

Netbook d20

A Noite da Noiva Sorridente



Uma aventura para Ravenloft

A Noite da Noiva Sorridente

Aventura para Ravenloft

Autoria:

Participantes diversos da lista de discussão
ravenloft@oracle.wizards.com

Tradução:

Eduardo "Arijani" Peret

Revisão e coordenador do projeto de netbooks da REDE RPG:

Marcelo Telles

Ilustrações:

Bernardo Vieira, H-Minus, Marco Morte e Ramos

Projeto Gráfico e Diagramação:

Marcos Archanjo



REDE RPG

Coordenador Geral e Editor Chefe:

Marcelo Telles

Webmaster, Editora de Arte e Programação Visual:

Adriana Almeida

Redatores:

Alexandre Kappel, Eduardo "Arijani" Peret, Eduardo "Sauron" Barreto, Fabiano Silva, Haroudo "DL" Xavier, Justin Case, Lúcio Nöthlich Pimentel, Marcelo Cortimiglia, Márcio Fiorito, Marcos Archanjo, Richard Garrell, Tzimisce & Ubiratan "Bira" Alberton.

Layout e Design:

Claudio Delamare

Colorização de imagens:

H-Minus e Rômulo Galvani

Edição de imagens e programação:

Adriana Almeida

Ilustradores:

Bernardo Vieira, Birous, Carla Henrique, Claudio Delamare, Érica Giroto, Frederico Amorin, Gustavo Novaes, Haroudo Xavier, H-Minus, Leonel Domingos, Manoel Magalhães, Márcio Fiorito, Marco Morte e Ramos.

Editoração eletrônica de netbooks:

Adriana Almeida, Frederico Amorim, Lúcio Nöthlich Pimentel, Marcelo Cortimiglia e Marcos Archanjo

Este é um suplemento digital gratuito para o jogo Dungeons & Dragons, da Wizard of The Coast Inc. Todos os direitos reservados. Cedido à REDE RPG. Rio de Janeiro - Junho de 2003.

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

A NOITE DA NOIVA SORRIDENTE

Um Sorriso sem Inocência pode ser Fatal

Esta é uma aventura do cenário *Ravenloft*, para personagens de 1º a 3º nível, que pode ser adaptada para personagens de níveis mais altos. Ela se passa no domínio de Nova Vaasa, mas pode ser facilmente jogada em outras regiões ou até outro cenário. Para jogá-la adequadamente, é preciso ter o *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros*, bem como o livro básico de *Ravenloft*. Algumas regras adicionais de criação de monstros podem ser encontradas (em inglês) no livro *Van Richten's Guide to the Walking Dead*.

INFORMAÇÕES PRELIMINARES

Esta aventura foi feita para ser jogada por personagens de jogador de 1º a 3º nível. O acesso a magias de 3º nível ou maior pode desequilibrar os combates e a investigação. Os personagens que sobreviverem devem ganhar pontos de experiência suficientes para subir até dois níveis antes do final. A estrutura da aventura dá liberdade ao Mestre para jogá-la na ordem que quiser dar aos fatos e conforme as decisões dos jogadores. Apenas a abertura, os ganchos iniciais e a conclusão são relativamente fixos.

Uma sugestão para o Mestre é que pelo menos um personagem de jogador seja habitante da região ou pelo menos do país. A proximidade cultural e afetiva é uma tática muito eficaz em jogos de horror. Além disso, um morador terá mais facilidade de investigar do que estranhos ao ambiente, porque a xenofobia é muito comum aos habitantes de *Ravenloft*.

As fichas dos personagens principais e dos monstros estão detalhadas ao final da aventura. Como sempre, é necessário que o Mestre leia a aventura inteira antes de começar a jogá-la. O texto em caixas pode ser lido ou parafraseado para os jogadores. Alguns desdobramentos dependem das atitudes dos jogadores e o Mestre deve estar preparado para eventualidades. Como acontece em todas as aventuras de *Ravenloft*, encontros aleatórios não são recomendáveis, porque poderiam

dissipar o clima de horror e tensão da aventura, que envolve amor perdido e felicidade transformada em sofrimento eterno, além do horror de se reconhecer que os monstros já foram, um dia, pessoas normais e talvez até entes queridos.

Os cenários de *Ravenloft* são caracterizados por duas peculiaridades adicionais: o pouco acesso a magias e itens mágicos em tesouros, e alguma escassez dos próprios tesouros em dinheiro e jóias. Não há grandes cavernas com montanhas de ouro e gemas guardadas por dragões. Numa cidade como Natyra, por exemplo, que é o cenário da presente aventura, a maioria da população dispõe de valores muito menores do que PdMs do mesmo nível em campanhas regulares de D&D. O objetivo maior das campanhas de *Ravenloft* não é acumular tesouros: é limpar o mundo dos males que o assolam sem se deixar corromper pelos mesmos.



O Cenário da Aventura

A presente aventura se passa no domínio de Nova Vaasa, detalhado no livro básico de *Ravenloft*. Essa é uma terra de contrastes,

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

com vastas planícies gramadas, que servem de pasto e lar para grandes manadas de cavalos, se alternando com pequenas áreas montanhosas, áridas e rochosas, e pequenas extensões florestais cerradas e sombrias. Há imensos contrastes também na sociedade. Sob o estandarte do príncipe, há cinco famílias nobres que são a aristocracia, donas de todas as terras, e pouco mais de uma dúzia de famílias de vassallos que formam a “baixa nobreza”, governando as cidades e vilas e recolhendo impostos em seu nome. Abaixo dela, uma pequena classe média ascendente – composta tanto por comerciantes quanto por representantes do crime organizado – luta para se sobressair da massa de milhares de plebeus extremamente pobres. A esmagadora maioria da população está constantemente ameaçada pela fome, doença, crimes e vícios diversos (jogo, drogas etc.).

A esperança é rara, e a igreja oficial, do Legislador (*tendência*: LM; *símbolo*: lança de ferro; *arma favorita*: chicote; *domínios*: Guerra, Mal, Morte e Ordem), apenas justifica os desmandos dos nobres, com sua doutrina que prega a manutenção da posição social, seja ela qual for, e que os que nascem pobres e desprovidos devem se submeter aos que nascem ricos e poderosos. A interação entre classes é limitada à relação senhor-servo.

É nesse clima de opressão que está a vila de Natyra, que nem aparece nos mapas oficiais e fica a três dias de viagem a cavalo da cidade mais próxima. Natyra (Vila Pequena, pop. 930, limite de 800 PO) é governada por um conselho municipal composto por representantes de quatro famílias da baixa nobreza local, vassallos e locatários da família Chevik, a quem repassam a maior parte dos impostos coletados. O posto de líder do conselho passa por um rodízio a cada cinco anos. O atual líder é Lenos Igblun, que ainda tem dois anos de mandato.

Um templo dedicado ao Legislador é comandado por clérigos oriundos das quatro famílias, conforme o dogma que sustenta o princípio da manutenção do *status quo* e dos direitos de comando e propriedade por nascimento. O atual líder religioso da cidade,

Omar Ganort, mantém vigilância constante sobre todas as intrigas da sociedade e procura manter seu posto da melhor (ou pior) maneira possível.

A vila mantém um razoável rebanho eqüino, mantido por uma verdadeira legião de peões e pequenos fazendeiros sublocatários das terras, todos muito pobres. Os prósperos comerciantes locais conseguiram se organizar o bastante para criar um pequeno festival anual com uma feira eqüestre, competições de peões, jogos e danças. Além disso, a cidade também é conhecida por produzir itens de equitação, armas e armaduras de qualidade. O líder da associação comercial, Jahminor Pansky, serve de porta-voz para os fazendeiros perante o conselho. Apesar de a maioria das suas reivindicações se bater com ouvidos surdos e falsas promessas, ele já conseguiu algumas melhoras nas relações comerciais na cidade.

Um grupo que se destaca em todo o país, os ciganos Vistani (tribo Equaar), famosos pela criação de cavalos e outros animais, costumava visitar regularmente a região, mas no último ano eles começaram a vir cada vez menos e nada se sabe do seu paradeiro atual.

Uma coisa importante para se notar é que, devido à suspeita de uma praga contaminando animais e pessoas, quase todo mundo está usando um lenço grande, cachecol alto ou máscara improvisada sobre a maior parte do rosto, cobrindo especialmente o nariz e a boca e deixando apenas os olhos à mostra.

GANCHOS INICIAIS PARA A AVENTURA

Aqui vão algumas sugestões para reunir os personagens e colocá-los no caminho:

- Há uma suspeita de praga nos animais domésticos assolando a região (mas que aparentemente não afetou cavalos até agora). Um nobre ou comerciante de uma região vizinha pode contratar os PJs para verificar se a informação sobre a imunidade dos cavalos é verdadeira ou um truque para aumentar seus preços. Em troca, ele pode emprestar cavalos de boa qualidade e prometer dá-los aos PJs como recompensa ao final da investigação;

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

- Um comerciante que encomendou uma grande quantidade de equipamentos para equitação e corrida, ou armas e armaduras para a milícia de sua cidade, preocupado com a suspeita de praga, envia os PJs como agentes para descobrir a verdade, comprometendo-se a lhes dar parte do equipamento ao final;

- Um grupo de seis crianças deveria ter sido transferido do orfanato de Natyra para a capital, por problemas de espaço (o orfanato só suporta dez crianças), mas elas nunca chegaram. A Igreja pode mandar os PJs investigarem e escoltarem as crianças;

- Um PJ druida ou mago pode estar em busca de uma planta rara que só nasce em florestas (muito escassas no país), mas que existe nos jardins da mansão Iglblum, uma das maravilhas da região;

- O templo local parou de mandar notícias à matriz na capital. A Igreja suspeita que a praga seja um pretexto para a vila não enviar díizimos e resolve mandar os PJs ao invés de uma força militar de grande porte – os heróis são “dispensáveis”. Se houver algum PJ de outra religião, a Igreja pode prometer-lhe um passe livre pelo país enquanto estiver “a serviço” (dependendo de onde ele esteja, a validade do passe é questionável, mas ele não precisa saber disso);

- Os cobradores de impostos enviados pelos Cheviks a Natyra na última semana desapareceram. Os PJs são o meio mais rápido e barato de localizá-los;

- O festival anual está para acontecer daqui a três dias, mas a suspeita de praga está assustando potenciais compradores. Os fazendeiros, comerciantes e até os chefes do crime organizado estão preocupados com um possível fracasso. Qualquer um desses grupos pode se servir de um grupo de inexperientes (e dispensáveis) aventureiros para fazer um relatório e tentar resolver o problema.

ABERTURA: O RETORNO

Os fatos iniciais estão relacionados com a morte de Petra, há pouco mais de um ano, e constam de sua descrição, no Apêndice 5. Na noite em que a Noiva Sorridente acordou há três semanas, todos os cavalos da região sentiram e seus relinchos assustados ecoaram pela planície como um prenúncio de desgraça. A primeira pessoa que ela pegou foi o zelador do cemitério, um lugar onde mausolés e jazigos suntuosos para os nobres e pequenos jazigos para os comerciantes convivem com tumbas sem nome e covas coletivas para o povo. Ela percebeu que havia poucas tumbas usadas no lado rico do cemitério e muitas sem nome, que são das vítimas de doenças, fome e crimes, algumas muito recentes. Ela ordenou que os mortos pobres mais recentes fossem exumados e sepultados do lado rico, invadindo os mausolés dos nobres e dos comerciantes que enriqueciam às custas do trabalho servil.

Três dias antes dos heróis chegarem à vila, um peão morreu ao cair da garupa de um cavalo que tentava domar. Quando ele foi levado a uma cova rasa, o zelador (com o rosto coberto por um lenço, alegando estar doente) disse que havia “um desmoronamento e a infiltração de água dos subterrâneos” no lado pobre do cemitério e enterrou o rapaz do lado rico. A família do jovem se surpreendeu – o lado pobre do cemitério sempre sofreu com infiltrações subterrâneas mas ninguém nunca se incomodou com isso – mas ficou satisfeita.

