

Uma aventura para 4-6 personagens de 8º-10º nível



RAUENLOFT II: A CASA DA COLIDA DO GRIFO

por Tracy e Laura Hickman





RAVENDLOFT II

A CASA DA COLIDA DO GRIFO

CRÉDITOS

Baseado em um Esboço de Tracy & Laura Hickman

Equipe de Criação	David Cook, Jeff Grubb, Tracy & Laura Hickman, Harold Johnson e Douglas Niles
Editor	Harold Johnson
Arte da Capa	Clyde Caldwell
Arte Interna	Jeff Easley
Cartografia	David S. LaForce.
Tipografia	Betty Elmore & Kim Lindau
Diagramação	Linda Bakk

EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradução e Editoração	Gilvan Gouvêa
Revisão	Christian Maillefaud

Baseado no DUNGEONS & DRAGONS original criado por Gary Gygax e Dave Arneson e na nova edição do DUNGEONS & DRAGONS produzida por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker e Peter Adkison.

Estatísticas dos monstros Armadilho (Trapper), Assombração (Haunt), Drelb, Espreitador de Teto (Lurker Above), Mihstu e Quase-elemental da Eletricidade (Quasi-elemental lightning) retirados do site Creature Catalog <<http://www.enworld.org/cc>>. Usado com autorização do autor.

Esta aventura foi traduzida e editorada pela REDERPG (www.rederpg.com.br) em parceria com a DEVIR Livraria, detentora dos direitos do D&D para língua portuguesa.

um produto da



2

licenciado para





RAVENLOFT II: A CASA DA COLINA DO GRIFO

“O que o leva a ter medo da escuridão da noite, enquanto dentro do seu próprio coração está a própria escuridão? Porque então você julga meu trabalho tão duramente?”

- Conde Strahd Von Zarovich

PRÓLOGO

O mestre da Colina do Grifo deseja boas vindas e espera que você tenha uma estadia prazerosa. Por favor, perdoe-o se ele não o recebe, pois ele está envolvido em um pequeno experimento neste instante. Ele irá chamá-lo quando seus serviços forem necessários, com certeza.

Ravenloft II: A Casa na Colina do Grifo é uma aventura de romance e mistério sombrio para DUNGEONS & DRAGONS. É recomendada para grupos de 4 jogadores ou mais entre o 8º-10º níveis. É altamente recomendado pelo menos um destes seja um clérigo.

A Colina do Grifo é a seqüência do modulo de aventura anterior, “Ravenloft” (inédito em português). Esta aventura pode ser jogada independentemente do trabalho anterior... contudo, aqueles que possuem o Ravenloft original encontrarão uma surpresa especial. O Apêndice 3: Os Sonhos de Barovia dá as indicações sobre como combinar ambos módulos em uma aventura ainda maior e mais fantástica.

A aventura é dividida em Capítulos e em um Epílogo. A aventura é então dividida em Eventos e Encontros. Eventos são acontecimentos que são ditados primariamente pelo tempo e podem acontecer em qualquer lugar. Eles fornecem um fluxo geral da aventura e um senso que a história está desenrolando. Encontros são acontecimentos que são ditados primariamente pelo lugar. Eles descrevem e dão acontecimentos que são disparados quando os PdJs entram em um lugar específico.

O objetivo do jogo é encontrar e destruir o vampiro Strahd e resgatar aqueles que caíram sob o controle do mal. A qualquer hora, e se, isto

acontecer, vá imediatamente para o Epílogo. É sua responsabilidade como o Mestre deste jogo usar cada poder disponível de Strahd para parar os personagens jogadores antes que isto aconteça.

Abreviações: Todas os termos básicos do jogo D&D e símbolos (PdJ, PdM, etc) se aplicam. Além disso, existem outros termos que serão úteis no desenrolar desta aventura. Outras abreviações específicas acompanham suas tabelas.

CA	Classe de Armadura	For	Força
Desl	Deslocamento	Des	Destreza
DV	Dado de Vida	Con	Constituição
Pv	Pontos de Vida	Int	Inteligência
Agr	Agarrar	Sab	Sabedoria
Atq	Ataque	Car	Carisma
Atq Tlt	Ataque Total	Tend	Tendência
AE	Ataques Especiais	LB	Leal e Bom
QE	Qualidades Especiais	NB	Neutro e Bom
RM	Resistência à Magia	CB	Caótico e Bom
PdJ	Personagem do Jogador	CN	Caótico e Neutro
PdM	Personagem do Mestre	LN	Leal e Neutro
TR	Teste de Resistência	N	Neutro
Fort	Fortitude	CM	Caótico e Mal
Ref	Reflexos	NM	Neutro e Mal
Vont	Vontade	LM	Leal e Mal

Preparação para o Mestre: Este jogo exige alguma preparação antes que você possa jogá-lo. Primeiro você deve ler e se tornar tão familiar quanto possível não apenas com as regras desta aventura, mas também com sua emoção e textura. Olhe a aventura mais uma vez para sentir seu ritmo e estrutura, então a leia completamente, dando uma atenção especial para as descrições nas caixas. Isto não irá apenas lhe dar o entendimento de como a aventura deve ser jogada, mas também alguma percepção de como criar descrições de horror gótico.

Antes de você realmente jogar esta aventura,



traduzido e

editorado por





você precisará ler a seção O PENDULO DO MESMERISTA para determinar o fim da aventura. Caso os PdJs não façam uso do Mesmerista durante o curso da aventura, então é importante que você já tenha determinado o fim do jogo. Se os personagens jogadores usarem o Mesmerista para destrancar a memória do Alquimista Strahd ou da sua noiva, Lady Weathermay, use a nova leitura para substituir os resultados anteriores.

Adicionalmente, você precisará obter as cartas básicas de baralho e prepará-las como descrito no Evento 5, A Conversão. Estas cartas são usadas para determinar aleatoriamente a “transpossessão” ou troca forçada de almas entre duas criaturas durante o jogo. Caso você não tenha nenhuma carta de baralho disponível, você pode comprar um baralho barato ou fazer suas próprias de papel comum.

A seguir, decida quando as partes do Evento 10 irão acontecer e registre-as na Tabela de Eventos.

Uma preparação final precisa ser feita; você precisa obter antecipadamente com os jogadores uma lista dos equipamentos que seus personagens irão levar no começo desta aventura. Isto é importante, pois quando os PdJs acordarem no Evento 1, a maioria do seu equipamento terá sumido, estando espalhado pela cidade. Você precisará colocar este equipamento com antecedência. A primeira parte do jogo envolve os PdJs andando pela cidade e recuperando seu equipamento. Isto permite que eles conversem e interajam com os vários PdMs da cidade. É durante este tempo que os PdJs devem começar a sentir que algo aqui está terrivelmente errado. Para fazer isto acontecer, você precisará colocar os equipamentos dos PdJs em vários lugares e fazê-los procurar por eles. As localizações dos vários itens são detalhadas na seção de Evento em Explorando Mordentshire-sobre-o-Mar.

Uma vez que estas preparações estejam completas, você pode reunir o seu grupo, utilizando seus próprios personagens de nível apropriado ou os personagens fornecidos neste módulo. Comece

a jogar com o evento E1, seguindo as indicações encontradas lá para continuar a aventura.

Jogando com os Monstros: Todas as estatísticas para os monstros que serão encontrados nesta aventura estão colocadas neste texto. As estatísticas e descrições de qualquer novo monstro estão inclusas no Apêndice desta aventura.

