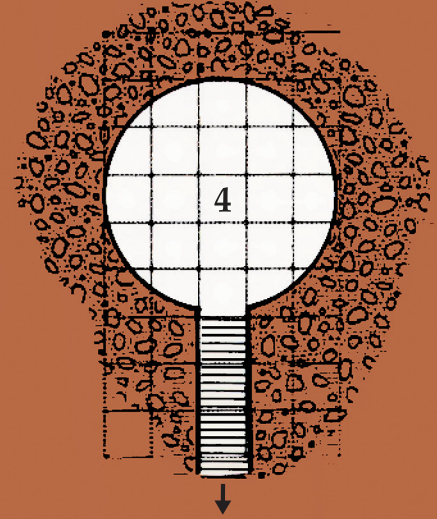
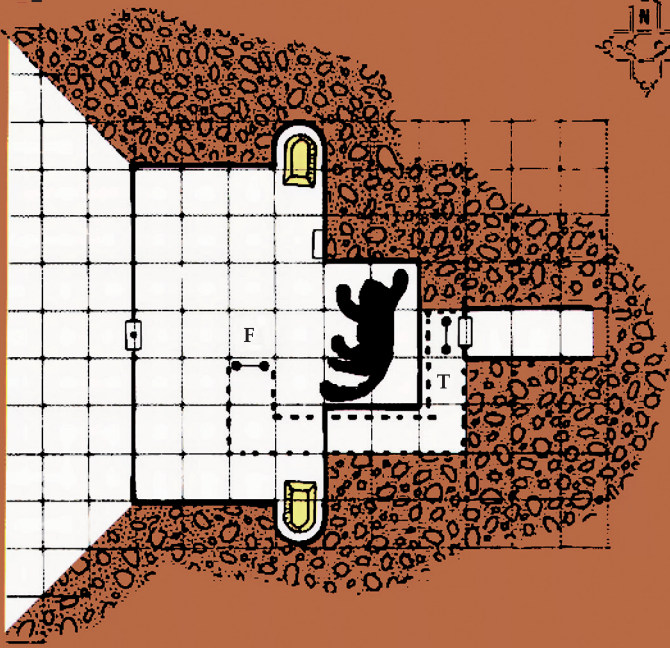
"Caverna"  
Onde as estatuas dos gatos  
foram encontradas

Legenda

- Corredor
- Contornos atuais
- Contornos originais
- Tocas dos gatos da planície
- Estrada
- Sala (e o número no mapa)
- Escadas