O capataz, entretanto, correu para avisar ao arrendatário do latifúndio, que por sua vez avisou ao administrador da fazenda. Sentindo-se aviltado pela ousadia do zelador, ele mandou alguns homens para tirar o corpo do peão do mausoléu e atirá-lo numa cova comum, e “ensinar uma lição” ao velho zelador. Ele os mandou fazer isso à noite, para evitar mais confusão. Só que os homens foram surpreendidos, primeiro com a força e agilidade do zelador, e depois com a aparição de Petra. Eles foram rapidamente subjugados e transformados em sorridentes.

Alguns dos novos sorridentes ficaram junto

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

de Petra no cemitério, enquanto outros se dirigiram aos pontos do crime organizado (devidamente cobertos com lenços nos rostos) para espalhar a notícia de que uma praga está se espalhando nas fazendas das famílias Igblun, Tarkesyn e Ganort (respectivamente, a família do líder do conselho, do noivo e do chefe da igreja local, as três famílias que conspiraram para impedir o casamento de Petra e abafar o caso da sua morte). Apenas as fazendas sob administração da família Nardreg não foram afetadas. A doença estaria afetando apenas pequenos animais domésticos, mas poderia infectar os cavalos e até humanos.

A notícia está se espalhando como fogo em palha seca e, apesar de até agora não ter havido casos entre humanos, as famílias nobres estão alarmadas com essa possibilidade. Mais assustadora ainda, para eles, é a perspectiva de a “doença” se alastrar para cavalos – uma impossibilidade, já que os sorridentes jamais fariam mal a um cavalo. Mesmo assim, Petra quer que os vivos pensem que os seus preciosos cavalos estão em perigo e se sintam vulneráveis.

Para demonstrar que a doença é uma realidade, ela infectou alguns cães e gatos das três fazendas com a *maldição sorridente*. Os animais sofrem enquanto suas presas se deformam, tornando difícil comer e beber. Alguns já morreram e Petra deixou os cadáveres inertes, para reforçar o medo da doença.

PARTE 1: ENCONTROS E DESENCONTROS

Na Fazenda Tarkesyn: Ao chegar à região, os heróis se deparam com o seguinte cenário:

Uma cena curiosa se destaca na paisagem plana e gramada: um trio de homens armados com sabres e bestas parece estar discutindo com meia dúzia de outros homens, estes com foices, marretas e ancinhos. Parece que os três estavam tentando recolher esterco do chão e os outros não concordaram com isso. As vozes estão no volume máximo, alguns empurrões aqui e ali, e algumas mãos estão se aproximando perigosamente das armas, outras

agarrando com força as ferramentas, em uma atitude ameaçadora. Os três parecem estar confiantes de que vencerão o embate e se portam como se não fossem daqui. Os outros parecem servos, peões ou ajudantes. Todos estão cobrindo o rosto com chapéus, lenços e cachecóis, apesar de estar fazendo um sol forte e não haver vento nem poeira.

Alguns dos membros do crime organizado resolveram investigar por conta própria a origem da doença. Eles estavam tentando fazer uma visita discreta a uma propriedade supostamente afetada (a fazenda Tarkesyn), procurando evidências da praga em cavalos ou humanos, e coletando água das fontes e fezes dos animais para pedir uma análise ao alquimista local. Está havendo um conflito entre eles e alguns peões, que desconfiaram da presença de estranhos na propriedade.

NE 3: Criminosos humanos (3): 5 PV cada
ou Peões humanos (6): 3PV cada

Se os heróis ajudarem os peões, eles melhorarão as reações deles nas investigações (bônus circunstancial de +2 em testes baseados em Carisma com os fazendeiros e peões, mas não com as autoridades). Se ajudarem os ladinos, terão problemas para investigar mais adiante (sofrerão uma penalidade de –2 em todos os testes baseados em Carisma). Por outro lado, os peões que trabalham nas fazendas com suspeita de praga estão mal-vistos na cidade, enquanto que os ladrões são figuras comuns no povo. Se não se meterem na disputa, os ladinos matarão pelo menos metade dos peões antes de fugir.

Após resolverem ou se esquivarem da situação inicial, os PJs têm a primeira chance de perceber que há algo mais por trás daquela briga. Uma pequena conversa com qualquer um dos dois grupos revela que os ânimos andam exaltados porque “o festival eqüestre está chegando, e uma doença afetou os cães e os gatos, por isso se teme que ela possa afetar os cavalos”. Se os PJs vieram investigar suspeitas de praga (vide os Ganchos Iniciais, acima), esse é um bom ponto de partida. A versão dos ladrões é pessimista e eles

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

tentarão persuadir os heróis de que suas intenções eram altruístas, pelo bem-estar da comunidade. A versão dos peões é de que “não há nada de errado com os cavalos, especialmente na fazenda Tarkesyn”.

Dependendo do desfecho dessa cena, os heróis podem ser encaminhados à associação comercial (pelos peões) ou à casa do alquimista (onde outros ladrões já enviaram amstras de água e esterco). Vide as descrições abaixo.



Entrada na Cidade: Se os PJs entrarem na cidade sem a companhia de pelo menos um dos ladrões, ou se entrarem junto com os peões, o clima inicial é tenso:

Há uma vara de porcos solta bem na entrada da vila, pastoreada por meninos muito sujos que, após uma rápida olhada para vocês, praticamente mandam os porcos atropelarem seu grupo. Camponesas mal-vestidas lavam roupa numa fonte e derrubam baldes de água suja na sua direção (parece que de propósito).

Tudo isso porque forasteiros não são bem-vindos; se houver não humanos no grupo, mesmo com a companhia certa, eles podem esperar ataques de bolas de esterco, jogadas pelas crianças depois de terem passado. Qualquer retaliação violenta dos PJs chama a atenção de uma turba de pelo menos dez pessoas (todos Plb1, use as fichas dos peões). Matar alguém do povo a esta altura, sem razão justificada, pede um *teste de Poderes* (vide o livro).

Se houver conflito, em 1d4 rodadas aparecem dois delegados para tentar resolver a situação (provavelmente tentando prender os PJs). Se tentarem resolver “o mal entendido”, pode ser que os PJs se safem sem violência. Se apelarem para o combate, as coisas só vão piorar.

NE 2: Delegados (2): 11 PV cada

Se as coisas piorarem ou se os PJs forem presos, eles conhecerão o condestável, Reymar Nardreg, membro do conselho. Ele sempre está acompanhado de pelo menos seis guardas pessoais. Ele tem conexões no crime organizado e ajudará os PJs se eles estiverem com um dos ladrões, mas mandará prendê-los se estiverem sozinhos ou com algum peão. Ele evitará o combate direto, mandando os guardas na frente e chamando outros com um apito (2-5 chegam em 1d6+4 rodadas; use as estatísticas dos guardas da escolta).

NE 2: Reymar Nardreg: 22 PV.

NE 3: Guardas da Escolta (6): 7 PV cada.

Caso os PJs se apresentem formalmente, tenham uma carta de apresentação da Igreja, ou de um dos nobres ou comerciantes de uma cidade vizinha (vide Ganchos Iniciais), eles podem sair dessa sem combate. A partir daí, poderão inclusive ser nomeados delegados temporários, o que lhes daria mais chances de investigar entre os nobres (bônus circunstancial de +1 em testes de perícias baseadas em Carisma), mas o povo desconfiará deles ainda mais (penalidade de -1 em testes de perícias baseadas em Carisma). Como o condestável tem acordos no submundo, a reação dos ladrões também é melhorada.

Apesar da proximidade do festival, as pessoas estão com medo e apenas o centro da cidade, próximo à torre do relógio e ao templo, já está enfeitado com fitas e faixas. A decoração da cidade está demorando a ser colocada, o que irrita o conselho.

A Cadeia: Se não apresentarem qualquer forma de apresentação, os PJs são considerados “encrqueiros”. Eles serão expulsos da cidade após uma noite na cadeia.

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

Esse prédio é simples, obviamente erigido sobre ruínas mais antigas, de um estilo diferente do atual. A porta de entrada é de madeira grossa, mas que parece estar apodrecendo. Há três celas coletivas com grades de ferro, e uma delas está ocupada por meia dúzia de homens, talvez peões como os da fazenda. Há marcas estranhas nos cantos das pedras que formam as paredes, símbolos que parecem anteceder a construção da cadeia.

Um teste de Observar ou Procurar (CD 11) revela que há marcas assim em todos os cantos, apagadas pelo tempo. Antes de ser uma cadeia, o prédio servia de depósito de itens, e as marcas (em um idioma morto) indicavam os locais específicos para se guardar materiais. Decifrar Escrita pode revelar nomes de materiais e substâncias estranhas como “óleo essencial”, “humores egocêntricos” etc. Esse era um antigo paiol de um alquimista. Ninguém sabe, mas há uma pedra solta no canto da cela que os PJs ocupam – teste de Procurar (CD 15) – que revela duas poções de *curar ferimentos leves* e um pergaminho de *mãos flamejantes*. As fechaduras das grades são todas simples e estão muito velhas (Abrir Fechaduras CD 15). Se os PJs não forem presos ou não visitarem a cadeia, eles poderão revistá-la mais tarde, após a fuga dos presos (vide adiante).

A Torre do Relógio:

Essa torre de quatro andares de pedra negra, que se ergue no centro da vila, é obviamente mais antiga do que os demais prédios. Um relógio com o mostrador voltado para o norte, exibindo as horas em algarismos romanos, coroa o alto da construção, que tem pontas de pedra e estátuas aladas de tamanho humano olhando para os quatro pontos cardeais. As estátuas estão gastas pela erosão e suas faces parecem se contorcer em dor.

As estátuas são comuns, mas sua descrição pode levar a momentos interessantes de in-

vestigação. O primeiro andar é um vestíbulo decorado com quadros que mostram pessoas de outros locais, usando roupas que o povo desconhece. O segundo andar é um laboratório de análises com dependências sanitárias. O terceiro andar é a residência do alquimista, com um estúdio ligado a uma biblioteca, um quarto simples e alguns inventos estranhos. O quarto andar guarda o mecanismo do relógio e tem uma plataforma com uma luneta presa por cabos, que pode ser virada para todos os lados. Há um conjunto de três janelas em cada uma das paredes, por onde a luneta pode ser apontada para qualquer lado da cidade.

Anteros Mahler, o alquimista que mora na torre, a arrendou há alguns anos atrás e sai muito pouco, recebendo comida da estalagem e pagando uma vez por mês. Ele consertou o relógio da torre e ganha uma pensão regular do conselho para mantê-lo funcionando, além de vender algumas poções e remédios para comerciantes. As pessoas o consideram um excêntrico (mais ainda porque ele não usa bigode, preferindo um cavanhaque e uma peruca para cobrir sua calvície) e não prestam atenção nele, até porque quase não o vêem.

Anteros tem observado uma movimentação estranha à noite, com pessoas correndo e sendo perseguidas. Se os PJs pagarem 10 PO por noite, eles podem ficar de guarda e usar a luneta. Anteros é mesmo excêntrico e não barganha preços, nem é do tipo aventureiro, preferindo ficar na torre.

Se os PJs o visitarem, ele já fez algumas pesquisas com o esterco e a água, mas não descobriu coisa alguma (nem vai descobrir). Ele tem um cadáver de cachorro parcialmente dissecado sobre uma mesa no laboratório. O animal, apesar de inerte e aberto, ainda está animado por Petra e serve de espião na torre. Ela pretende adicionar o alquimista à legião em breve, no máximo em duas noites a contar da chegada dos heróis.

Se os PJs observarem o animal de perto, verão o sorriso exagerado e os olhos arregalados. Petra é paciente, mas vai querer “brincar” com eles: se algum deles ou o alquimista

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

se aproximar demais, a cabeça se animará e tentará morder um braço ou mão. O alquimista considera isso “uma reação automática”, mas deve ser o bastante para despertar suspeitas (sobre ele mesmo, inclusive).

NE ½: Cachorro sorridente: 3 PV.

Anteros Mahler: 21 PV.