As partes mais importantes que você interpretará como Mestre nesta aventura são as duas encarnações de Strahd Von Zarovich... ambas encarnações de alquimista bondoso e vampiro maligno. Como na aventura anterior, tanto o Strahd Alquimista quanto o Vampiro têm inteligência e usam planos sombrios pretendendo utilizar os heróis em seus próprios propósitos. Strahd possui uma inteligência genial... você precisa representar ambas encarnações dele usando o melhor da sua habilidade. Ele não costuma ser enganado por pequenos truques que jogadores costumam usar geralmente contra monstros comuns.

Algumas áreas descritas neste módulo são duplicatas de outras áreas. Áreas que são exatamente parecidas possuem o mesmo número nos mapas. Há apenas uma descrição de texto para usar o mesmo número nos mapas. Todas as descrições de interior e exterior durante a noite são escritas presumindo que os PdJs estão usando uma tocha. Uma tocha normalmente ilumina uma área de 6 metros e precariamente uma área de 12 metros. Se outra fonte de luz é usada ou os PdJs não possuem uma fonte de luz, então altere as descrições apropriadamente.

Objetivo da Aventura: O objetivo da aventura é destruir o Vampiro Strahd. Isto não pode ser feito sem a ajuda e sacrifício do Alquimista Strahd. Para ter sucesso, os seguintes objetivos secundários precisam ser completados. Estes objetivos menores são fornecidos aqui para ajudar o Mestre a guiar a história à medida que os heróis exploram o ambiente.



Sinopse da História

1. Os heróis devem explorar a cidade para recuperar seu equipamento. No processo, eles ficarão familiares com o povo da cidade e recebem algumas pistas de que algo está errado. Eles devem encontrar o Doutor Germain d'Honaire no sanatório e descobrir o seu interesse no mesmerismo e seu poder de recuperar memórias perdidas.

2. Os heróis devem visitar a Casa dos Arbustos para encontrar os personagens chave deste drama – Lorde Weathermay, sua filha Lady Virgínia Weathermay, sua acompanhante Senhora Ardent, o alquimista Conde Strahd Von Zarovich, e os Fielders, convidados dos Weathermays.

Aqui eles devem se colocar no rastro do mistério das memórias perdidas do Conde e de Lady Weathermay. Eventualmente, os PdJs devem considerar o encontro de Doutor d'Honaire e um destes dois.

3. Deste ponto, a trilha leva a exploração da casa na Colina do Grifo, e esperançosamente à descoberta do diário do Alquimista e sua página perdida. Os PdJs também devem encontrar alguns dos itens que importam nesta aventura – o Bastão de Rastinon, o Medalhão de Procura da Alma, e o Anel da Reversão.

Aqui, também, eles devem eventualmente encontrar o rastro do Aparato desaparecido, a poderosa máquina mística que planejou todo este terror.

4. A trilha encoberta do mistério irá inevitavelmente retornar a Casa dos Arbustos onde a Criatura Strahd e seus servos preparam uma pequena recepção.

Os PdJs devem descobrir a localização do Aparato e controlando o Bastão de Rastinon e unir os dois para terminar com o pesadelo. Mas um exército de mortos-vivos protegem o caminho.

Expulsar Mortos-vivos em Mordentshire e Redondezas.

As criaturas malignas que assombram as charnecas e áreas selvagens de Mordentshire foram trazidas da passagem pela Criatura. Seu mal irá comandá-los e controlá-los como seu senhor, e então as criaturas mortas-vivas nesta área são mais difíceis de expulsar do que os mortos vivos comuns. Quanto mais perto os mortos-vivos estão da Criatura, maior será a penalidade no teste de Expulsar Mortos-vivos. Estes efeitos são definidos pelo lugar, mas podem ser aumentados para o efeito máximo se a Criatura está presente.

Penalidade no Teste/ Lugar/Situação Dano de Expulsão

+0	Norte da Cidade ou Dia Ensolarado
-1	Dentro de Mordentshire ou Dia Nublado
-2	Dentro do Pântano, na Colina do Grifo ou de Noite
-3	Propriedade dos Weathermay ou A Criatura está Presente



O ANTIGO E O REDASCIDO

OUÇA AGORA! Vire agora do conto sombrio e imagine as facetas do mal! Cada um dos atores principais do nosso pequeno drama possui sua própria visão e seus próprios segredos. Cada um possui um conto para dizer em face às mentiras dos outros...

SAIBA ISTO! Existem dois que jogam nesta peça, seja com o bem e com o mal. Cada um atende pelo nome do outro, já que ambos se chamam Strahd Von Zarovich. Mas não se engane! Nós aqui podemos chamá-los não pelo nome que ostentam em comum, mas um será A CRIATURA e o outro será O ALQUIMISTA.

O CONTO DO ALQUIMISTA

Eu sou renascido, eu sou a passagem do tempo. Os problemas da minha vida anterior desaparecem nas sombras sozinhos. Eu estava na própria paz. Eu era bom e justo. Eu praticava minhas artes para o bem de todos e curava a terra com os dons de um deus justo, mas o tormento do meu próprio eu maligno me seguiu. Dentro de mim estava a escuridão, o ódio e a inveja. À medida que eu olhava ao redor, então também esta sombra negra da alma da humanidade penetrava lentamente em tudo o que eu fiz, diluindo seu poder e drenando sua força.

Minha própria escuridão, minha própria dúvida, ódio e fúria me envenenaram também; com tanto feito a serviço dos outros, meu próprio ódio e orgulho me rasgaram por trás da minha mente. No fim, foi dito para mim, tudo que existe é morte, e todos os bons trabalhos serão para nada.

Então veio a visão. Eu vi um caminho que poderia ter me livrado de minha própria escuridão. Realmente, não poderia eu ter livrado toda a humanidade de seu lado sombrio? Isto seria com certeza a perfeição, alegria e riqueza. Isto era o Aparato e uma vez que minha mente o concebeu, eu não poderia descansar até estar completo.

Muitas noites eu trabalhei na escuridão do meu laboratório recluso, minha mente febril com a imensidão do que eu poderia fazer. Ainda sim o sucesso iludia falha após falha que eu sofria. A chave para a expulsão do nosso eu sombrio estava bem à minha vista, sem forma ou substância; sempre em um nevoeiro de obscuridade provocativa.

Uma noite minha alma torturada ferveu com ódio e raiva. Eu gritei! "Porque os deuses fizeram o homem? Porque nós precisamos ser torturados pelo contraste nesta vida, confrontados constantemente com a escolha da luz e trevas?" Eu poderia conquistar isto se eu pudesse. Eu poderia desafiar tal lei!

Então veio a mim com clareza o conhecimento do que eu precisava fazer. Eu vi a peça perdida, o bastão de cristal talhado exatamente assim; seu tamanho apenas assim. A esfera de enxofre... Tudo fazia sentido. Eu jurei deixar então por um tempo os caminhos decretados pelos deuses justos, para uma finalidade muito boa que podia ser alcançada... Com certeza os deuses compreenderiam a necessidade disto.

Dentro de uma quinzena a proeza estava feita. O Aparato estava completo em meu laboratório. A grande bola de enxofre em seu mecanismo, os receptores abaixos arranjados apropriadamente sobre a esfera principal de vidro. Todos os testes foram bem sucedidos... Eu não poderia deixar ninguém além de eu ser o primeiro dentro desta câmara.