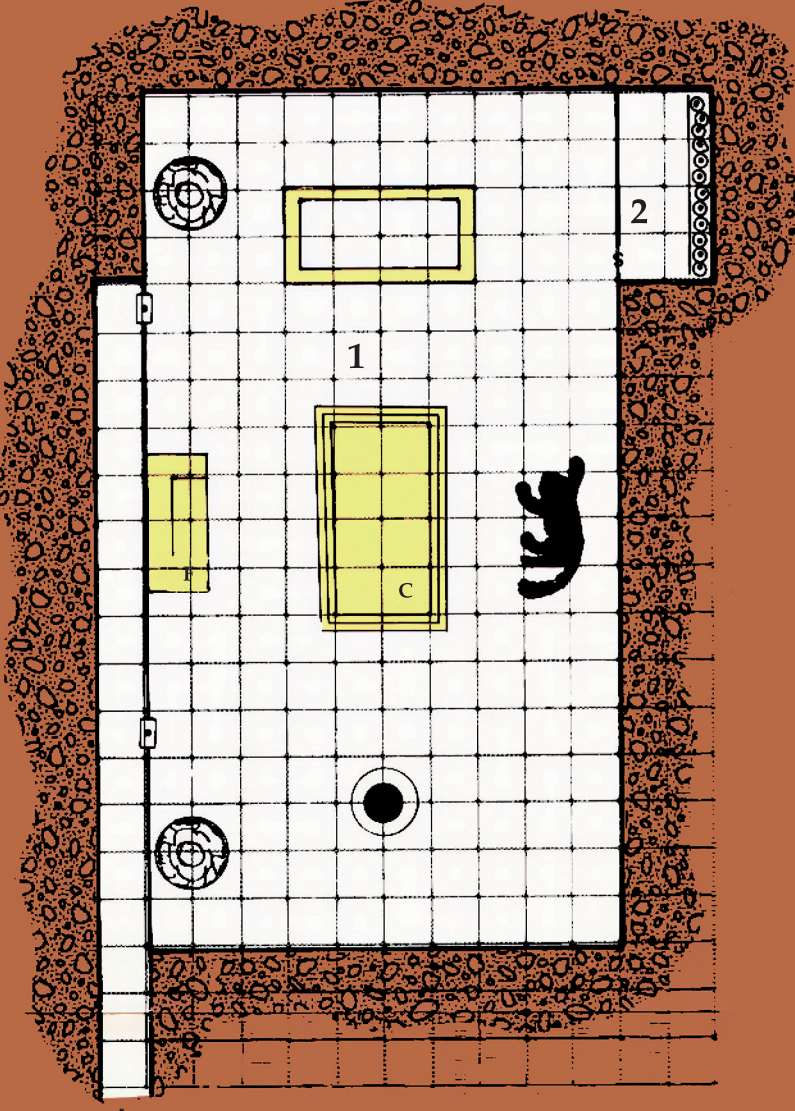
# Mapa 5: Entrada da Tumba



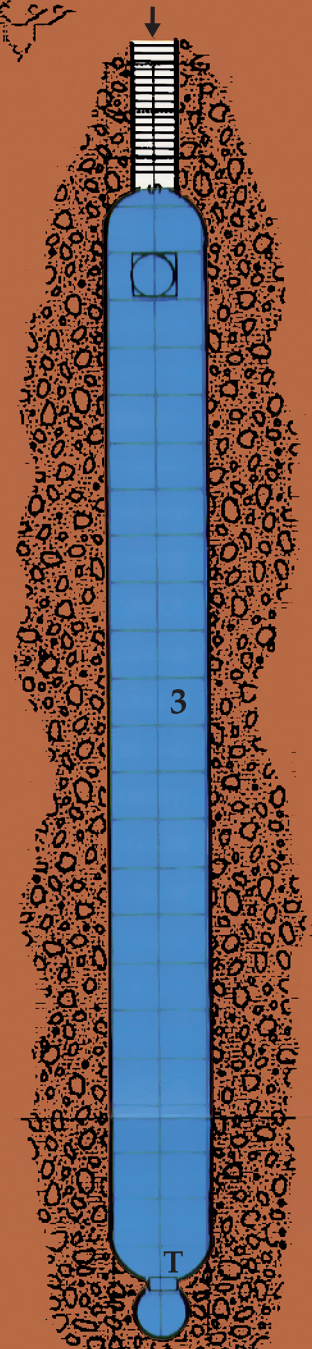