Se os heróis passarem a noite na torre, Petra resolverá esperar até que se cansem, evitando mandar sorridentes à cidade. Mas após duas noites, ela manda um bando deles (pelo menos um por PJ; a aventura assume que haja quatro heróis) atacarem a torre mesmo que os heróis estejam lá. Ela tem pressa porque na terceira noite será o festival. Os sorridentes são peões de fazenda, mas se apresentam como se fossem mandados pela guilda de ladrões, o que poderá aumentar as suspeitas dos PJs ou confundi-los ainda mais. Se os heróis salvarem Anteros, ele lhes fornecerá duas poções de *agilidade felina* e um pergaminho de *invisibilidade*.

NE 4: Sorridentes (4): 5 PV cada

O Templo do Legislador: Se os PJs estiverem atrás de informações sobre a praga, ou se estiverem a serviço da Igreja, eventualmente poderão visitar o templo:

É um prédio sólido e em bom estado, mas sombrio, refletindo a dureza da fé local. Há dois salões separados, um sem decoração, na parte de trás (para os pobres) e outro suntuoso, à frente do altar (para os ricos). Uma área do salão mais pobre foi adaptada para separar um grupo pequeno (os comerciantes).

Sempre há dois clérigos de 1º nível tomando conta do templo junto com quatro ou cinco irmãos leigos (Esp1). O sacerdote líder só atende mediante hora marcada. Para se obter magias ou comprar poções, use a tabela do Capítulo 7: Equipamento, do *Livro do Jogador*. Os clérigos não abrem exceções quan-

to à cobrança de seus serviços.

A área central do templo é permanentemente protegida por uma magia *Conspurar*, conjurada por um clérigo de 9º nível há alguns anos. Petra evitará invadir o templo, mas tentará atrair os sacerdotes para fora (ela sabe que os clérigos perderão suas magias se forem transformados e os considera inúteis para sua causa; ela só quer pegar o líder, ainda vivo, para sua paródia de casamento, ao final da aventura). O templo não tem muitas reservas de comida e os clérigos dormem em um prédio anexo, que não é protegido por magia. Uma pequena ordem de 1d6+3 soldados (todos Com1) protege o espaço ao redor do templo e do prédio anexo.

Omar Ganort, o líder do templo, não contará coisa alguma sobre os eventos relativos ao casamento e assassinato de Petra Dagtavich (até porque ele não teve participação direta, apenas lançou um édito anulando o matrimônio), a menos que seja confrontado com ela. Ele desmente qualquer suspeita sobre a praga estar afetando humanos ou cavalos, e se mostra ofendido se for informado das suspeitas de que está havendo uma conspiração para aumentar os preços dos cavalos ou desviar dízimos e impostos. Os PJs terão pouco a descobrir com ele, exceto que a história da praga aparentemente começou com o zelador do cemitério (se eles não conseguirem uma audiência, qualquer um dos clérigos ou leigos pode lhes dizer isso).

Pouco depois de visitarem o templo (ou no segundo dia de sua estada na cidade, o que vier primeiro), os PJs ficarão sabendo que Omar desapareceu. Ele foi raptado por “homens estranhos, mal-vestidos e cheirando a terra e podridão” (mas não transformado em sorridente). A descrição bem poderia ser de peões após um dia de trabalho, e isso acirra os ânimos entre as autoridades e os fazendeiros. É preciso fazer algo logo.

No Cemitério: Este é um dos locais mais perigosos da cidade no momento, porque quase todos os sorridentes estão se agrupando aqui. Petra tem tomado o cuidado de transformar principalmente aqueles que não

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

farão falta, mas algumas famílias e capatazes têm percebido o desaparecimento de peões, o que é estranho, dada a proximidade do festival.

O contraste evidente entre os lados rico e pobre deste campo está perturbado por ações recentes. A desolação triste das covas coletivas foi modificada pelo que parecem ser muitas escavações, como se alguém procurasse algo. Também há vários mausoléus na área mais rica que estão abertos, o cheiro agri-doce da morte recente e da terra úmida vindo de dentro deles, como se muitas pessoas tivessem sido exumadas e enterradas lá.

Como o local está cheio de mortos-vivos (pelo menos duas dúzias) que poderiam acabar com um grupo de aventureiros de 1º nível com certa facilidade, sugerimos que pequenas patrulhas sejam destacadas, com 2 a 5 criaturas cada, e encontrem os PJs em momentos cruciais da investigação.

Na primeira vez em que vierem ao cemitério, Petra estará fora, preparando o cenário para seu reencontro com Ivor, seu noivo. Só deve haver alguns sorridentes, entre eles o velho zelador, que virá recebê-los se eles o chamarem. Sempre andando com o rosto coberto, ele e “seus três ajudantes” terão prazer em levar os PJs para um passeio pelo cemitério. Se os heróis invadirem o local sem avisar ou perceberem alguma coisa fora do comum – como o excesso de mausoléus abertos, onde os sorridentes se escondem de dia – o zelador e os outros os atacam. A cada 1d8+4 rodadas de combate, mais dois sorridentes vêm se juntar ao bando.

NE 4 (inicial): Sorridentes (4): 5 PV cada (use as fichas dos peões sorridentes [Plb1] no Apêndice 1)

A Mansão Igblun: Aqui moram Lenos Igblun, o chefe do conselho, sua esposa Tyna e sua filha Ramena, que está noiva.

Essa mansão magnífica destoa tanto do restante da cidade que chega a criar um clima de mal-estar. Os dois andares são em pedra, com telhas vermelhas que não são do local. A frente do primeiro andar é recuada para dar lugar a colunas cobertas com hera. Um jardim no interior da propriedade exala perfumes exóticos de flores obviamente trazidas de fora. Uma jovem amazona muito bem vestida passeia a cavalo pelo jardim, dando voltas enquanto um rapaz igualmente bem aprumado a observa, uma expressão de alegria nos sorrisos de ambos.

Ela é Ramena e o rapaz é seu noivo, Arlen Ganort, irmão mais moço do Reverendo Ganort. Ambos são ricos, mimados e entediados nobres, preocupados demais consigo mesmos para se importarem com o que acontece na cidade. Ramena fica revoltada se seu encontro for perturbado pelos PJs, mais ainda com perguntas sobre a praga. Ela diz que isso é problema dos fazendeiros e comerciantes, e manda os heróis embora, amparada pelo noivo. Se insistirem em falar com ela, quatro soldados (Com2, use as fichas dos delegados no Apêndice 1) vêm em seu socorro. Arrumar confusão com ela não é boa idéia. Tudo o que os PJs vão descobrir é que os dois jovens vão se casar no festival.

A presente aventura não demanda uma visita à mansão. Se os PJs tentarem investigar dentro dela, há meia dúzia de guardas sempre vigiando. Um cofre com 500 PO em dinheiro e um diário pessoal de Ramena (contando tudo do ponto de vista dela) está escondido num dos salões, atrás de uma cortina.

Arlen Ganort vai desaparecer pouco depois desse encontro, vítima dos sorridentes (ele some após o irmão). Ao contrário do irmão, ele não é poupado: levado à presença de Petra, ele será infectado com a *maldição sorridente* e solto. Mesmo sendo encontrado, ele não tem muito a acrescentar: além da dor extenuante que sente, ele não conhecia Petra

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

antes e só pode descrevê-la pelas roupas e cheiro. Ramena ficará ao seu lado, mas isso só vai piorar as coisas: sua transformação será dolorosa e desesperadora para todos os que a virem. Ao morrer, ele dá uma gargalhada estridente e imediatamente ataca Ramena (sabendo que os PJs devem salvá-la). A intenção de Petra é fazer com que Ramena testemunhe a destruição de seu noivo. A cena pede um teste de Horror (CD 15, 20 para Ramena).

A Estalagem do Pônei Branco: Se os PJs não pernoitarem na torre, vão precisar dormir na Estalagem do Pônei Branco, a única permanente da cidade (as demais só abrem no festival). A estalagem é considerada “Boa” em termos de valores (vide o *Livro do Jogador*), mas a qualidade das refeições e serviços é apenas regular, não havendo bebidas finas nem banquetes.

Na estalagem é possível encontrar outros viajantes, a maioria vindo para o festival, que será daqui a três dias. Há muitos rumores, o que facilita um teste de Obter Informações. A maioria é fofoca sem fundamentos, mas é possível descobrir-se que:

- Numa noite, há cerca de 20 dias, todos os cavalos da região acordaram o povo com relinchos absurdos, altos, estridentes, como se estivessem com medo de alguma coisa terrível. Então tudo voltou ao silêncio. Logo depois começaram os rumores de praga. Ninguém comentou o ocorrido em altas vozes, porque as autoridades estão abafando o caso, mas o próprio condestável está indo contra o conselho e investigando;

- Três das quatro famílias mais importantes estão sendo prejudicadas diretamente pelos rumores. Apenas as terras do condestável ainda não apresentaram casos de animais mortos pelo que os peões estão chamando em sussurros de “praga sorridente”;

- O nome da doença deriva das contorções que as faces dos animais sofrem, parecendo sorrisos exagerados;

- Até agora cavalos e humanos parecem não ter sido afetados;

- Para provar que nada está acontecendo, o próprio chefe do conselho vai casar sua filha com o irmão mais moço do sacerdote principal;

- Correm rumores de que o casamento tem outro objetivo: parece que a moça foi noiva até o ano anterior do filho do conselheiro Tarkesyn, mas o rapaz fugiu com uma moça pobre que trabalhava em uma fazenda. Ele foi deserdado e a filha do chefe do conselho estaria se casando para preservar sua honra ferida;

- Há uma outra versão da história, de que a moça pobre teria sido morta na noite do casamento e sepultada no mausoléu da família Tarkesyn. A família abafou o caso e nunca mais foi ao cemitério visitar o mausoléu. Dizem que ele é assombrado;

- O alquimista parece estar muito interessado em descobrir o que está acontecendo – ou talvez criar uma poção ligada à doença. Se ela é uma cura ou não, ninguém sabe;

- O hospital também serve como orfanato e suas enfermeiras andaram circulando pelas áreas de risco de infecção. Elas podem saber de alguma coisa.

- Algumas dessas informações podem ser obtidas em outros lugares, como o boticário, o ferreiro e em algumas das fazendas menores, desde que a reputação dos heróis não esteja “manchada” pela forma como entraram na cidade. Aumente a dificuldade dos testes de acordo com a situação.

Inocência Perdida: Este é um encontro opcional e pode ser deixado de fora se o Mestre não quiser “fazer pesar o clima”, dependendo da índole dos jogadores. Ao mesmo tempo, as informações obtidas aqui podem ser descobertas com uma nova visita ao alquimista, ou algum outro local que o Mestre achar apropriado.

Se os heróis visitarem o hospital, terão uma das surpresas mais terríveis. O prédio é velho e improvisado. Uma das alas foi adaptada para servir como creche e orfanato. Petra

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

esteve lá na primeira semana após ter saído, e “relembrou os velhos tempos”, transformando duas enfermeiras antigas em sorridentes. As duas, por sua vez, transformaram os atendentes e por fim, a maioria das crianças. Apenas algumas, que estavam para ser transferidas, perceberam o que estava acontecendo e se esconderam.

Role esta cena com a gravidade que ela merece: a princípio, tudo parece normal, com as enfermeiras e os atendentes usando máscaras cobrindo suas bocas e narizes, e vestindo luvas. Pode-se ouvir os risos abafados de crianças numa sala dos fundos. As enfermeiras convidam os heróis a visitar o orfanato e “trazer alguma alegria às pobres crianças”. As crianças estão usando máscaras de pano e brincando de esconde-esconde. Quando for o momento apropriado, uma delas saltará sobre um dos heróis, seguida pelas outras. As enfermeiras trancarão a porta para prender os PJs dentro do quarto, que tem janelas altas com grades. Até três crianças podem se pendurar em um PJ de tamanho Médio, com um ataque de Agarrar bem sucedido.

NE 4: Crianças sorridentes (8): 3PV cada

NE 2: Enfermeiras sorridentes (2): 5 PV cada

NE 2: Atendentes sorridentes (2): use a ficha dos peões sorridentes (Plb1), alterando apenas as perícias conforme apropriado.

As seis crianças vivas se esconderam no porão. Se ouvirem barulho de luta, elas irão tentar fugir durante a confusão. Qualquer herói que salve uma delas ganhará sua confiança; as crianças informam que “uma mulher estranha, vestida de noiva e cheirando como terra molhada” esteve no orfanato antes das coisas mudarem.