O poder surgiu com a esfera giratória. Raios atingiram a câmara. Flechas de brilho voaram dos receptores e perfuraram o vidro... minha alma! As trevas me cercaram... ela gritou!

Quando eu finalmente acordei, estava livre. Ainda sim o grande experimento funcionou bem demais.

Eu poderia casar de consciência tranquila com a mulher que eu amava e saber que o lado sombrio dentro de mim não seria obstáculo para nossa felicidade e prazer. Nos estávamos noivos e a data estava marcada.

Eu não me importei para onde minha alma sombria havia sido mandada. Onde parte de mim vivia, eu não sabia. Meu orgulho pregou uma última peça em mim.

Eu continuei minha busca para aperfeiçoar meu aparelho quando, em uma noite terrível de tempestade, o aparelho fugiu do meu controle e a escuridão negra solidificou dentro do globo de cristal. Do lugar onde enviei meu lado sombrio... ele tinha retornado!

Agora ele assumiu forma, espontâneo e terrível! A criatura... porque nenhum outro nome seria adequado... emergiu do globo partido. Eu fui da casa aterrorizado que tal horror tinha existido dentro de mim, apenas para voltar.

O CONTO DA CRIATURA

Eu sou o antigo, eu sou a terra. Meu inicio está perdido nas trevas do passado. Eu era o guerreiro, eu era bom e justo. Eu trovejei pela terra como a fúria de um deus justo, mas os anos de guerra e os anos de matança desgastaram minha alma assim como o vento desgasta a pedra até se tornar areia.

Todo o bem foi retirado da minha vida; eu descobri que minha juventude e força se foram e tudo o que sobrou foi a morte. Meu exercito se estabeleceu no vale de Barovia e obteve o controle sobre a população em nome do deus justo, mas sem nenhuma graça ou justiça do deus.

Eu chamei por minha família, há muito retirada de seus antigos tronos, e os trouxe aqui para morarem no Castelo Ravenloft. Eles vieram com meu irmão mais novo, Sergei. Ele era belo e jovem. Eu o odiava por isto.

Das famílias do vale, um espírito brilhou acima de todos os outros. Uma rara beleza, que era chamada de "perfeição", "alegria" e "riqueza". seu nome era Tatyana e eu desejei que ela fosse minha.

Eu a amei com todo meu coração. Eu a amei pela sua juventude. Eu a amei por sua alegria. Mas ela desprezou! "Velho" era meu nome para ela - "ancião" e "irmão" também. seu coração foi para Sergei. Eles estavam noivos. A data foi marcada.

Com palavras ela me chamava de "irmão", mas quando eu olhava em seus olhos, eles refletiam outro nome - "morte". Era a morte dos idosos que ela via em mim. Ela amava sua juventude e gostava dela. Mas eu tinha gastado a minha.

A morte que ela viu em mim me afastou dela. E então eu vim a odiar a morte, minha morte. Meu ódio é muito forte. Eu não seria chamado "morte" tão cedo.

Eu fiz um pacto com a morte, um pacto de sangue. No dia do casamento eu matei Sergei, meu irmão. Meu pacto foi selado com seu sangue.

Eu encontrei Tatyana chorando no jardim leste da capela. Ela fugiu de mim. Ela não me deixaria explicar, e uma grande fúria surgiu dentro de mim. Ela tinha que entender o pacto que eu fiz por ela. Eu a persegui. Finalmente, em desespero, ela se lançou das muralhas de Ravenloft e eu observei tudo que sempre quis fugindo do meu alcance para sempre.

Foi uma queda de vários metros através da névoa. Nenhum rastro dela foi encontrado. Nem mesmo eu sabia seu destino final.

Flechas dos guardas do castelo me perfuraram até a alma, mas eu não morri. Nem vivi. Eu me tornei um morto-vivo, para sempre.

Eu geralmente tenho procurado por Tatyana. Eu até mesmo tenho a sentido à meu alcance, mas ela escapa. Ela me provoca! Ela me provoca! O que irá curvar seu amor para mim?

Então eu procurei nos meus livros por uma maneira de adquirir outro nome. Minhas magias e feitiçarias negras foram praticadas durante longas e cansativas noites. Ainda sim eu persisti na missão de recuperar o nome de redenção que eu perdi há muito tempo.

No brilho do raio minha missão chegou ao fim. Através de um portal de poder e magia eu vi o que eu nunca tinha suspeitado existir. Bem na minha frente estava um espelho de mim! Havia vida! Minha vida! ... onde ela estava escondida de mim pelo ódio dos deuses. Eu poderia recuperá-la... eu atravessei o portal.

Agora minha missão estará completa. Agora eu irei recuperar o que me foi negado!



O PÊNDULO DO MESMERISTA

Dentro da vila de Mordentshire mora um Doutor Germain d'Honaire, médico residente do Sanatório de Saulbridge. Doutor d'Honaire, pesar de ser um clínico geral e bom cirurgião, também faz experimentos no campo de desordens mentais. Ele é um mesmerista capaz e pode hipnotizar alvos voluntários para poder examinar medos profundamente enraizados, neuroses, e recuperar memórias esquecidas.

Doutor d'Honaire é um companheiro acadêmico e possui um interesse momentâneo em histórias populares de fantasmas, espíritos e do sobrenatural. Contudo, ele trata a maioria destes contos como tolices infantis nesta era civilizada. O doutor não é um companheiro valente, e tentará evitar o envolvimento com qualquer aventura real. Ele fica contente em fazer seu dever de lidar com os loucos, que ele chama de "seus filhos". Realmente, ele pode ver que os PdJs estão nos limites da esquizofrenia e os encoraja a irem para uma instituição para algumas semanas de "descanso".

Este homem possui a chave que liberta os mistérios de Mordentshire. Ele tem o poder de procurar os pontos sombrios das mentes do Alquimista e de Lady Weathermay. Realmente, se procurar por conta própria ele ficará intrigado com suas condições e concordará prontamente em hipnotizar um deles. As respostas que podem ser obtidas como resultado deste exame irão não apenas iluminar os eventos em Mordentshire... mas também irão definir o curso desta aventura.

O Pêndulo do Mesmerista simula uma seção com o hipnotizador assim como é retratado nos filmes de terror. Esta seção é fornecida estritamente para retratações dramáticas e de maneira alguma retrata técnicas verdadeiras de hipnose. Esta seção de mesmerismo adiciona atmosfera a essa aventura, e serve ao propósito maior de localizar características chave e determinar as motivações para a aventura.

Uma vez que é possível que os personagens não pensem um usar os serviços do bom doutor, o Mestre

deve preparar uma leitura aleatória do tempo para planejar as localizações dos vários itens e detalhes importantes da trama antes de começar o jogo. Se, durante o curso da aventura, os PdJs utilizarem os serviços do Mesmerista, substitua a leitura original pelos seguintes novos resultados.

Balançando o Pêndulo: Existem dois métodos que podem ser usados para determinar os objetivos e suas localizações para este jogo. O primeiro é através de jogadas aleatórias de dados e a segunda é através das respostas de seus jogadores para certas perguntas.

A) Preparação Inicial: Para preparar o começo da aventura, você pode usar jogadas aleatórias de dado e as seguintes tabelas para fazer as determinações necessárias. As letras listadas nestas tabelas correspondem a letra das escolhas nas Cartas do Pendulo do Mesmerista.