para  
baixo



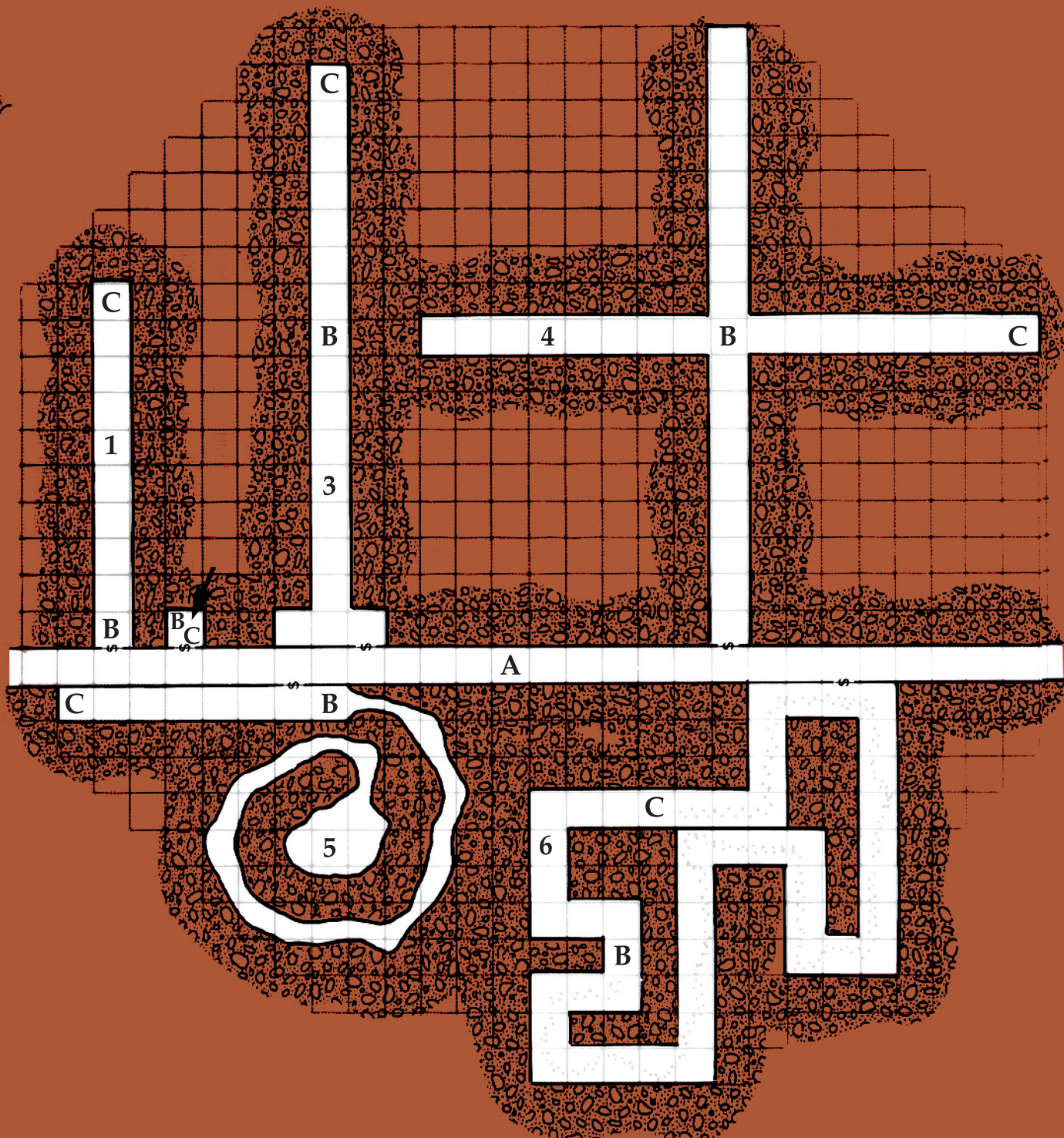
# Mapa 7: Câmaras de Embalsamento



↓ para  
baixo