Petra não se empenha em uma luta “até a morte”; ela prefere guardar reservas para o dia do festival. Por isso, se a situação estiver melhor para os heróis, ela fará seus sorridentes fugirem, sem cerimônia. Eles voltarão na cena final.

Os Vistani: Em algum momento, os heróis irão se confrontar com um grupo grande de



sorridentes (se o grupo já estiver em nível mais alto, não se acanhe de colocar mais de vinte) O objetivo deste encontro é revelar algo mais sobre Petra e criar um clima de tensão.

Mesmo que o grupo resista bravamente, em algum momento os sorridentes irão sobrepujá-los a menos que eles fujam. Se os heróis não fugirem, modifique a cena abaixo para que os ciganos os encontrem e ajudem.

Vocês estão correndo, com as criaturas no seu encalço, quando elas parecem confusas, parando e voltando-se para os lados, como se não os vissem mais. Logo à frente há um banco de neblina pesada que avança na sua direção, e do

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

seu interior chega o aroma agradável de ensopado. Uma moça vestida com roupas coloridas, uma longa saia e os ombros à mostra, surge da bruma e acena para vocês, convidando-os a segui-la.

Ao atravessarem a neblina, vocês percebem que ela só é densa quando vista de fora, mas é perfeitamente possível enxergar de dentro dela. Atrás de vocês, os mortos-vivos parecem estar mais confusos e se dispersam lentamente. À sua frente, há duas carroças cheias de apetrechos pendurados, uma fogueira, alguns cavalos, dois jovens adultos - aparentemente gêmeos - e um homem um pouco mais velho. A porta de um dos vagões se abre para mostrar uma senhora, vestida de maneira semelhante aos demais, porém mais austera. Ela é obviamente uma matriarca.

O acampamento Vistani é protegido por uma versão especial de *invisibilidade contra mortos-vivos*. Contra essa poderosa magia cigana, os sorridentes são considerados “não inteligentes”. Eles vagam em volta do campo mas não o percebem.

Madame Sara Dagtavich apresenta seu pequeno grupo familiar: seu filho Fiódor, e seus netos, Marcus e Genaro, a jovem Marita e o pequenino Téio. Eles são reservados e falam entre si em um idioma musical e desconhecido (*Paaterna*), mas são relativamente simpáticos aos PJs. Se os heróis se comportarem com respeito, Madame Sara se oferece para “jogar ossos” para eles (sugerimos que o Mestre role esta cena com palitos), revelando o passado e o futuro. Ela explica, porém, que tais revelações não devem ser vistas sem que lhes seja dado o devido valor, e indaga aos PJs o que eles podem oferecer de valor. Se eles oferecerem dinheiro, ela fará uma leitura genérica e superficial, talvez até mentindo para eles; se eles oferecerem um serviço ou favor à escolha dela, ela fará uma leitura mais profunda e será verdadeira com suas respostas.

Os Vistani - e sua capacidade de adivinhação - são uma poderosa ferramenta para o Mestre revelar quaisquer informações que os PJs tenham deixado escapar ao longo da aventura. Entretanto, previsões são sempre vagas, obscuras e normalmente faladas através de enigmas. Os Vistani não vendem barato seus serviços e apenas os menos favorecidos pela Visão costumam cobrar dinheiro. Eles normalmente comercializam equipamentos, ferramentas, poções, remédios e armas de qualidade por dinheiro, pelo preço que quiserem, mas aceitam barganhas. É importante que o Mestre apresente os Vistani como um povo misterioso, livre e de reações imprevisíveis.

Os poderes Vistani de ver o passado e o futuro, todavia, têm uma limitação que eles nunca discutem com estrangeiros: nenhuma vidente Vistani é capaz de enxergar diretamente a si mesma, seus parentes ou quaisquer outros Vistani em suas visões. É possível ver Vistani como parte do passado ou futuro de outros, mas apenas de forma vaga e nebulosa. Petra Dagtavich é descendente direta dessa tribo em particular e, por isso, ela não aparece claramente nas visões de Madame Sara, é apenas um “borrão na neblina”. Os outros sorridentes não são Vistani, mas dividem a consciência de Petra e podem aparecer ou não, a critério do Mestre.

Madame Sara contará aos heróis uma parte da história de Petra, sem mencionar que ela também é sua neta; para eles, ela nunca foi Vistani e agora mesmo é que não é. Ela só contará a parte da infância triste, do casamento e da esperança perdida. Ela não é capaz de descrever Petra fisicamente com clareza, apenas a vê de relance no passado ou futuro de outros - inclusive dos próprios PJs.

Nesse momento, a neblina se abre e um vento frio faz Madame Sara se arrepiar. Os outros ciganos correm para pegar em armas. Bem à frente do grupo, Petra aparece armada com seu martelo, seguida de perto por uma dúzia de sorridentes (todos Plb1). Ela está do lado de fora do acampamento:

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

A mulher que aparece do lado de fora do círculo de neblina é igual à descrição que vocês receberam, mas sua visão ainda assim é aterradora (*a descrição dela está no Apêndice 5*). Mesmo sorrindo, ela parece estar irada. Sua boca se abre e uma voz cavernosa e sussurrada diz “Então, após todos esses anos, finalmente nos encontramos. Papai, irmãos, vovó... Pena que o momento de reconciliação já passou.” Dizendo isso, ela dá um passo na direção de vocês. Ao atravessar a neblina, esta se desmancha, bruxuleando no ar, e agora parece que a massa de abominações finalmente enxerga vocês!

Petra não deseja se lançar em uma campanha suicida, mas ela fará o que puder para eliminar os ciganos, especialmente sua avó e seu pai. Ela juntará todos os sorridentes que puder e os levará ao festival.

Se os ciganos sobreviverem ao encontro, eles acompanharão os PJs ao festival, mas os avisarão para esperar até o momento certo, mesmo à custa de mais vidas. Madame Sara previu o que Petra iria tentar fazer e o grupo esteve nesse último ano procurando Ivor, o noivo, para confrontar a monstruosidade em que ela se tornou. Ivor está para chegar na noite do festival.

PARTE FINAL: REENCONTROS

Essa é a cena final desta aventura. Petra vai levar Omar e quem mais ela tiver raptado para a praça da cidade, em frente ao templo, para fazer uma paródia do seu casamento. No ponto culminante, Ivor chega a cavalo, o mesmo garanhão cuja vida Petra salvou no passado.

Propositadamente, deixamos esta cena em aberto para que o Mestre a crie. As fichas de personagens vivos e sorridentes (inclusive cachorros) estão no Apêndice 1. Os pontos importantes são:

- Petra vai tentar fazer com que o máximo de pessoas se transforme antes do seu “casamento”, espalhando sorridentes entre os populares;

- Ainda há muita desconfiança entre os fazendeiros, peões, ladrões e autoridades, o que atrapalharia uma força organizada. É preciso um esforço por parte dos PJs se esse for o rumo que eles quiserem seguir;

- Petra programou a invasão da praça principal exatamente às dez da noite. Ela pretende fazer com que Omar anuncie oficialmente que ela está casada com Ivor Tarkesyn e é sua herdeira legal. Depois de humilhar aqueles que a levaram à sua condição atual, ela poderá matar tanto Omar quanto Ramena (sem transformá-los);



- Ivor chegará exatamente quando o relógio bater dez horas da noite (o momento da invasão), que foi a hora de seu casamento. Ele

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

ainda ama Petra, mas ao vê-la sua principal intenção será dar-lhe o descanso eterno, o que ela jamais entenderá;

- Omar e Ramena não serão transformados, pois Petra os quer vivos e conscientes. Ela não se furtará de transformar os demais nobres, entretanto;

- Mesmo sabendo que Omar e Ramena conspiraram para o incidente e que Ramena é uma assassina, se os heróis deixarem Petra seguir com sua vingança estarão incorrendo em um teste de Poderes por se omitirem diante de uma ação hedionda sendo praticada;

- Petra mantém um forte instinto de autopreservação quanto ao seu próprio corpo. Ela sempre evitará o embate direto com os heróis, a menos que esteja convencida de que eles são fracos.

RECORRÊNCIAS

Mesmo que Petra seja destruída, apenas um dos corpos (mesmo de um animal) é suficiente para que ela sobreviva. Percebendo o papel que os heróis tiveram em sua derrota, ela irá segui-los e procurará ocupar corpos de criaturas mais poderosas, para se certificar de que irá vencê-los mais adiante. Os mortos têm todo o tempo do mundo para planejar.

APÊNDICE 1: ENCONTROS E CRIATURAS

Peões humanos, Plb1 (6): NE 3 (ND ½ cada); humanóide (humano) Médio (1,70m); DV 1d4+1; 3 PV cada; Inic. +1 (Des), Desl. 9m; CA 11 (+1 Des), toque 11, surpresa 10; BBA +0; Corpo-a-corpo: marreta +2 (1d8+2, dec. 20/x3) **ou** foice curta +2 (1d6+2, dec. 20/x2) **ou** ancinho +2 (1d8+2, dec. 20/x2); ou à distância: ancinho +1 (1d8+2, incremento de dist. 3m, dec. 20/x2) **ou** machadinha +2 (1d6+2, incremento de dist. 3m, dec. 20/x2) **ou** funda +4 (1d4+2, incremento de dist. 15m, dec. 20/x2); Tend. N; TR: Fort +1, Ref +1, Vont +0; For 14, Des 13, Cons 13, Int 11, Sab 10, Car 10

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3,

Cavalgar +4, Observar +3, Ouvir +3, Profissão (peão) +5, Usar Cordas +2; Foco em Perícia (Profissão, peão), Prontidão

Pertences: uma ferramenta ou arma cada (marreta, foice curta, ancinho, machadinha ou funda)

Criminosos humanos, Lad1 (3): NE 3 (ND1 cada); humanóide (humano) Médio (1,70m); DV 1d6+1; 5 PV cada; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada), Desl. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 corselete de couro), toque 12, surpresa 12; BBA +0; Corpo-a-corpo: sabre +1 (1d6+1, dec. 18-20/x2) ou à distância: besta leve +2 (1d8, dec. 19-20/x2); AE: Ataque furtivo +1d6; Tend. NM; TR: Fort +1, Ref +4, Vont +0; For 12, Des 15, Cons 13, Int 11, Sab 10, Car 10

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +4, Acrobacia +3, Blefar +3, Diplomacia +2, Disfarces +2, Equilíbrio +3, Esconder-se +4, Furtividade +4, Intimidar +3, Observar +4, Obter Informação +3, Operar Mecanismo +4, Ouvir +4, Procurar +3, Punga +4, Saltar +3; Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Pertences: corselete de couro, sabre obra-prima, besta leve obra-prima, 2 poções de curar ferimentos leves cada.

Delegados, Com2: NE 2 (ND 1 cada); humanóide (humano) Médio (1,70m); DV 2d8+2; 11 PV cada; Inic. +1 (Des), Desl. 9m; CA 14 (+1 Des, +3 armadura de couro batido), toque 11, surpresa 13; BBA +2; Corpo-a-corpo: espada longa +4 ou +5 (vide Talentos, 1d8+2, dec. 19-20/x2) **ou** mangual leve +4 ou +5 (vide Talentos, 1d8+2, dec. 20/x2); ou à distância: besta leve +2 ou +3 (vide Talentos, 1d8, dec. 19-20/x2); Tend. LN; TR: Fort +5, Ref +1, Vont +0; For 14, Des 13, Cons 14, Int 12, Sab 10, Car 11

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +4, Intimidar +4, Saltar +4, Observar +3, Ouvir +3, Usar Cordas +3; Foco em Arma (espada longa ou mangual leve ou besta leve), Prontidão.

Pertences: uma arma cada (espada longa, mangual leve ou besta leve).