PARTE 1: OBJETIVOS DA CRIATURA

1d4	Modificador
1	A Matar sua Metade Bondosa
2	B Atormentar a Noiva do Alquimista
3	C Se Alimentar em Novas Terras
4	D Recuperar a Vida Verdadeira

PARTE 2: O CONDE APARECE COMO ...

1d4 + Modificador	A Criatura é...
1	A Criatura
2	B Lady Weathermay
3	C A Alma Redemoinho
4	D Senhora Ardent
5	E Lorde Weathermay
6	F A Criatura
7	G Lady Weathermay
8	H A Alma Redemoinho

PARTE 3: LOCALIZAÇÃO ALEATÓRIA DOS ITENS

1d6	Localização
1	A Lareira (42F)
2	B Estúdio Privativo (46F)
3	C Laboratório Abandonado (46G)
4	D Igreja Queimada (12)
5	E Capela (45)
6	F Câmara da Lady (M24)

* O Bastão de Rastinon, o Medalhão de Procura de Alma, o Anel de Reversão e as Páginas Perdidas. Determine separadamente cada item.



PARTE 4: LOCALIZAÇÃO ALEATÓRIA DO APARATO

1d6 Localização

1	A Ala Leste da Casa dos Arbustos (M27)
2	B Mausoléu Norte (T5)
3	C Mausoléu Leste (T7)
4	D Mausoléu Oeste (T6)
5	E Salão de Dança da Casa dos Arbustos (M19)
6	F Criptas (M40)

B) O Encontro do Mesmerista: Se e/ou quando os PdJs encontrarem o Mesmerista e discutirem sobre seu dilema com ele, ele irá sugerir uma sessão de hipnose para tentar determinar através Alquimista ou de sua noiva, Lady Weathermay, a verdade sobre o que aconteceu na Colina do Grifo. Se os PdJs quiserem tentar isto, use este método para determinar os resultados. Uma vez que o alvo é trazido diante do bom doutor, e seja convencido a participar do experimento, comece lendo o seguinte texto marcado.

Este método utiliza as cartas encontradas nesta aventura. Corte-as em preparação a esta sessão. O Pendulo do Mesmerista é usado como um roteiro de uma peça, e dividido em duas partes. O Mestre faz a parte do Doutor d'Honaire, enquanto os jogadores dividem a parte do alvo mesmerizado, ao ler as cartas no momento apropriado, e fazendo escolhas quando for pedido.

As cartas devem ser lidas dramaticamente para adicionar atmosfera na aventura. O Mestre dirá o numero de uma carta, e o jogador segurando aquela carta lê primeiro a informação encontrada no lado colorido. Então, em resposta a pergunta do Mesmerista, o jogador vira a carta e escolhe uma das respostas na parte de trás. Existem quatro cartas n.4, e apenas uma será usada durante a leitura.

O mesmerista fita com seus olhos penetrantes até encontrar um local confortável para o alvo sentar. Quando todos estão prontos, ele começa a olhar para o alvo, como se ele pudesse queimar um buraco direto no coração da pessoa diante dele. Então se mover seu olhar fixo, ele coloca a mão no bolso e puxa um cristal afixado na ponta de uma corrente. O cristal balança na corrente polida girando

gentilmente. A luz através do cristal brinca pelos olhos do alvo; o murmúrio profundo da voz do Mesmerista age como ondas quentes naqueles que a escutam.

Cada um dos PdJs precisa fazer um teste de Vontade (CD 18) neste momento. Todos os PdJs que faltarem entraram em um sono hipnótico profundo. Se todos os PdJs dormirem eles escutarão as respostas do alvo e em suas mentes, irão experimentar o conto que está sendo dito como uma aventura real. Esta experiência deve ser feita de modo similar ao delírio descrito no Evento 1. Se qualquer personagem ficar acordado, prossiga com a seqüência, explicando aos outros jogadores que seus personagens estão revivendo os eventos em suas mentes.

As pálpebras do alvo fecham e ele cai em sono profundo apesar de ainda manter sua cabeça erguida. O mesmerista se endireita e começa a falar.

“Eu quero que você relaxe... relaxe... ah, sim. Agora você está perfeitamente descansado e adormecido. Você ouve minha voz e irá responder a ela. Eu irei contar de trás para frente a partir do oito e quando eu chegar a zero e estalar meus dedos, você acordará e não se lembrará de nada que eu disse. Você me entendeu? Eu farei perguntas neste meio tempo e você irá respondê-las verdadeiramente. Você está pronto? Vamos começar”.

Oito! Onde você está?

Se você ainda não entregou as cartas do Pêndulo do Mesmerista, faça isto agora. Você deve tentar escolher um jogador diferente para tirar cada nova carta. O jogador segurando a carta 8 deve agora ler a parte da frente da carta. Quando ele terminar, pergunte o seguinte:

O que você vê?





Este jogador deve virar a carta 8 e escolher qualquer uma das respostas listadas. Você deve anotar a letra escolhida na Tabela de Eventos do Mestre, fornecida com esta aventura. A escolha determinará a Localização do Aparato.

Agora você pode prosseguir com a carta 7 e assim por diante.

Sete! Por favor, descreva este lugar.

O próximo jogador lê o lado colorido da carta 7. Quando ele terminar, pergunte o seguinte:

Onde ele está? Onde está a argola?

Anote a letra da resposta. Esta escolha define a Localização do Medalhão de Procura de Alma.

Seis! O que está acontecendo com você agora?

Depois da frente da carta 6 ser lida, pergunte o seguinte:

O que ele diz?

Anote a letra da resposta. Esta escolha define o Objetivo da Criatura Strahd.

Cinco! O que você faz?

Depois da frente da carta ser lida, pergunte o seguinte:

Onde você encontrou este livro?

Anote a letra da resposta. Esta escolha define a Localização do Diário do Alquimista.

Existem quatro diferentes cartas 4, rotuladas 4A, 4B, 4C e 4D. A próxima carta a ser lida é determinada pela resposta da carta 6, o Objetivo da Criatura. Se a resposta foi "A", então a carta a ser lida é a "4A." As outras cartas 4 não serão usadas.

Quatro! O que o livro diz?

Depois da carta ser lida, pergunte o seguinte:

Você pode descrevê-la? Descreva a figura!

Anote a letra da resposta. Esta escolha define o Disfarce no qual a Criatura Strahd se esconde. Isto é explicado posteriormente.

Por tudo o que é Grande! Três! O que você faz?

Depois da frente da carta 3 ser lida, pergunte o seguinte:

Leia! O que a inscrição diz?

Anote a letra da resposta. Esta escolha define a Localização do Anel da Reversão.

Dois! O que você faz com o anel?

Depois da frente da carta ser lida, pergunte o seguinte:

Onde está esta Verdade?

Anote a letra da resposta. Esta escolha define a Localização das Páginas Perdidas.

Um! O que você faz com a Verdade?

Quando a ultima carta for lida, pergunte o seguinte:

Onde está esta Chave para a Verdade?

Anote a letra da resposta final. Esta escolha define a Localização do Bastão de Rastinon, o bastão de controle do místico Aparato e um dos principais objetivos dos PdJs.

Quando você terminar, recolha as cartas dos personagens e leia o seguinte texto.