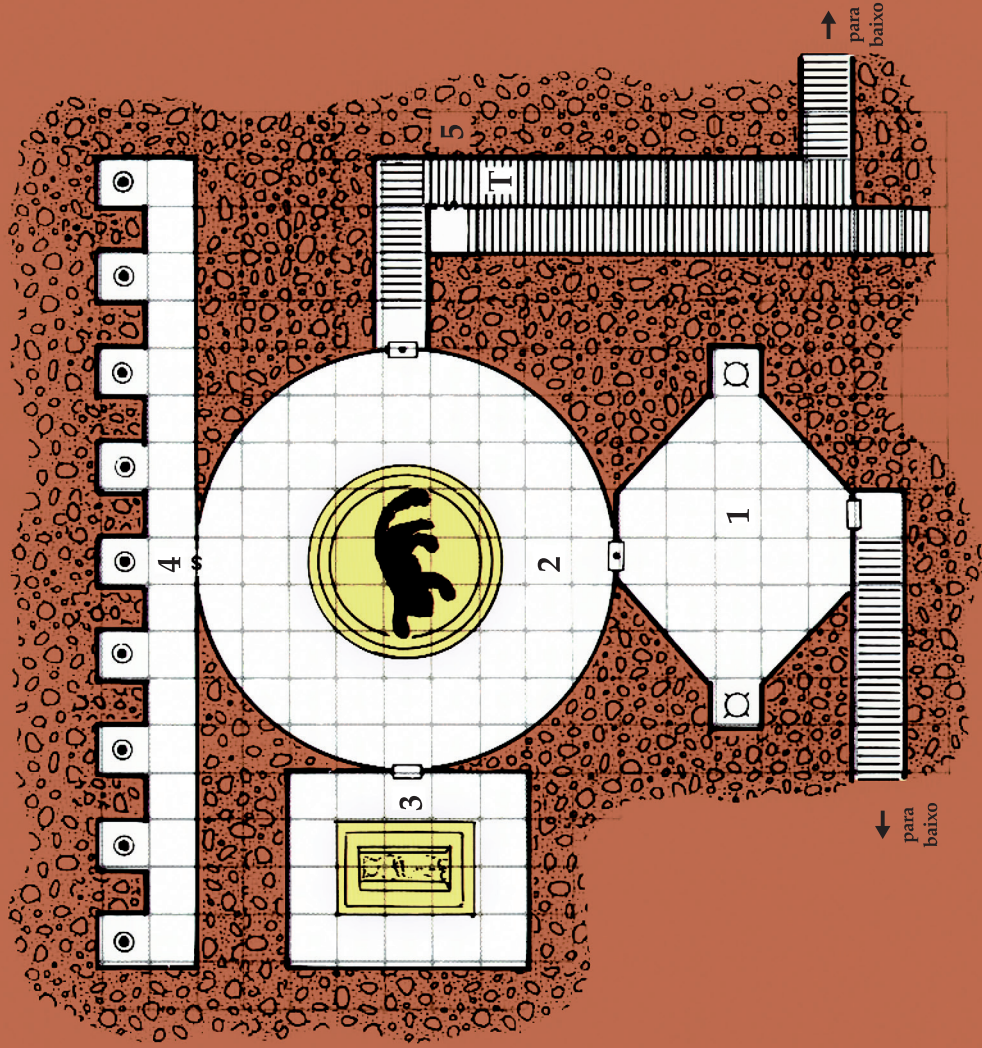


# Mapa 6: Corredores do Isolamento

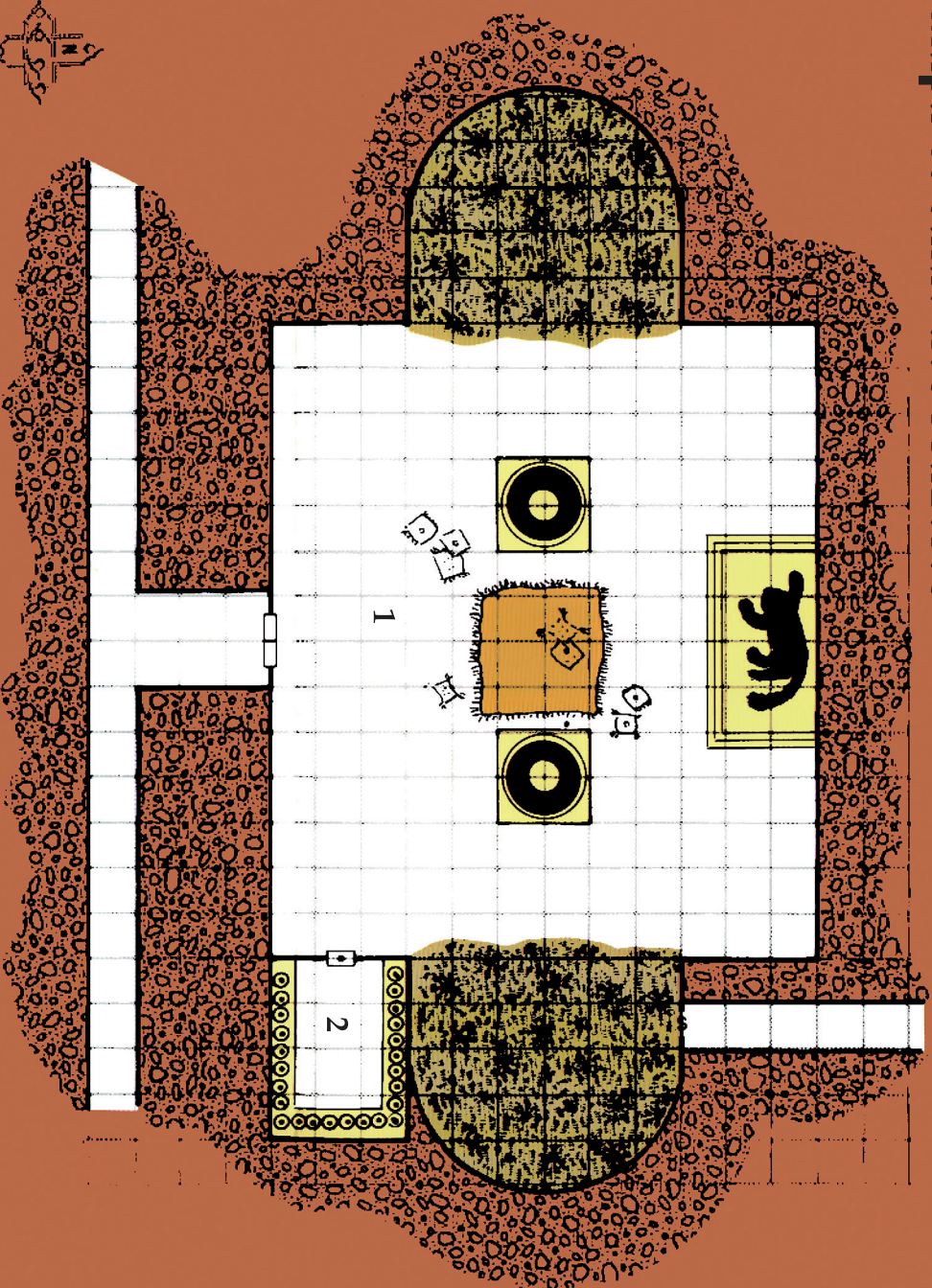


A = Ponto de partida do grupo  
B = Local para onde o PJ é teleportado  
C = Ponto de partida de Sachmet