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

Guardas da Escolta, Com1: NE 3 (ND ½ cada); humanóide (humano) Médio (1,70m); DV 1d8+1; 7 PV cada; Inic. +1 (Des), Desl. 9m; CA 14 (+1 Des, +3 armadura de couro batido), toque 11, surpreso 13; BBA +1; Corpo-a-corpo: espada longa +2 (1d8+2, dec. 19-20/x2) **ou** mangual leve +2 (1d8+2, dec. 20/x2); ou à distância: besta leve +1 (1d8, dec. 19-20/x2); Tend. LM; TR: Fort +4, Ref +1, Vont +0; For 14, Des 13, Cons 14, Int 12, Sab 10, Car 11

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +4, Intimidar +3, Saltar +4, Observar +3, Ouvir +3, Usar Cordas +2; Foco em Arma (espada longa ou mangual leve), Prontidão

Pertences: uma arma cada (espada longa, mangual leve ou besta leve)

Cachorro sorridente dissecado (ou só a cabeça): ND ½ (sem ataques de garras); morto-vivo Pequeno (corpo do cachorro) ou Miúdo (só a cabeça); DV 1d12; 3 PV; Inic. +4 (Des), Desl. 12m (corpo) ou 3m (cabeça); CA 17 (+1 tamanho, +4 Des, +2 natural), toque 15, surpreso 13 (CA 19 cabeça, toque 17, surpresa 14); BBA +1 (cachorro) ou +2 (cabeça); Corpo-a-corpo: mordida +4 (+5 cabeça) (1d3+3 inteiro, 1d3+1 cabeça); AE: cria; QE: morto-vivo, aura antinatural, empatia com cavalos, +2 de resistência a Expulsão, legião, vulnerabilidades; Tend. CM; TR: Fort +2, Ref +6 (+7 cabeça), Vont +2; For 17 (13 cabeça), Des 19 (21 cabeça), Cons –, Int 15, Sab 15, Car 15

Perícias e Talentos: Esconder-se +8 (+9 cabeça), Furtividade +8 (+9 cabeça), Observar +10, Ouvir +10, Nadar +7 (+5 cabeça), Saltar +7 (+5 cabeça), Sobrevivência +1^(*); Ataques Múltiplos.

(*) Ganha um bônus racial de +8 para rastrear pelo olfato.

Sorridentes (peões), Plb1 (quantidade variável): ND 1 cada; morto-vivo Médio (1,70m); DV 1d12; 5 PV cada; Inic. +2 (Des), Desl. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpreso 12; BBA +0; Corpo-a-corpo: 2 garras +4 (1d6+4) e mordida +2 (1d6+2) ou

marreta +4 (1d8+4, dec. 20/x3) **ou** foice curta +4 (1d6+4, dec. 20/x2) **ou** ancinho +4 (1d8+4, dec. 20/x2); ou à distância: ancinho +2 (1d8+4, incremento de dist. 3m, dec. 20/x2) **ou** machadinha +2 (1d6+4, incremento de dist. 3m, dec. 20/x2) **ou** funda +2 (1d4+4, incremento de dist. 15m, dec. 20/x2); AE: cria; QE: morto-vivo, aura antinatural, empatia com cavalos, +2 de resistência a Expulsão, legião, vulnerabilidades; Tend. CM; TR: Fort +0, Ref +2, Vont +2; For 18, Des 15, Cons –, Int 15, Sab 15, Car 15

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Cavalgar (cavalos) +9, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +9, Ouvir +9, Profissão (peão) +7, Saltar +8, Usar Cordas +3; Ataques Múltiplos, Foco em Perícia (Profissão, peão), Prontidão.

Pertences: uma ferramenta ou arma cada (marreta, foice curta, ancinho, machadinha ou funda)

Sorridentes (crianças), Plb1 (8): ND ½ cada; morto-vivo Pequeno (0,8m–1m); DV ½ d12; 3 PV cada; Inic. +3 (Des), Desl. 6m; CA 16 (+1 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 14, surpreso 13; BBA +0; Corpo-a-corpo: 2 garras +0 (1d4-1) e mordida –2 (1d4-1) ou faca +0 (1d3-1, dec. 20/x3); ou à distância: funda +4 (1d4-1, incremento de dist. 15m, dec. 20/x2); AE: cria; QE: morto-vivo, aura antinatural, empatia com cavalos, +2 de resistência a Expulsão, legião, vulnerabilidades; Tend. CM; TR: Fort +0, Ref +3, Vont +2; For 9, Des 17, Cons –, Int 15, Sab 15, Car 15

Perícias e Talentos: Cavalgar (cavalos) +7, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +9; Ataques Múltiplos.

Sorridentes (Enfermeiras), Esp1 (2): ND 1 cada; morto-vivo Médio (1,60m); DV 1d12; 5 PV cada; Inic. +2 (Des), Desl. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpreso 12; BBA +0; Corpo-a-corpo: 2 garras +2 (1d6+2) e mordida +0 (1d6+1); AE: cria; QE: morto-vivo, aura antinatural, empatia com cavalos, +2 de resistência a Expulsão, legião, vulnerabilidades; Tend. CM; TR: Fort +0, Ref +2, Vont +2; For 14, Des 14, Cons –, Int 15, Sab 15, Car 15

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

Perícias e Talentos: Blefar +4, Cavalgar (cavalos) +9, Conhecimento (natureza) +6, Cura +8, Diplomacia +6, Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +9, Ouvir +9, Profissão (herbalista) +6, Saltar +7; Ataques Múltiplos, Foco em Perícia (Cura), Prontidão.

Sorridentes (soldados), Com1 (quantidade variável): ND 1 cada; morto-vivo Médio (1,70m); DV 1d12; 8 PV cada; Inic. +2 (Des), Desl. 9m; CA 17 (+2 Des, +3 armadura de couro batido, +2 natural), toque 12, surpresa 15; BBA +1; Corpo-a-corpo: 2 garras +4 (1d6+4) e mordida +2 (1d6+2) **ou** espada longa +5 ou +6 (vide *Talentos*, abaixo; 1d8+4, dec. 19-20/x2) **ou** mangual leve +5 ou +6 (vide *Talentos*, abaixo; 1d8+4, dec. 20/x2); ou à distância: besta leve +3 (1d8, dec. 19-20/x2); Tend. CM; TR: Fort +2, Ref +2, Vont +2; For 18, Des 15, Cons –, Int 15, Sab 15, Car 15

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar (cavalos) +9, Esconder-se +6, Furtividade +6, Intimidar +5, Saltar +10, Observar +9, Ouvir +9; Ataques Múltiplos, Foco em Arma (espada longa ou mangual leve), Prontidão

Pertences: uma arma cada (espada longa, mangual leve ou besta leve)

APÊNDICE 2: NOVO MORTO-VIVO (MODELO): O SORRIDENTE

Os *sorridentes* são as vítimas de Petra Dagtavich, a Noiva Sorridente de Natyra. Pressa em sua constante busca pela recriação de seu único momento realmente feliz na vida (e também o último), ela está lentamente transformando os moradores da vila em abominações, cujos sorrisos congelados em suas faces expressam uma falsa alegria por sua mestra. Eles estão presos ao destino de Petra e merecem a pena e solidariedade dos heróis, mas nem por isso são menos perigosos; ao contrário, o horror de ver pessoas conhecidas transformadas em monstrosidades deve apenas servir para tornar mais forte a convicção dos aventureiros em destruir seus corpos e libertar suas almas para o descanso eterno.

Os *sorridentes* têm uma aparência distinta e terrível: sua morte normalmente é repentina, como a de Petra, e o retorno é quase imediato; por isso, muitos não parecem estar mortos. A característica mais evidente é o sorriso trincado em seus rostos, com os dentes à mostra, o maxilar inferior projetado à frente, o maxilar superior expandido, repuxando a face para abrir os lábios de uma forma exagerada, os olhos arregalados e injetados de sangue morto, com veias saltadas na cor marrom. Após um dia, os olhos afundam ligeiramente e são envolvidos em manchas de cor violeta, lembrando hematomas. Após uma semana, o corpo está coberto de placas de cores variando de esverdeado a violeta. Assim que o corpo é reanimado, suas mãos se deformam até se tornarem garras afiadas e as manchas coloridas geralmente começam a se espalhar a partir daí. O corpo sofre uma decomposição lenta e pode se manter ativo por vários meses, até mesmo anos.

“Sorridente” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer animal, besta mágica, gigante, humanóide ou humanóide monstruoso (denominado, a partir de agora, “criatura-base”). O tipo de criatura passa a ser “morto-vivo”. O *sorridente* usa todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, exceto pelo seguinte:

Dado de Vida: d12 (todos os dados de vida anteriores são convertidos em d12).

Deslocamento: Igual ao da criatura-base.

Classe de Armadura: A classe de armadura da criatura-base aumenta em +2.

Ataques: Criaturas sem ataques naturais ganham dois ataques de garras e uma mordida, cada um usando a base de bônus de ataque da criatura-base para as garras e com uma penalidade de –2 na mordida. Exceto por isso, a criatura-base mantém seus ataques normais.

Dano: Criaturas que ganharam os dois ataques de garras e uma mordida, mencionados acima causam dano conforme seu tamanho

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

(vide tabela abaixo), mais o bônus de Força da criatura-base nos ataques de garras e metade do bônus de Força na mordida. Exceto por isso, a criatura-base mantém seus ataques normais.

TAMANHO	GARRAS	MORDIDA
Minúsculo	1	1
Mínimo	1d2	1d2
Miúdo	1d3	1d3
Pequeno	1d4	1d4
Médio	1d6	1d6
Grande	1d8	1d8
Enorme	2d6	2d6
Imenso	2d8	2d8
Colossal	4d6	4d6

Ataques Especiais: O sorridente mantém todos os ataques especiais da criatura-base (*) além dos descritos abaixo:

(*) No caso de habilidades dependentes de classes com restrições de tendência ou habilidades garantidas por divindade, o sorridente pode perder algumas delas. Por exemplo, druidas, paladinos e clérigos de religiões de tendência diferente de Neutra e Má, Caótica e Neutra ou Caótica e Má perdem suas magias e a maioria, senão todas, as suas habilidades especiais de classe (vide o *Capítulo 3: Classes no Livro do Jogador* para mais detalhes).

Cria (Sob): Qualquer criatura de um dos tipos acima, morta por um sorridente, se reanima como um sorridente 1d4 rodadas após a morte. Apenas uma magia *Santificar* aplicada sobre o cadáver antes do final deste período impede que o morto se levante. Os Vistani e Meio-Vistani são imunes a este poder.

Qualidades Especiais: O sorridente mantém todas as qualidades especiais da criatura-base (*) além das descritas abaixo:

(*) No caso de habilidades dependentes de classes com restrições de tendência ou habilidades garantidas por divindade, o sorridente pode perder algumas delas. Por exemplo, druidas, paladinos e clérigos de religiões de tendência diferente de Neutra e Má, Caótica e Neutra ou Caótica e Má perdem suas magias e a maioria, senão todas, as suas habilidades especiais de classe (vide o *Capítulo 3: Classes no Livro do Jogador* para mais detalhes).

Aura Antinatural (Sob): O sorridente está continuamente envolvido em uma aura de poder maligno que assusta e irrita animais normais. Nenhum animal se aproximará por vontade própria a menos de 3m de um sorridente. Para forçar um animal a fazê-lo, é preciso sucesso em um teste de Adestrar Animais (CD 15). Animais domésticos fogem do sorridente e animais selvagens o evitam e se mostram claramente irritados na sua presença, até uma distância de 9 metros dele (vide *Empatia com Cavalos*, abaixo).

Empatia com Cavalos (Ext): Os cavalos e eqüinos em geral são os únicos animais que ignoram a aura antinatural dos sorridentes, devido à forte conexão de Petra com esses animais. Um sorridente pode, inclusive, montar um cavalo, desde que passe em um teste de Cavalgar (CD 11). Se falhar, o animal percebe a aura ao toque e tenta evitar ser montado.

Um sorridente jamais atacará um cavalo nem o usará como cobertura para se proteger, preferindo ser destruído em seu lugar. Petra confia que a grande quantidade de corpos que ela possui a tornam indestrutível e por isso os corpos são, em geral, dispensáveis.