Com um grito de angustia, a pessoa desaba. O mesmerista olha para vocês com feições tensas, pálidas, a preocupação entalhada em sua fronte. "Eu sinto muito, não há nada mais que eu possa fazer," ele diz. Então, virando para o alvo, ele fala, "Zero! Você pode acordar, e não se lembrar de nada do que disse. Você se sentirá relaxado e em paz." E com um estalar de dedos, o alvo acorda!

O bom doutor achará a sessão bastante desconcertante. Ele não falará dela diante do alvo e avisará aos heróis que não façam isto. Ele equaciona as imagens conjuradas como símbolos de algum tormento interior, e a clássica paranóia. Ele será céptico sobre qualquer teoria em relação a planos nefastos reais e criaturas mortas-vivas.

O Que as Leituras Significam:

Esta aventura pode assumir várias formas diferentes. Ao usar esta seção, o Mestre e os jogadores determinam a verdadeira aventura que jogarão ao determinar os objetivos da criatura vampiro Strahd, o disfarce que ele usa, a localização dos itens importantes para a definição desta aventura. Esta seção descreve brevemente estes elementos. Veja os Apêndices para mais detalhes sobre os itens.

O Disfarce da Criatura: Através de métodos mágicos ou alquímicos, a alma do Conde Strahd Von Zarovich foi dividida, jogando a outra metade em outro plano de não-existência. Através de alguma distorção fantástica do cosmos ou pelas mãos de algum poder maior, um rasgo foi feito no tecido do universo, permitindo que a Criatura Strahd retornasse e procurasse sua contraparte.

O Objetivo da Criatura: A Criatura pode possuir um destes quatro objetivos derradeiros diferentes. Eles são detalhados aqui. Dependendo do Disfarce da Criatura, ele pode usar técnicas diferentes para tentar atingir cada objetivo.

A. Matar sua Metade Bondosa: A Criatura deseja destruir sua boa metade, o Alquimista Strahd. Contudo, uma vez que os dois possuem as almas ligadas, a Criatura está incerta sobre como isto irá afetá-lo. Então, ele procura destruir permanentemente todas as relações com o Alquimista, procurando ele próprio o Bastão de Rastinon e completando a separação. Durante este tempo, ele procura atormentar sua contraparte e colocar a culpa em seus ombros em uma tentativa de quebrar seu espírito e levar o Alquimista a revelar a localização do Bastão.

B. Atormentar a Noiva do Alquimista: A Criatura Strahd não tolera ver sua contraparte encontrar a felicidade que lhe foi negada, uma companheira. Então a Criatura jurou causar o desespero supremo no Alquimista ao roubar sua noiva. A Criatura começou sua missão através de atos de terror, provocações e tormentos. Ele tentará seduzir Lady Weathermay através de visitas noturnas; se falhar nisto ele procurará levá-la à loucura através de atos de terror; se isto também falhar, ele tentará seqüestrá-la na véspera do casamento e matá-la para a tornar sua companheira pela eternidade.

Contudo, ele teme o confronto com sua contraparte, incerto de que repercuções podem acontecer ao "se matar", e isto se mostrará ineficaz em todas suas primeiras tentativas enquanto o Alquimista mantiver sua vigília constante. Por este motivo, ele tenta encontrar o Bastão de Rastinon para completar a separação e então derrotar o Alquimista.

C. Se Alimentar em Novas Terras: A Criatura está enlouquecida pela presença de todo esse sangue fresco disponível nesta nova terra. Ele procura a oportunidade de saciar sua sede de mordidas e construir novas legiões da noite para servi-lo. Contudo, para qualquer lugar que se volte, lá está o Alquimista Strahd procurando atrapalhá-lo e destruindo seus servos. A Criatura busca não se confrontar com o próprio Alquimista ou permitir





que seus servos o matem até ele tenha certeza de como isto irá afetar a Criatura. Então ele aguarda, atormentando sua contraparte com o fardo de cada nova vítima. Enquanto isto, o lorde vampiro tenta encontrar o Bastão de Rastinon e completar a transformação que irá separá-lo para sempre do Alquimista. Então estas terras fartas de sangue serão dele.

D. Recuperar a Vida Verdadeira: A Criatura uiva sua indignação para a lua, já que alguém tão sem valor como o Alquimista teve a vida garantida, vida preciosa que lhe foi negada. Ele jurou que irá encontrar uma maneira de roubar aquela vida para si. E ele acredita que tal maneira existe! Mas se ele encontrar o Bastão de Rastinon e atrair o Alquimista para o lugar onde está escondido o Aparato, ele trocará de corpo com o Strahd vivo. Mas isto precisa ser cuidadosamente planejado, pois ele pretende também atrair seus caçadores para o mesmo lugar logo depois da transformação, para que eles possam atacar o transpossuído Strahd vivo e destruí-lo em sua forma morta-viva. Então, no fim a Criatura estará livre da sua maldição. Lenta e cuidadosamente a Criatura tece sua trama como uma aranha fazendo uma teia.

Disfarces da Criatura: Nesta aventura, a Criatura pode assumir vários disfarces como é determinado nesta seção. O que é cada disfarce e como a Criatura irá agir enquanto estiver com esta aparência é explicado aqui.

A. A Criatura Sozinha: Nesta versão, as duas metades de Strahd ganharam uma forma física. Agora, através de circunstâncias mágicas ou alquímicas similares, as barreiras entre estas duas entidades foram quebradas e a criatura retornou ao reino do Alquimista. Eles se parecem muito, como dois irmãos, um justo e franco, o outro sombrio e pensativo.

A Criatura se esconde durante o dia dentro dos confins de um de seus muitos caixões escondidos

por seus servos. Há um caixão para cada residência onde ele colocou um servo. Estes caixões podem estar escondidos em cavernas de ribanceiras, debaixo do cais, dentro de navios vazios, nas criptas da vila ou nos porões de seus servos, e eles são sempre vigiados por algumas criaturas leais a ele.

1d6 Guardiões

1	Morte Escarlate (1)
2	Drelb (1d4+1)
3	Caçador Invisível (1)
4	Rastejador de Teto
5	Mastins das Sombras (2d4)
6	Espectros

Nesta forma, a Criatura vaga pelas áreas selvagens, e anda nas sombras das ruas à noite, procurando primeiro saciar sua sede por aquela noite, e depois dar prosseguimento aos seus planos para atingir o objetivo que deseja.

B. A Criatura é Lady Weathermay: A Criatura retornou como um espírito sem corpo que possuiu Lady Virginia Weathermay. Ele não possui controle completo sobre ela, mas exerce seu domínio depois do anoitecer e sempre que Lady Weathermay passa por um estresse extremo e falha em um teste de Vontade (CD 19). Este controle dura até o raiar do dia ou 2d4x10 minutos. Virginia não sabe que a criatura a possuiu e sofre crises de amnésia sempre que a alma maligna toma o controle. Ela detesta falar sobre estes lapsos, chamando-os de simplesmente "seus ataques" e mesmo sob hipnose ela não pode ser compelida a falar deles.

Lady Weathermay possui todas as imunidades do morto-vivo. Sempre que o espírito maligno a controla, ela assume o aspecto súbito de um vampiro, assim como suas fraquezas, e não possui reflexo. Quando controlada, ela ganha todas as habilidades da Criatura Strahd.

A Criatura será cuidadosa em não se revelar, atacando das sombras e na escuridão, se transformando em névoa sempre que haja iluminação o bastante para identificar seu disfarce.