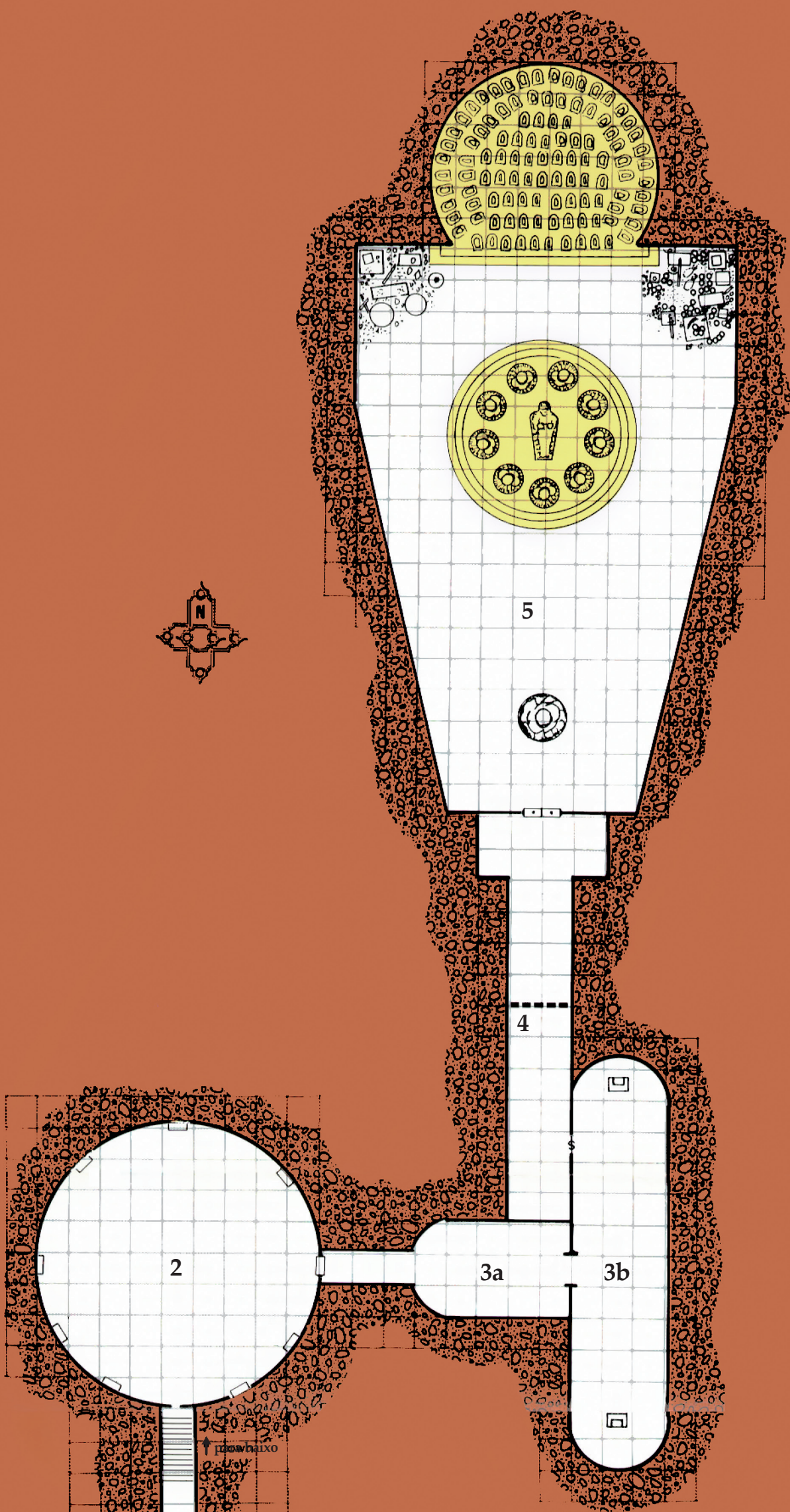
# Mapa 8: Câmaras Silenciosas



# Mapa 9: Salão dos Prazeres



# Mapa 10: Aposentos Internos






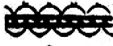


## Legenda

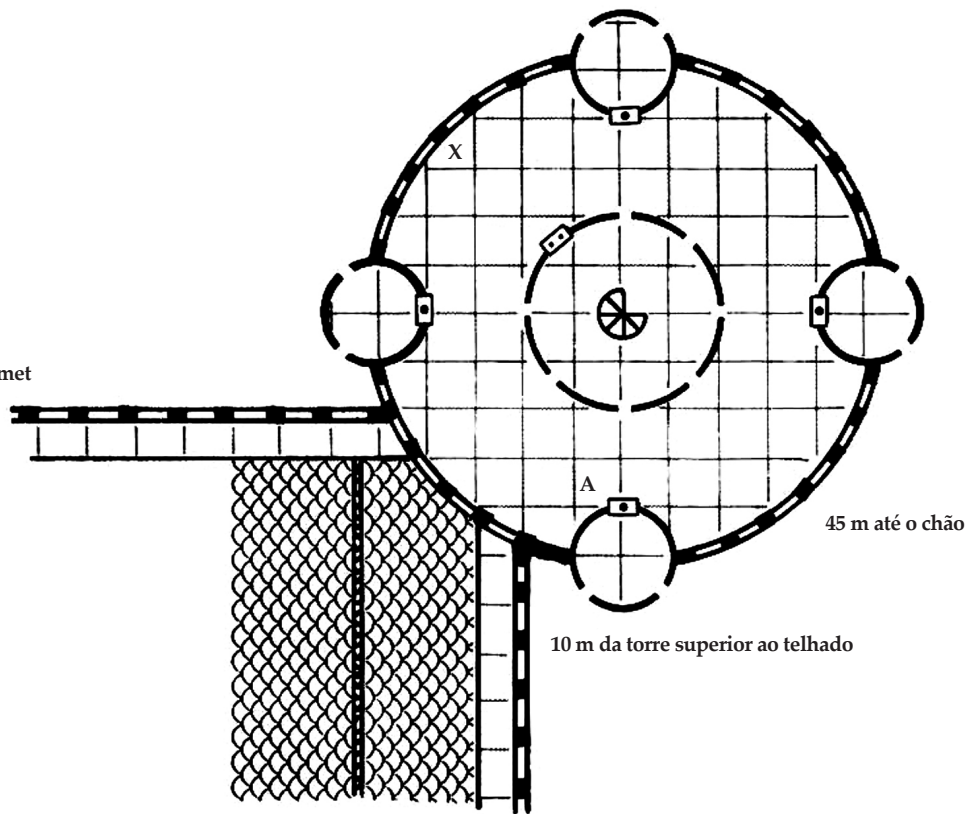
Escala: 1 quadrado = 1,5 metro

	Altar		Atril
	Entrada em arco		Porta fechada
	Fundo do Poço		Rede
	Brazeiro		passagem/sala em outro nível
	Tapete		Pegadas
	Sarcófago de gato		Pilar
	Almofada		Sarcófago de Sachmet
	Platô		Porta secreta
	Plantas Mortas		Porta secreta no teto
	Porta		Porta secreta no piso
	Porta Dupla		porta secreta de sentido único
	Para baixo/deslize		Caixão da alma
	Bandeja de embals.		Escada
	Porta Falsa		Estátua
	Fonte		Estátua de gato reclinado
	Buracos no piso		Armadilha
	Parede ilusória		Corda resteira
	Jarros		Água
	Escadas		Poço