Legião (Sob): Todos os sorridentes estão misticamente ligados à mente de Petra e uns aos outros; o que um vê, sente ou ouve, todos experimentam e sabem. Essa habilidade independe da distância, mas não funciona através de fronteiras de domínio: se Petra estiver de um lado da fronteira, quaisquer

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

sorridentes que atravessem a fronteira caem mortos e se decompõem rapidamente. Se ela atravessar a fronteira com os demais sorridentes a acompanhando, todos passam normalmente; criaturas que ficam para trás caem mortas e se decompõem.

Apesar de terem uma só mente em comum controlando-os, os sorridentes mantêm suas habilidades, poderes e fraquezas individuais. Um sorridente não pode usar os valores de ataque, dano, perícias ou testes de resistência de outro. Se um sorridente era ladino e outro era mago antes de morrerem, eles continuam com suas habilidades de classe totalmente individualizadas. Eles também têm suas memórias particulares e apenas Petra sabe tudo o que todos e cada um deles eles sabem de suas vidas passadas.

O dano causado a uma das criaturas não afeta as demais, mas todas imediatamente sabem que uma delas foi atacada. Para se flanquear um sorridente em combate, é preciso flanquear todos os sorridentes presentes. Da mesma forma, se pelo menos um sorridente no grupo puder perceber a aproximação dos inimigos, nenhum deles é surpreendido. Mesmo o uso da expulsão contra uma criatura não afeta automaticamente as demais; cada uma deve ser afetada como um morto-vivo individual. Todos os sorridentes são imunes a qualquer forma de controle por outra criatura, inclusive a capacidade dos clérigos malignos de controlar mortos-vivos. A única exceção, neste caso, é o lorde de domínio que tenha a habilidade de controlar mortos-vivos.

+2 de Resistência a Expulsão: Além de serem imunes a controle, os sorridentes recebem um reforço sobrenatural contra tentativas de expulsão e destruição por clérigos e paladinos.

Vulnerabilidades (Ext): O sorridente é vulnerável a magias de cura como todos os demais mortos-vivos, recebendo dano no mesmo número de pontos de vida que a magia recuperaria.

Remover Maldição conjurada diretamente sobre o sorridente torna-o inerte e indefeso

como um cadáver por 10 minutos por nível do conjurador, a menos que ele obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade – se for bem sucedido, ele apenas pára por uma rodada completa. **Remover Doença** instantaneamente destrói o sorridente, a menos que ele seja bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude – neste caso, ele recebe 1d8 pontos de dano, mais um ponto por nível de conjurador (máximo de +10).

Morto-vivo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, doenças, paralisia, dano por contusão, acertos decisivos, morte por dano maciço, dano ou dreno de habilidades, dreno de energia e qualquer efeito que necessite de um teste de resistência de Fortitude, exceto quando o efeito também possa afetar objetos.

Testes de Resistência: iguais aos da criatura-base, considerando os novos modificadores de habilidade. Note-se que mortos-vivos só fazem testes de resistência de Fortitude contra ataques que normalmente afetariam objetos.

Habilidades: Os sorridentes ganham For +4, Des +2 e todos têm os escores de Inteligência, Sabedoria e Carisma iguais aos de Petra (15 em todos os três). Sendo mortos-vivos, eles não têm escore de Constituição.

Perícias: O sorridente ganha um bônus racial de +4 em Cavalgar (cavalos), Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Saltar. Exceto por essas mudanças, ele mantém as mesmas perícias da criatura-base.

Talentos: O sorridente ganha o talento Ataques Múltiplos (vide o Livro dos Monstros), se já não o tinha antes.

Clima/Terreno: igual ao da criatura-base (qualquer terreno e subterrâneo).

Organização: Solitário, bando (2–5), esquadrão (6–10) ou turba (11–20).

Nível de Desafio: Criatura-base +1 (para criaturas-base com ND < 1, ele será ½ se o original for muito baixo, ou 1 conforme o caso). Note-se que criaturas-base que perdem acesso a magias e habilidades de classe não

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

recebem modificação no nível de desafio.

Tesouro: Varia, normalmente conforme o nível da criatura-base.

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

Progressão: Igual à da criatura-base: se a criatura-base mantiver suas habilidades de classe, ela pode continuar ganhando experiência e até subir em níveis. Cada sorridente ganha experiência individualmente.

APÊNDICE 3: PdMs IMPORTANTES

ANTEROS MAHLER, O ALQUIMISTA

Humano, Esp3/Mag3: ND 5; humanoíde (humano) Médio (1,60m); DV 3d6+3d4+3; 21 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9m; CA 12 (+2 Des), toque 12, surpresa 10; BBA +3; Corpo-a-corpo: *adaga* +1 +3 (1d4, dec. 19-20/x2) ou *bordão* +2 (1d6, dec. 20/x2); ou à distância: *besta leve obra-prima* +6 (1d8, dec. 19-20/x2); Tend. CN; TR: Fort +2, Ref +4, Vont +6; For 9, Des 14, Cons 11, Int 15, Sab 10, Car 8

Perícias e Talentos: Alquimia +9, Concentração +6, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (natureza) +6, Espionar +6, Identificar Magia +8, Observar +6, Ofícios (chaveiro) +8, Ofícios (relojoeiro) +8, Ouvir +6, Profissão (herbalista) +5, Sentir Motivação +8; Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Preparar Poção, Vitalidade.

Pertences: *bordão*, *adaga* +1, *besta leve obra-prima*, *poção de curar ferimentos leves*, *poção de agilidade felina*, *pergaminhos de invocar criaturas I* e *levitação*.

Magias por Dia: 4/3/2; CD dos testes de resistência: 12 + nível da magia.

Magias Conhecidas: 0 – todas; 1º – *animar corda*, *identificar*, *invocar criaturas I*, *mísseis mágicos*, *servo invisível*; 2º – *agilidade felina*, *levitação*.

ARLEN GANORT, O NOVO NOIVO DE RAMENA IGBLUN

Humano, Ari1: ND 1/2; humanoíde (humano) Médio (1,75m); DV 1d8+4; 8 PV; Inic. +0; Desl. 9m; CA 10; BBA +0; Corpo-a-corpo: *sabre obra-prima* +1 (1d6, dec. 18-20/x2) ou à distância: *besta leve obra-prima* +1 (1d8, dec. 19-20/x2); Tend. N; TR: Fort +0, Ref +0, Vont +2; For 10, Des 11, Cons 12, Int 11, Sab 10, Car 11

Perícias e Talentos: Blefar +2, Cavalgar +4, Conhecimento (nobreza) +3, Conhecimento (religião) +3, Diplomacia +2, Observar +2, Ouvir +2, Sentir Motivação +2; Prontidão, Vitalidade

Arlen Ganort (sorridente): ND 1; morto-vivo Médio (1,75m); DV 1d12+3; 9 PV; Inic. +1 (Des); Desl. 9m; CA 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpreso 12; BBA +0; Corpo-a-corpo:

2 garras +2 (1d6+2) e mordida +0 (1d6+1) ou *sabre obra-prima* +3 (1d6+2, dec. 18-20/x2) ou à distância: *besta leve obra-prima* +2 (1d8, dec. 19-20/x2); AE: cria; QE: morto-vivo, aura antinatural, empatia com cavalos, +2 de resistência a Expulsão, legião, vulnerabilidades; Tend. CM; TR: Fort +0, Ref +1, Vont +4; For 14, Des 13, Cons –, Int 15, Sab 15, Car 15

Perícias e Talentos: Blefar +4, Cavalgar (cavalos) +9, Conhecimento (nobreza) +5, Conhecimento (religião) +5, Diplomacia +4, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +6, Sentir Motivação +4; Prontidão, Vitalidade

IVOR TARKESYN, O NOIVO

Humano, Ari1/Gue2: ND 2; humanoíde (humano) Médio (1,90m); DV 1d8+3 + 2d10+6; 25 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9m; CA 17 (+2 Des, +5 cota de malha), toque 12, surpresa 15; BBA +2; Corpo-a-corpo: *maça pesada obra-prima* +7 (1d8+3, dec. 20/x2); ou à distância: *besta leve* (1d8, dec. 19-20/x2); Tend. NB; TR: Fort +6, Ref +2, Vont +2; For 17, Des 15, Cons 16, Int 12, Sab 10, Car 16

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Intimidar +6, Cavalgar +7, Conhecimento (nobreza) +5, Diplomacia +7, Natação +7, Observar +5, Ouvir +5, Sobrevivência +3; Atropelar, Combate Montado, Foco em Arma (maça pesada), Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Pertences: cota de malha (com brasão da família Tarkesyn riscado, indicando que é um pária), *maça pesada obra prima*, *poção de curar ferimentos moderados*.

JAHMINOR PANSKY, O LÍDER DOS COMERCIANTE

Humano, Esp8; ND7; humanóide (humano) Médio (1,75m); DV 8d6+8; 36 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada), Desl. 9m; CA 15 (+2 Des, +3 corselete de couro batido), toque 12, surpreso 13; BBA +6/+1; Corpo-a-corpo: *maça pesada obra-prima* +8/+3 (1d8+1, dec. 20/x2) ou à distância: *besta leve* +8/+3 (1d8, dec. 19-20/x2); Tend. NB; TR: Fort +3, Ref +4, Vont +7; For 12, Des 15, Cons 13, Int 15, Sab 12, Car 15

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +11, Blefar +13, Cavalgar (cavalos) +11, Diplomacia +12, Observar +11, Ofícios (chaveiro) +12, Ofícios (ferreiro) +12, Ouvir +11, Profissão (comerciante) +11, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +9; Foco em Perícia (Ouvir), Iniciativa Aprimorada, Liderança (10), Prontidão.

Pertences: *corselete de couro batido obra-prima*, *maça pesada obra-prima*, *besta leve*, 10 virotes.

LENOS IGBLUN, O LÍDER DO CONSELHO DE NATYRA

Humano Ari5; ND 4; humanóide (humano) Médio (1,68m); DV 5d8+5; 27 PV; Inic. +4 (+4 Iniciativa Aprimorada), Desl. 9m; CA 15 (+5 camisa de cota de malha +1), toque 11, surpreso 15; BBA +3; Corpo-a-corpo: *mangual leve* +1 +4 (1d8+1, dec. 20/x2) ou à distância: *besta leve obra-prima* +4 (1d8, dec. 19-20/x2); Tend. LM; TR: Fort +2, Ref +1, Vont +4; For 11, Des 10, Cons 13, Int 13, Sab 10, Car 14

Perícias e Talentos: Avaliação +4, Blefar +9, Diplomacia +9, Cavalgar +5, Conhecimento (local, Natyra) +8, Conhecimento (nobreza) +4, Falsificação +4, Intimidar +5, Observar +5, Obter Informação +5, Ouvir +5, Sentir Motivação +5; Foco em Perícia (Blefar), Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Pertences: camisa de cota de malha +1, mangual leve +1, *besta leve obra-prima*, *poção de curar ferimentos leves*.

OMAR GANORT, O SACERDOTE CHEFE DO TEMPLO

Clr6; ND6; humanóide (humano) Médio (1,72m); DV 6d8+12; 39 PV; Inic. +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada), Desl. 9m; CA 18 (+1 Des, +7 *cota de talas* +1), toque 12, surpreso 17; BBA +4; Corpo-a-corpo: *mangual leve* +1 +5 (1d8+1, dec. 20/x2) ou à distância: *besta leve obra-prima* +5 (1d8, dec. 19-20/x2); AE: Fascinar mortos-vivos 5/dia, magias; Tend. LM; TR: Fort +7, Ref +3, Vont +7; For 10, Des 12, Cons 14, Int 13, Sab 15, Car 15

Perícias e Talentos: Blefar +3, Diplomacia +5, Cavalgar +2, Concentração +7, Conhecimento (nobreza) +3, Conhecimento (religião) +8, Espionar +3, Identificar Magia +5, Intimidar +3, Observar +5, Ouvir +5, Sentir Motivação +3; Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Preparar Poção, Prontidão

Pertences: cota de talas +1, mangual leve +1, *besta leve obra-prima*, 4 poções de *curar ferimentos leves*.

Magias Divinas por Dia: 5/4+1/4+1/2+1; CD dos testes de resistência: 12 + nível da magia; *Domínios:* Mal (conjura magias com descritor “Mal” como se tivesse um nível a mais) e Ordem (conjura magias com descritor “Ordem” como se tivesse um nível a mais).