Ele não procura atrair a atenção para sua hospedeira, e assim utiliza servos para da prosseguimento aos seus objetivos ao invés de agir diretamente. Então, se for evitável, ele não confrontará sua contraparte a menos que esteja totalmente disfarçado. Você deve tomar cuidado para os PdJs nunca realmente testemunharem a transformação, e que Lady Weathermay é encontrada com alguma explicação lógica de sua localização, depois que a Criatura tiver enlouquecido. Estas explicações são facilmente criadas, já que ela é uma dama fina, frágil e facilmente assustada, cuja mente desenvolveu uma paranóia horripilante de que os outros tentam machucá-la.

C. A Alma Redemoinho: Nesta versão, apenas o espírito maligno da Criatura conseguiu cruzar a barreira e foi levada a habitar o corpo do Alquimista Strahd. Durante a noite e todas as vezes que o Alquimista sofrer de estresse extremo e falhar em um teste de Vontade (CD 19), a Criatura toma o controle do corpo e passa pela transformação da Criatura Strahd. Esta transformação dura por $2d4 \times 10$ minutos ou até a luz do dia.

Nem o Alquimista nem a Criatura estão totalmente cientes que dividem o mesmo corpo. Contudo, cada um pode fazer esta descoberta durante a aventura. Eles nunca falarão um do outro exceto vagamente como um irmão. Para o Alquimista, a Criatura é uma abominação maligna, tirânica e imoral. A Criatura vê o Alquimista como um tolo fraco e sorridente que precisa aprender as consequências do poder que ele procura controlar.

Você deve tomar cuidado para os PdJs não testemunharem sua transformação, criando alguma desculpa razoável para o Alquimista desaparecer e a Criatura chegar. Pela Criatura estar limitada pela relação com seu hospedeiro, ela tentará usar seus servos para prosseguir com seus planos e raramente terá interesses diretos de se livrar de criadores de problemas.

Depois da transformação, a Criatura procurará festejar ou brigar, e então se acalmar para

beber sangue fresco. Uma vez saciado, ele dará continuidade aos seus planos. A Criatura é ruidosa e tempestuosa, dada aos excessos até estar alimentada, mas nunca irá se arriscar imprudentemente.

D. A Criatura é a Senhora Ardent: Apenas o espírito maligno da criatura conseguiu cruzar a barreira e agora reside no corpo da Senhora Ardent, acompanhante pessoal de Lady Weathermay. Nesta forma a Criatura terá o controle total de sua hospedeira e de sua personalidade, e pode assumir a personalidade da Senhora Ardent para confundir tentativas de detectar o mal, o que pode resultar em uma interpretação confusa, ou uma neutra. Ela possui as imunidades do morto-vivo.

Apenas a noite ou durante momentos de extremo perigo, a Criatura manifesta sua natureza vampírica. Durante estes momentos, a Senhora Ardent possui todas as habilidades e qualidades da Criatura Strahd assim como suas fraquezas. Nestas situações ela não possui reflexo em espelhos.

A Criatura é cuidadosa ao esconder sua presença dentro de sua hospedeira e assim trabalha através de seus servos para completar seus planos. Contudo, ele gosta de fazer jogos mentais com sua presa e espreitará nas sombras da noite, falando com voz de homem e sussurrando ameaças sinistras e avisos horrendos de retribuição, e então desaparecer no vento da noite. Se a Criatura precisar agir diretamente, ela tomará o maior cuidado para disfarçar sua natureza e atacar de surpresa, fugindo quando aparecer a chance de ser descoberta.

E. A Criatura é Lorde Weathermay: Apenas o espírito maligno da Criatura foi capaz de cruzar a barreira. Ele encontrou refúgio na casca quebrada do aleijado Lorde Byron Weathermay. A vontade de Byron foi drenada, e agora ele é apenas um peão da Criatura que o controla das sombras da sua própria mente confusa durante o dia. Durante a noite e nos momentos de ameaça extrema, a Criatura sofre uma transformação que faz Lorde Weathermay se tornar um poderoso monstro que possui todas as





habilidades da Criatura Strahd. Esta transformação é tão completa, que Byron parece apenas levemente sua forma aleijada, assumindo a forma de um homem mais jovem, sombrio e maligno, não mais aleijado.

Quando a Criatura se esconde dentro do corpo de Lorde Weathermay, qualquer tentativa de detectar o mal irá resultar em uma leitura confusa, no máximo. Quando a Criatura transforma Byron, seu corpo ganha todas as habilidades e qualidades da Criatura Strahd, assim como suas fraquezas. Esta transformação irá durar apenas até o amanhecer ou até o perigo passar. A Criatura sempre será capaz de voltar para a cadeira de rodas de Lorde Weathermay antes que este tempo termine.

A Criatura é cuidadosa ao esconder sua presença e irá trabalhar através de seus servos e confundir os PdJs sempre que possível. Ele não deseja atrair a suspeita para si. Você deve tomar o cuidado de esconder qualquer transformação dos PdJs criando algum plano razoável para afastar os PdJs do Lorde Weathermay ou da Criatura em tais momentos.

A Criatura vaga por várias horas toda noite da meia-noite até o amanhecer do novo dia. Durante este tempo ela se move rapidamente para consolidar seus planos e fazer os eventos acontecerem. Ela só age diretamente em missões se elas forem vitais para o sucesso do seu plano. Antes do amanhecer, ela procura alimento, e uma vez saciada, volta para a Casa dos Arbustos e para o disfarce de Lorde Weathermay.

Localização dos Itens: Nesta aventura existem seis itens que possuem papéis importantes. Cada um é crucial para a derrota definitiva da Criatura Strahd, ou fornece esclarecimentos sobre o mistério e uma vantagem contra os servos do mal. Estes itens são descritos aqui brevemente. Maiores detalhes podem ser encontrados no Apêndice.

O Aparato: A gigantesca máquina mística é a criação do Alquimista Strahd em sua tentativa

de livrar sua alma de todo o mal. Contudo, ela é o resultado de todo o ato que visou o mal e o desastre na pacata vila de Mordentshire. O Aparato possui a chave do terrível mal que se espalha pelos campos, e também para a derrota final da Criatura. Mas agora, o Aparato caiu nas mãos da criatura e está escondida em algum lugar.

O Bastão de Rastinon: Este bastão de cristal curto e fino controla o poder maravilhoso da transformação e pode ser usado para voltar o poder do Aparato de volta para o bem. Sem o Bastão, a Criatura não possui o controle total de sua forma, mas ainda pode usar o Aparato para transpossuir moradores inocentes com criaturas do mal. Se os PdJs puderem reunir o Bastão com o Aparato, eles serão capazes de reverter esta transpossessão e expulsar o mal da Criatura Strahd.

O Medalhão de Procura de Alma: Este medalhão parece ser uma pequena orbe de cristal presa em uma corrente de prata. A Orbe permite que o usuário examine a alma de uma criatura para descobrir sua verdadeira natureza.

O Anel de Reversão: Esta relíquia parece ser um simples anel de ferro ostentando uma única granada e inscrita com runas antigas. Este anel permite que o usuário restaure o espírito legítimo para sua forma se o corpo ainda existir. Ele também pode fazer qualquer metamorfo voltar a sua forma original se a criatura for atingida pelo anel.

O Diário do Alquimista: Nele estão as anotações privadas do Alquimista Strahd Von Zarovich, e detalha os experimentos terríveis que causaram a situação atual. Neste livro falta uma pagina vital em seu interior que revela o objetivo derradeiro da Criatura.