# Mapa 2: Torre de Guarda

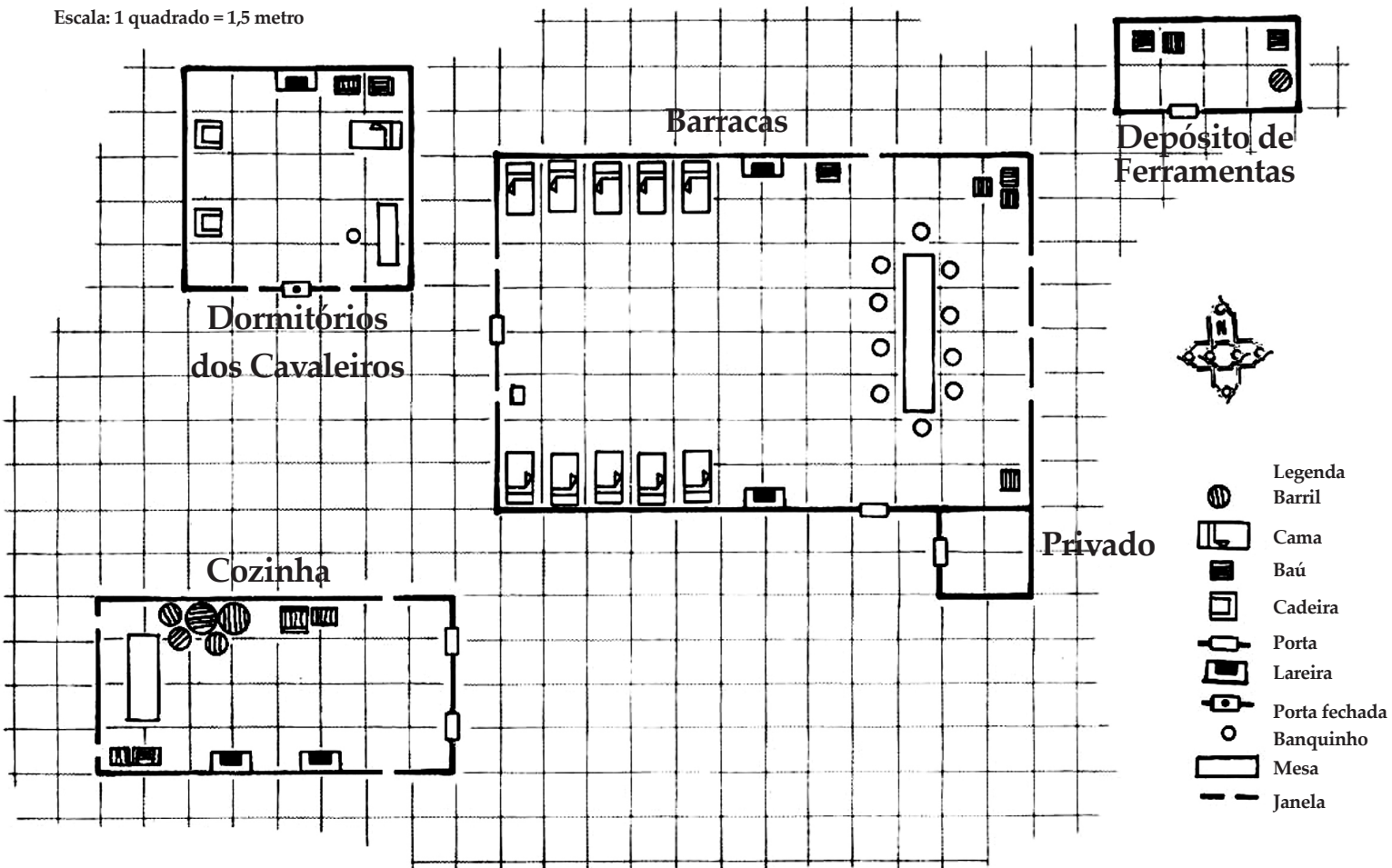
Escala: 1 quadrado = 1,5 metro

- Legenda
-  Porta barrada
  -  Muralha da torre guarnecida
  -  Porta fechada
  -  Telhado
  -  Escadas em espiral
  -  Janela
- X = Ponto de partida de Sachemet  
 A = Ponto de partida dos PJs



# Mapa 4: Barracas

Escala: 1 quadrado = 1,5 metro



- Legenda
-  Barril
  -  Cama
  -  Baú
  -  Cadeira
  -  Porta
  -  Lareira
  -  Porta fechada
  -  Banquinho
  -  Mesa
  -  Janela



# Advanced Dungeons & Dragons 2<sup>nd</sup> Edition



## THE AWAKENING

by Lisa Smedman

**N**as planícies dos cavalos de Nova Vaasa, os Koshka Bluffs erguem-se da terra como gigantescos tumores disformes. Eles desistem de pedras para alimentar as paredes do Castelo Faerhaaven, mas ultimamente eles têm produ-

zido objetos estranhos: estatuetas, moedas e outros artefatos estranhos, que amaldiçoam os tolos o suficiente para reivindicá-los.

Agora, a antiga sacerdotisa Sachmet despertou de um sono intemporal para vir e levá-los de volta.

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



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

\$9.95 U.S.  
\$11.95 CAN  
£5.999 U.K.