RAMENA IGBLUN, A ASSASSINA

Humana, Ari1; ND ½; humanóide (humano) Médio (1,65m); DV 1d8+1; 6 PV; Inic. +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada), Desl. 9m; CA 13 (+1 Des, +2 corselete de couro), toque 11, surpreso 12; BBA +0; Corpo-a-corpo: *ada-*

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

ga obra-prima +1 (1d4, dec. 20/x2) ou à distância: *besta leve obra-prima* +2 (1d8, dec. 19-20/x2); Tend. NM; TR: Fort +1, Ref +1, Vont +2; For 10, Des 13, Cons 12, Int 14, Sab 9, Car 16

Perícias e Talentos: Blefar +5, Cavalgar +5, Diplomacia +6, Disfarces +5, Falsificação +4, Intimidar +5, Observar +3, Obter Informação +5, Ouvir +3, Sentir Motivação +3; Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Pertences: corselete de couro, adaga obra-prima, *besta leve obra-prima*, poção de curar ferimentos leves.

REYMAR NARDREG, O CONDESTÁVEL Humano, Ari1/Gue2: ND 2; humanoíde (humano) Médio (1,70m); DV 1d8+2 + 2d10+4; 22 PV; Inic. +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9m; CA 16 (+1 Des, +5 cota de malha), toque 11, surpresa 15; BBA +2; Corpo-a-corpo: *mangual leve obra-prima* +7 (1d8+3, dec. 20/x2); ou à distância: *besta leve* (1d8, dec. 19-20/x2); Tend. LM; TR: Fort +5, Ref +1, Vont +2; For 16, Des 13, Cons 15, Int 12, Sab 10, Car 16

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Blefar +6, Cavalgar +6, Conhecimento (nobreza) +4, Diplomacia +6, Intimidar +7, Natação +5, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +3; Atropelar, Combate Montado, Foco em Arma (*mangual leve*), Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Pertences: cota de malha (com brasão da família Nardreg riscado), *mangual leve obra-prima*, poção de curar ferimentos moderados.

APÊNDICE 4: OS VISTANI MADAME SARA DAGTAVICH, A LÍDER VISTANI

Cigana Vistani (Equaar), Esp6; ND6; humanoíde (Vistani) Médio (1,55m); DV 6d6; 24 PV; Inic. +4 (+4 Iniciativa Aprimorada), Desl. 9m; CA 12 (+2 sorte), toque 12, surpresa 12; BBA +5; Corpo-a-corpo: *adaga* +1 +4 (1d4, dec. 19-20/x2) ou à distância: *besta leve* +1 +5 (1d8, dec. 19-20/x2); AE: mau-olha-

do, maldição; QE: visão; Tend. N; TR: Fort +4, Ref +4, Vont +10; For 8, Des 11, Cons 11, Int 15, Sab 17, Car 16

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +11, Avaliar +8, Blefar +9, Conhecimento (Ravenloft) +8, Cura +11, Diplomacia +11, Espionar +8, Observar +9, Ouvir +9, Profissão (herbalista) +9, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +11; Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Clamor Colérico

Equipamento: *adaga* +1, *besta leve* +1, *amuleto da besta (prata)*.

Mau-Olhado (Ext): Funciona como um ataque visual, mas Sara precisa olhar ativamente como uma ação padrão. Teste de resistência de Vontade, DC 18 para anular o efeito. *Paralisia* por 1d4+1 rodadas. Se a vítima falhar no teste por 4 ou mais, a paralisia dura por duas rodadas e depois ocorrem convulsões violentas por três rodadas (causando 1d8 pontos de dano por rodada). Ao final desse tempo, a vítima precisa fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 18); se passar ela cai em sono profundo, como na magia do mesmo nome. Se falhar a vítima morre imediatamente.

Maldição (Ext): Sara conjura uma maldição como uma ação padrão, como se conjurasse a magia *Rogar Maldição*, mas seguindo as normas para maldições apresentadas no capítulo 3 do livro básico de Ravenloft. Em linhas gerais, funciona como um teste de Carisma (DC20) com um bônus de +4 (por causa do talento Clamor Colérico) e +4 se ela tiver uma parte do corpo da vítima, +3 se tiver um item que pertence à vítima, +2 se for um item que a vítima tocou e +1 se for uma imagem (como uma efígie) da vítima. Outros modificadores podem ser encontrados no livro básico de Ravenloft. Sara raramente amaldiçoa alguém, a menos que a criatura tenha causado um grande mal à sua família.

Visão (Sob): Sara tem o dom da Visão como todas as mulheres Vistani. Ela costuma ler a sorte em cartas ou jogando ossos de animais sobre uma bacia. Sua habilidade a mantém protegida como se estivesse permanentemente sob a influência da magia Sexto Sentido;

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

além disso, ela não pode ser surpreendida e ganha um bônus de sorte de +2 em todos os testes de resistência (já considerados em suas estatísticas).

FIÓDOR DAGTAVICH, O PAI DA NOIVA

Cigano Vistani (Equaar), Rgn4; ND5; humanóide (Vistani) Médio (1,75m); DV 4d10+4; 31 PV; Inic. +2 (Des), Desl. 9m; CA 15 (+2 Des, +3 armadura de couro batido), toque 12, surpreso 13; BBA +4; Corpo-a-corpo: *espada longa* +1 +7 (1d8+2, dec. 20/x2) ou à distância: *arco longo composto reforçado (For15)* +6 (1d8+2, dec. 20/x3); AE: magias, mau-olhado, maldição, inimigo predileto (mortos-vivos +1) Tend. N; TR: Fort +5, Ref +3, Vont +3; For 15, Des 14, Cons 12, Int 13, Sab 15, Car 14

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7; Cavalgar +7, Conhecimento (natureza) +4, Cura +5, Empatia com Animais +8, Escalar +5, Esconder-se +5, Furtividade +4, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +3, Saltar +5, Sobrevivência +6; Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Rápido

Magias por dia (1): nível de conjurador: 2º; CD dos testes de resistência: 12 + nível da magia.

Mau-Olhado (Ext): Como na descrição de Madame Sara, exceto que a CD do teste de resistência é 14.

MARCUS & GENARO DAGTAVICH, OS MEIO-IRMÃOS DA NOIVA

Ciganos Vistani (Equaar), Gue2; ND3 cada; humanóide (Vistani) Médio (1,70m); DV 2d10+2; 18 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada), Desl. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 corselete de couro), toque 12, surpreso 12; BBA +2; Corpo-a-corpo: *espada longa obra-prima* +6 (1d8+2, dec. 19-20/x2) ou à distância: *besta leve obra-prima* +5 (1d8, dec. 19-20/x2); AE: mau-olhado, maldição; Tend. N; TR: Fort +3, Ref +2, Vont +2; For 15, Des 14, Cons 12, Int 11, Sab 14, Car 12

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Cavalgar +6, Escalar +4, Saltar +4, Sobrevivência +3; Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Mau-Olhado (Ext): Como na descrição de Madame Sara, exceto que a CD do teste de resistência é 12.

MARITA DAGTAVICH, A MEIO-IRMÃ DA NOIVA

Vistani (Equaar), Rgn1; ND2; humanóide (Vistani) Médio (1,60m); DV 1d10+1; 9 PV; Inic. +3 (Des), Desl. 9m; CA 16 (+3 Des, +3 armadura de couro batido), toque 13, surpresa 16; BBA +1; Corpo-a-corpo: *espada longa obra-prima* +3 (1d8+1, dec. 19-20/x2) ou à distância: *arco longo composto reforçado [For 15] obra-prima* +5 (1d8+1, dec. 19-20/x2); AE: mau-olhado, maldição, inimigo predileto (mortos-vivos +1); QE: sexto sentido; Tend. N; TR: Fort +3, Ref +3, Vont +2; For 13, Des 16, Cons 12, Int 13, Sab 15, Car 14

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +7, Conhecimento (natureza) +3, Cura +4, Empatia com Animais +4, Escalar +2, Esconder-se +4, Furtividade +4, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +3, Sobrevivência +7; Rastrear, Clamor Colérico

Mau-Olhado (Ext): Como na descrição de Madame Sara, exceto que a CD do teste de resistência é 14.

Sexto Sentido (Ext): Marita não pode ser surpreendida.

APÊNDICE 5: A VILÃ

PETRA DAGTAVICH, A NOIVA SORRIDENTE

Líder Sorridente (Meio-Vistani, Equaar), Esp3/Gue2; ND 6; morto-vivo Médio (1,80m); DV 5d12; 38 PV; Inic. +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9m; CA 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12; BBA +4; Corpo-a-corpo: 2 garras +9 (1d6+5) e mordida +7 (1d6+2) ou martelo de batalha obra-prima +11 (1d8+5, dec. 20/x3); ou à distância: *besta leve* (1d8, dec. 19-20/x2); AE: cria, doença, inimigo atroz; QE: morto-vivo, +2 de resistência a expulsão, aura antinatural, empatia com cavalos, legião, líder, vulnerabilidades; Tend. CM; TR: Fort +4, Ref +4, Vont +5; For 20, Des 17, Cons –, Int 15, Sab 15, Car 15

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +8, Cavalgar (cavalos) +13, Cura +8; Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidar +5, Observar +10, Ofícios (armeiro) +6, Ofícios (ferreiro) +6, Ouvir +10, Profissão (herbalista) +7, Profissão (peão) +6, Saltar +13, Sobrevivência +6; Ataque Poderoso, Combate Montado, Foco em Arma (martelo de batalha), Iniciativa Aprimorada.

Pertences: *martelo de batalha obra-prima*, aliança de casamento – ouro com diamante, valor total 500 PO; se for roubado ou tirado após sua destruição, torna-se um *anel amaldiçoado de fúria animal*: todo animal a 9m de distância devem fazer um teste de Vontade (CD20) ou entrar em *fúria* (como a fúria de bárbaro) contra o personagem, até ele morrer, sair de suas vistas ou o animal morrer.

Aparência

Petra Dagtavich ainda exibe a aparência que tinha ao morrer, aos 19 anos, agora fortemente alterada pela não-vida. Ela anda pelos campos vestida como estava quando foi sepultada, com um manto branco semitransparente cobrindo as vestes pouco comuns para uma noiva de sua condição social: um corpete rendado branco com mangas bufantes, calças de montaria e botas altas de couro preto, todos presentes de seu noivo. Como é costume para as noivas, ela usa seus longos cabelos negros em tranças que, soltas, chegariam abaixo da cintura, mas que estão firmemente presos em volta de sua cabeça, entrelaçados com um arranjo de flores negras e murchas há muito tempo. Um véu transparente, já em trapos, está preso à parte de trás de seu cabelo. Suas roupas estão sujas de lama e têm o cheiro agriçoce de um cadáver.

Como acontece com todos os sorridentes, a expressão do rosto de Petra está eternamente congelada em um sorriso exagerado, com as mandíbulas deslocadas e os dentes pontiagudos à mostra. Seus olhos estão anormalmente inchados, injetados e cercados de marcas roxas e esverdeadas. Suas mãos se desenvolveram em garras afiadas de cor levemente violeta. A pele de seu corpo todo é crivada de hematomas e veias saltadas por onde o sangue não corre mais, além de manchas de

várias cores. Ela costuma usar um véu cobrindo o sorriso quando interage com os vivos, antes de mostrar seu rosto, geralmente com a intenção de chocá-los antes de matá-los.

Em vida, Petra era uma amante da liberdade, totalmente contrária ao regime opressor de Nova Vaasa. Do ponto de vista moral, ela não era radicalmente a favor nem do bem nem do mal (tecnicamente, ela era Caótica e Neutra). A transição para sorridente a tornou Má.

História

Petra Dagtavich foi marcada desde antes do nascimento: seu pai era um cigano, que se envolveu com uma jovem fazendeira local. O audaz cavaleiro desapareceu com sua tribo, enquanto a jovem foi considerada “desgraçada” e expulsa de casa. A pobre moça foi acolhida em um pequeno hospital que também servia de orfanato. Ela morreu ao dar a luz e seu último suspiro foi para nomear a filha, “Petra”. As enfermeiras conheciam a história da jovem e haviam-na ouvido dizer várias vezes o nome de seu amado, Fiódor Dagtavich. Foi assim que Petra ganhou um sobrenome.