A Página Perdida: Baseado nos resultados do Pendulo do Mesmerista, a página perdida vai variar. Estas páginas arrancadas revelam o objetivo e a motivação da Criatura, assim como revela qual o papel do Alquimista em tudo isto.



ANTECEDENTES PARA OS PdJs

No começo da aventura, os personagens jogadores estão se recuperando de uma febre violenta e pode não se lembrar de todas as circunstâncias de sua ultima missão. Você pode compartilhar a seguinte informação com eles de várias formas. Primeiro, eles podem lentamente se lembrar de pedaços e peças a medida que o tempo passa. Segundo, esta informação pode ser compartilhada pelo Doutor d'Honaire que foi informado pelo Lorde Weathermay. Terceiro, se os PdJs fornecidos forem usados, eles podem comparar as anotações de seus antecedentes individuais.

Ninguém realmente se lembra o que causou a febre, apesar de alguns terem na memória uma criatura negra, e outros terem um vento gelado. Sua ultima lembrança é a visão de uma luz na névoa.

Você e seu grupo foram chamados pela Igreja da Alta Fé em Osterton, uma grande cidade a três dias de viagem ao norte, para investigar uma pequena questão. Como todos vocês estavam em débito, pequeno ou grande, com a Fé, vocês concordaram com a missão, e logo partiram para a estrada ao sul.

A Alta Fé recebeu uma carta há pouco tempo do Lorde Byron Weathermay de Mordentshire, uma pequena vila costeira. A filha de Lorde Byron, Lady Virginia Weathermay, vai se casar com um recém-chegado na região, chamado Conde Strahd Von Zarovich. Enquanto este tal Strahd parece ser um homem atraente, Lorde Byron sente que existe algo sobrenatural sobre ele, e antes de dar sua única filha ele pediu para a Fé se eles podiam enviar alguns investigadores para uma discreta checagem. A Fé recebeu no passado grandes doações dos Weathermays, e então ela enviou seu grupo para lidar com a questão.

Isto é o que vocês sabem sobre a carta, que ainda está em sua posse. Strahd chegou em Mordentshire

a cerca de um ano de algum lugar desconhecido. Ele parece ser um homem agradável, e janta regularmente na Propriedade dos Weathermay, a Casa dos Arbustos. Strahd diz que ele é um pesquisador, um alquimista, e um sábio, apesar dele parecer bastante jovem para ser obviamente tão versado quanto ele parece ser. A natureza da sua pesquisa também permanece um mistério, exceto que ela lida com a transmutação de algum tipo para outro. Weathermay termina sua carta admitindo que suas suspeitas podem ser apenas as preocupações de um velho sobre perder sua única filha, mas é melhor prevenir do que remediar.

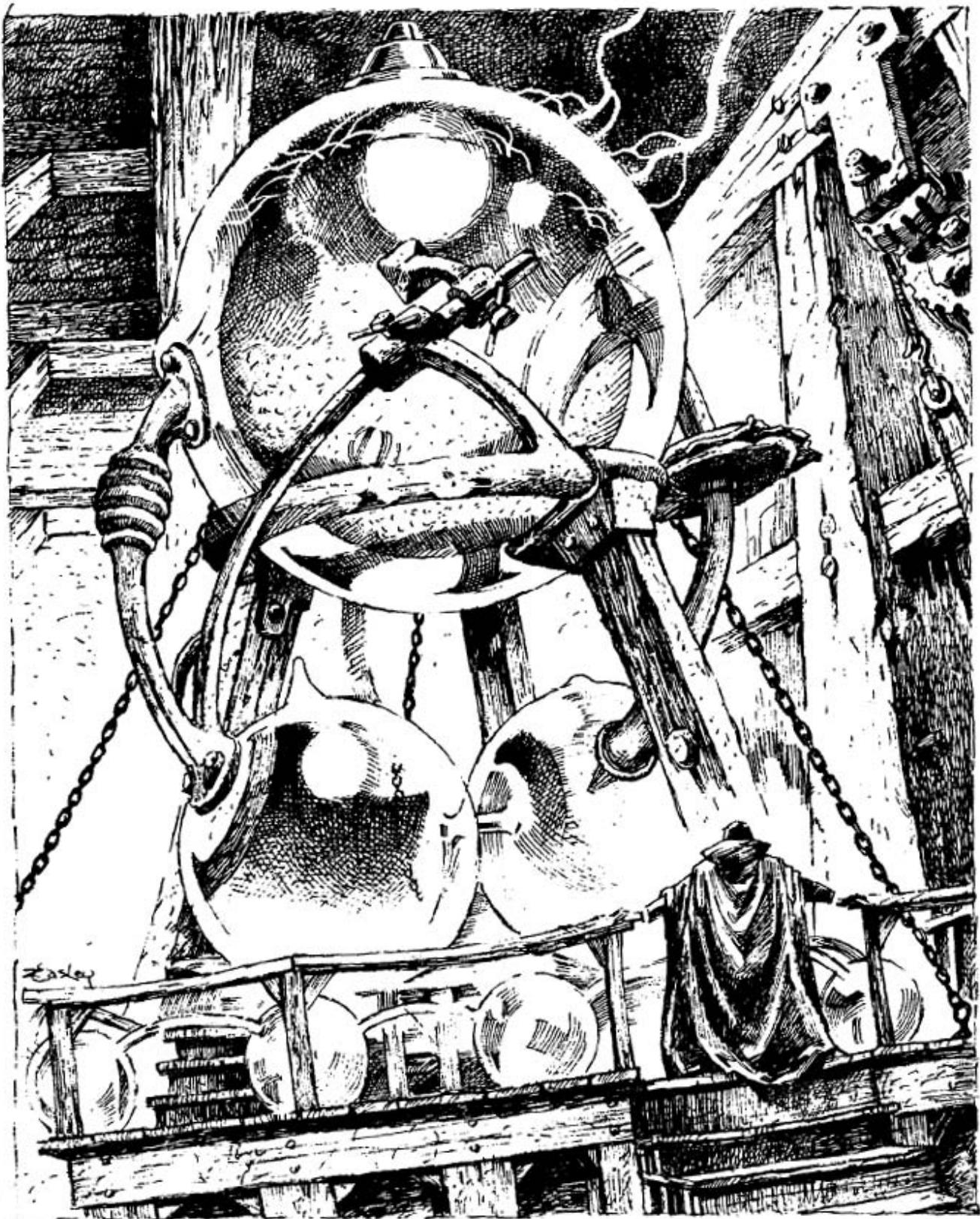
A jornada para o sul não teve eventos especiais, viajando em uma área bem mapeada através de terras repletas com generosos campos de grãos dourados do outono, campos marrons de sementes colhidas e hortas com abóboras e tomates maduros. O clima é frio e um pouco tempestuoso, a medida que você se aproxima do sul as nuvens se juntam, os primeiros arautos do clima tempestuoso.

Apenas se aproximando da cidade que vocês sofrem o primeiro incidente, o incidente que os deixam de cama com delírios por três dias enquanto os gentis moradores atendem suas necessidades e alimentam suas montarias. Contando a partir do ataque do delírio, os três dias passados estão em branco.