Infelizmente para ela, ter um sobrenome cigano foi pior do que não ter nenhum. Petra foi marcada como “diferente” desde a infância. Temerosos de que ela pudesse vir a desenvolver os misteriosos poderes dos Vistani, os administradores do orfanato a mantinham isolada e sob vigilância o tempo todo. Petra viveu uma infância solitária e sem amigos.

Com seu próprio esforço e dedicação, ao completar 12 anos (idade para sair do orfanato) ela conseguiu disfarçar sua ascendência e se empregou em uma fazenda como auxiliar dos estábulos. Ela falava pouco e nunca sorria, mas era vista com algum respeito pelos peões e outros serviçais por causa de seu trabalho árduo. Petra buscou diversificar suas habilidades, ajudando o ferreiro local e os tratadores de animais. Logo, sua afinidade natural com cavalos – incrementada pelo seu sangue Vistani – ficou evidente. Ao mesmo tempo, ela conseguiu aprender o suficiente sobre a forja para se tornar uma aprendiz de ferreiro e armeiro. A vida dura desenvolveu

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

seus músculos. Ela quase sempre andava suja e mal-vestida, por isso os outros peões não a incomodavam com investidas amorosas.

Assim seguiram os anos. Com a passagem eventual de viajantes e aventureiros, Petra fez alguns contatos com guerreiros de outras terras e tomou gosto pela profissão. Trocando aulas de técnicas de combate por serviços de ferreiro, ela conseguiu aprender a manejar com maestria algumas ferramentas comuns, como o martelo e a foice curta, e chegou a experimentar com a espada, apesar de não ser permitido a uma pessoa da sua condição social – especialmente uma mulher – portar armas de médio ou grande porte. Ela se acostumou a andar com um martelo sempre pendurado na cintura e uma ou duas adagas escondidas na roupa.

Um dia, aconteceu o fato que modificaria sua vida para sempre. O jovem filho de um dos nobres locais, Ivor Tarkesyn (Ari1/Gue2, NB) sofreu um acidente no qual seu cavalo favorito, Hekron, quebrou uma pata. A tradição dizia que o animal deveria ser sacrificado, mas Ivor caiu bem em frente à fazenda onde Petra trabalhava. Ela rapidamente recolheu o cavalo e, diante de um nobre desesperado pelo destino de sua fiel montaria, conseguiu o que poderia ser considerado um milagre, tratando a pata de Hekron com ervas, talas e compressas. O cavalo se recuperou completamente. Ivor ficou tão impressionado que passou a visitar Petra quase todos os dias. Eventualmente, um sentimento mais forte surgiu entre os dois, para espanto e constrangimento da família dele. Ivor era prometido em casamento à jovem Ramena Igblun (Ari1, NM), a filha despótica e irritadiça do atual líder do conselho.

Incapaz de dissuadir o filho de uma proposta de casamento absolutamente contrária a todas as crenças e tradições locais, condenada até pela igreja, seu pai resolveu mandá-lo para longe. Ivor se rebelou e fugiu, pretendendo se casar com Petra às escondidas, diante de um dos raros clérigos que não seguiam o Legislador e, por isso mesmo, se mantinha oculto à margem da cidade. Ramena ficou tão despeitada que mandou alguns capangas para tentar raptar, ferir ou fazer coi-

sa pior com Petra. Para seu desespero ainda maior, a guerreira se livrou de seus oponentes com facilidade, despachando-os de volta para a mansão Igblun com feridas graves e o orgulho manchado por terem sido vencidos por uma “garota fazendeira”.

Ramena sabia que, se Ivor se casasse, ela não apenas seria humilhada publicamente, como também cairiam por terra os planos de seu pai de anexar as terras dos Tarkesyn à sua herança. Em um surto de maldade, ela foi atrás do casal, para pegá-los no momento da cerimônia secreta.

Os dois jovens se reuniram à noite com um pequeno grupo de fazendeiros, ferreiros e peões, em uma capela escondida na orla do campo. Ramena descobriu o local em cima da hora, e correu para lá com um pequeno grupo de auxiliares. A cerimônia seguiu sem impedimentos, até o momento culminante. Petra, que finalmente parecia ver a felicidade se apresentar em seu futuro, estava radiante como nunca estivera em toda sua vida. Ao dizer “sim”, ela surpreendeu a todos com um lindo sorriso, um como a maioria jamais havia visto nos sete anos em que conviveram com ela.

Nesse exato instante, de uma janela, Ramena, obcecada pela vingança e cheia de maldade e despeito em seu coração, disparou com uma besta, acertando a noiva nas costas de maneira covarde e decisiva. Petra mal percebeu o que havia acontecido. Ainda sorrindo, ela tombou para frente, caindo nos braços de Ivor, que estava confuso com sua reação, achando que ela havia tropeçado com tanta emoção. Só alguns instantes depois ele e todos perceberam a gravidade da situação: Petra caiu morta pelo impacto certo, o lindo sorriso congelado em seu rosto sereno.

Ivor quase enlouqueceu de dor e choque. Os outros correram atrás da assassina, mas os capangas dela criaram uma confusão à porta do pequeno templo e conseguiram impedir que ela fosse alcançada enquanto fugia para casa. Apesar dos protestos de Ivor, o caso não foi sequer investigado; a igreja mandou fechar o templo clandestino e o clérigo que realizou o casamento fugiu para longe. Ramena

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

saiu impune e não houve mais comentários, nem mesmo na fazenda onde Petra trabalhava. Ivor conseguiu apenas que Petra fosse sepultada no mausoléu da família, com o traje de noiva e os paramentos que ele lhe dera, ideais para cavalgar logo após o casamento.

Apesar de a igreja ter declarado a cerimônia de casamento inválida, o jovem criou uma situação extremamente delicada entre as famílias e acabou indo embora alguns meses depois.

Isso tudo aconteceu há pouco mais de um ano. Na noite do aniversário de casamento – e do assassinato – de Petra, alguma coisa mudou. Pode ter sido seu sangue Vistani, as emoções contraditórias de felicidade extrema e dor, a revolta acumulada de 19 anos de maus tratos e uma vida de miséria, o desejo profundo de vingança ou o próprio mal que permeia a Terra das Brumas – ou até mesmo tudo isso junto – mas de qualquer forma alguma coisa fez Petra se levantar de sua sepultura. Ela abriu facilmente as portas com sua força sobrenatural e saiu pelos campos.

Situação Atual

Petra tem sentimentos confusos. Por um lado, ela experimentou uma felicidade que nunca havia sentido antes; por outro, ela sempre guardou em seu íntimo uma revolta mal contida contra a sociedade injusta onde vivia. Seu ódio está dirigindo tanto contra Ramena, sua assassina e rival, quanto contra seu pai e os ciganos em geral, a quem considera responsáveis por sua vida miserável desde o início. Ela quer retomar o sentimento de felicidade que teve antes de morrer e fazer com que os outros, principalmente os seus amigos mais próximos, o sintam também. Os Poderes das Trevas aparentemente fizeram uma paródia desse desejo por felicidade, tornando-a uma “sorridente”. Além disso, ela pretende se vingar de todos os nobres e da igreja do Legislador pela opressão contra ela mesma e o povo em geral. Por fim, uma parte dela deseja apenas “seguir com a vida”, encontrando Ivor e consumando o casamento entre os dois.

Petra tem um plano simples e eficaz: ela vai transformar lentamente toda a cidade em

uma legião de sorridentes, começando pelos mais próximos dela e por todos aqueles que se relacionaram de alguma forma com sua vida. Assim, em sua mente doente, ela acredita que tornará todos felizes para sempre e acabará com a diferença injusta entre as classes sociais.

Combate

Petra é uma guerreira hábil e esperta. Ela costuma enganar e cansar seus inimigos, mandando primeiro seus sorridentes mais fracos, ou aqueles que já foram conhecidos dos seus oponentes, para chocá-los e exaurir seus recursos. Só então ela entra em combate, usando todos os truques que conhece. Uma estratégia comum é fazer com que os sorridentes andem lentamente, com passos incertos, para fazê-los parecer “zumbis comuns”, surpreendendo seus oponentes com sua agilidade e força.

Habilidades Especiais: cria, aura antinatural, empatia com cavalos, legião, morto-vivo; vide modelo “sorridente”.

Doença (Sob): Maldição Sorridente – doença mágica, transmitida por ferimento com garras ou mordida. Incubação 1 dia; teste de resistência de Fortitude CD 14; dano temporário de 1d6 pontos de Constituição. A vítima tem seus lábios e maxilares ligeiramente deslocados, abrindo um sorriso cada vez maior, e seus olhos ficam inchados. Testes de resistência de Fortitude impedem o avanço da doença, mas a cura só é possível aplicando-se uma magia *Remover Doença*, *Remover Maldição*, *Cura Completa*, *Desejo Limitado*, *Desejo* ou *Milagre*. Magias de *Restauração* podem devolver pontos de Constituição perdidos. Uma vítima que morra vítima da maldição sorridente é reanimada como um sorridente em 1d4 rodadas, a menos que seu cadáver receba uma magia *Santificar*. Os Vistani e Meio-Vistani são imunes a esta doença.

Inimigo Atroz (Ext): Petra odeia dois tipos de pessoas acima de todo o resto: os Vistani (a quem culpa por sua condição social) e os nobres e ricos (a quem considera tiranos injustos e mesquinhos, a serviço de tiranos maiores). Quando confrontada com qualquer

A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

representante de um desses dois grupos, ela recebe +2 em ataque e dano apenas contra essas pessoas. Se encontrar seu pai, Fiódor Dagtavich, ou sua rival e assassina, Ramena Igblun, o bônus de ataque e dano aumenta para +3. Apenas o corpo original de Petra tem esta habilidade; os demais sorridentes não a têm.

Líder da Legião (Ext): O corpo de Petra é o líder da legião de sorridentes. Se for destruído, todos os sorridentes perdem a ação naquela rodada, enquanto a mente de Petra se reorganiza. A legião continuará existindo mesmo se Petra for destruída, e sua mente não vai se concentrar em um único corpo. Ela não precisa de seu corpo original para se manter ativa, mas prefere mantê-lo por razões sentimentais (ela deseja consumir seu casamento com Ivor usando seu próprio corpo). Além disso, existe uma razão prática: nenhum dos corpos ganhará as habilidades de doença e inimigo atroz; essas habilidades foram dadas apenas ao seu corpo original.

Vulnerabilidades: Além das vulnerabilidades dos sorridentes, o corpo original de Petra tem mais uma: ela está obcecada com casamento. Se for confrontada com algo que lembre casamento – um buquê, véu de noiva ou algo assim – ela fica fascinada por três rodadas,

incapaz de se mexer ou atacar. Se for atacada, ela acorda do transe imediatamente e é capaz de se defender. Se ela observar uma noiva vestida, não consegue atacá-la diretamente (mesmo que seja sua rival, Ramena). Os demais sorridentes não estão presos a essa limitação e podem agir e atacar normalmente.

Próximos lançamentos em netbooks:

Setembro:

A Deusa de Jade - parte II

Marcos Archanjo

Outubro:

Classes de Prestígio II

Projeto Netbook d20

Novas Classes de Prestígio para d20

Títulos já lançados:

Dentes do Pântano

Grimório Verde

Fogo Ligeiro

Talentos (Netbook D20)

Matrix D20-FUBAR

A Noiva Sorridente

Royal Hunt - S.A.I.



A Noite da Noiva Sorridente - Ravenloft d20

THE D20 SYSTEM® LICENSE VERSION 4.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file “card.pdf,” the Licensee (“You”) accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Logo Guide found at www.wizards.com/d20 (the “d20 System Trademark Logo Guide”), incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the “Licensed Articles”) in accordance with the conditions specified in the current version of the d20 System Trademark Logo Guide.

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Breach and Cure

In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 30 days from the date the notice (the “cure period”) to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately.

5. Termination

If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the “card.pdf” Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensors:

Wizards of the Coast
c/o Publishing Division
Attn: Roleplaying Games Department
PO Box 707 - Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN “AS IS” BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.