Finalmente, uma mensagem foi deixada para vocês. Uma vez que vocês estão descansados e com boa saúde, vocês são chamados a se apresentarem na Casa dos Arbustos para encontrar Lorde Byron. Na ocasião vocês também terão oportunidade de conhecer Lady Virginia e Conde Strahd, que há pouco tempo abandonou sua casa na Colina do Grifo. A nota indica que pode haver novas descobertas desde a carta inicial.

Talvez este caso não seja tão simples quanto parecia, se apenas vocês pudessem se livrar destes calafrios e fraquezas nas pernas...





um produto da



licenciado para



EVENTOS

A TRAMA CONVERTIDA

Esta seção detalha todos os Eventos que acontecerão nos momentos específicos durante a aventura, na maioria dos casos não importando a localização dos PdJs. Estes Eventos desenham o cenário onde a aventura se passa, detalhando o mistério da terra assim como várias ocorrências que acontecerão durante a aventura.

Muitos eventos não dependem da presença de personagens jogadores e a maioria dos eventos irá acontecer não importa qual sejam as atividades dos personagens jogadores. Contudo, os personagens podem ser capazes de alterar ou interromper o fluxo de um evento se eles estiverem no lugar no momento certo. É importante que você siga os planos de Strahd e suas ações durante a aventura e mantenha um registro cuidadoso do tempo de jogo.

Um Registro de Eventos, dividindo o dia em uma quantidade de horas, é fornecido com esta aventura. Quando eventos específicos acontecerem, eles serão anotados neste registro, e então tudo o que o Mestre precisa é registrar quanto tempo se passou na aventura para saber quando realizar um evento específico. Existe uma seção no topo deste registro para também serem anotados os resultados do Pêndulo do Mesmerista, incluindo – o objetivo da Criatura, seu disfarce, e a localização dos itens importantes.

Comece seu jogo com o Evento 1 abaixo e então prossiga para o Encontro 1.

E1. SONO NOTURNO (Manhã/Dia 1/Hora 1)

Se você jogou **I6-Ravenloft** (inédito em português), comece ao recontar os últimos momentos daquele jogo. Torne isto tão aterrorizante e excitante quanto for possível. Se todos os PdJs morreram ou ficaram inconscientes no fim do jogo, melhor. Se não, então reorganize as circunstâncias

nas quais eles ficaram inconscientes ou morreram no fim do encontro final. Por exemplo, talvez a *Espada do Sol* não funcionou ou o *Ícone* não tinha uso verdadeiro. Uma vez que você termine de recontar esta história, vá então para a segunda descrição na caixa abaixo.

Se você não jogou **I6-Ravenloft,** leia a seguinte descrição na caixa e faça este encontro como explicado. Não há mapa para esta sala. Suas dimensões são explicadas no texto abaixo

Uma escuridão nubla esta sala e a essência do mal permeia o ar. O cheiro da terra fresca está aqui. Esta sala parece ter 15 metros de comprimento do leste ao oeste e 9 metros de largura. Há três alcovas vazias na parede do sul. Assentado no chão empoeirado está um caixão negro brilhante de madeira finamente polida. Os acessórios do caixão são de bronze polido. A tampa está fechada.

Há uma estranha sensação na sala à medida que você olha através da névoa.

De repente, um retumbante ruído de metal preenche a sala! Uma pesada porta corrediça de metal desaba, bloqueando as escadas ao norte por onde vocês entraram na sala. A tampa do caixão se abre e uma figura negra voa no ar, pairando perto do teto escurecido!

A figura é o vampiro Criatura Strahd. Veja a seção Monstros de Mordentshire para detalhes de como a Criatura atacará. Neste evento apenas, a Criatura também tem a habilidade de chamar 2 Espíritos da Lamentação quando seus pontos de vida forem reduzidos a menos da metade do seu total original. Ele simplesmente precisa gritar, “Damas! Venham!” e elas aparecerão na próxima rodada.

É importante que você não se contenha neste momento e faça tudo o que puder para destruir o grupo neste encontro. Não precisa se preocupar. Todo o dano sofrido durante este evento não é permanente, apesar de que neste encontro você



deva tratá-los como se fosse. Isto deve dar aos PdJs um respeito saudável pela Criatura. Faça tudo o que puder para fazer este evento rápido, assustador e mortal.

A porta corrediça não pode ser aberta de qualquer maneira, seja mágica ou não.

Uma vez que todos os PdJs sejam incapacitados de uma forma ou outra, leia o seguinte:

Você foi derrotado! Você observa a visão sombria e deformada do vampiro se movendo em sua direção, sua mão aberta. Você não pode se mover! Você não pode nem mesmo gritar! Ele sorri com o terror em seus olhos... sua mão o pegando pelo pescoço a medida que ele rouba o que resta da sua vida... você...

... repentinamente acorda, saltando da sua cama. O eco mortal dos seus gritos reverberam em sua volta. O suor gelado molha sua cama e respinga das suas costas.

Parecia tão real! As grandes torres de algum lugar chamado Ravenloft.... os vales enevoados e a terrível tragédia de um homem que vendeu sua alma para a morte-vida. Muita bebida? Ah, a noite passada! Talvez aquele carneiro não estivesse bem passado.

O frio brilho do sol do fim do outono jorra da sua janela. O quarto da taverna lentamente lê torna claro para você. Em sua volta estão pessoas que você nunca viu na vida. Eles olham preocupados, mas felizes que você acordou. Olhando com fraqueza o quarto, você vê seus companheiros espalhados em esteiras colocadas perto das paredes do quarto. Nenhum deles parece ter tido um sono melhor do que o seu. Cada um deles descansa com fraqueza na cama, ocasionalmente gemendo ou tremendo quando a febre começa.

Os jogadores foram derrubados por uma misteriosa febre logo depois de chegarem na cidade de Mordentshire. Descobertos em seus quartos, os heróis passaram por tremores e calafrios por três dias. Suas febres eram interrompidas por gemidos balbuciados e gritos de horror. Durante este tempo, o taverneiro escolheu uma empregada para cuidar

dos personagens. O sacerdote local foi chamado, mas nem mesmo suas magias podiam curá-los. O próprio Lorde Weathermay, o mestre destas terras, foi chamado durante a doença!

Agora, finalmente, a febre parece ter desaparecido. Os personagens agora se sentem fracos e exaustos, mas irão se recuperar uma força instável se descansarem outras seis horas e comerem uma refeição completa. Se os PdJs tentarem se mover antes disso, eles sofrerão ataques de tontura e fraqueza nas pernas, e sofrerão -4 de penalidade de circunstância em todos os testes realizadas durante este tempo, até eles descansarem por mais oito horas consecutivas.

O que os personagens jogadores não sabem é que eles não se recuperaram realmente. Na verdade, eles nem sabem a natureza da sua aflição. Pode ser apenas uma doença exótica ou uma enfermidade mágica. Mais provavelmente, é algum tipo de propriedade mística deste lugar e tempo, um reflexo do mal opressivo que desliza pelos pântanos enevoados. Qualquer que seja a causa, os personagens permanecerão suscetíveis a ataques de delírio durante o curso desta aventura. Esta doença só pode ser curada por um clérigo de 18º nível ou maior que conjure as magias remover doenças e remover maldição.

Delírio:

Graças a natureza mística desta aflição, todos os personagens jogadores sofrerão um ataque de delírio ao mesmo tempo. Estes ataques acontecem de duas formas.

A primeira forma é uma onda repentina de calafrios seguidos por suores frios e vertigem média. Os personagens jogadores se sentirão momentaneamente fracos e desorientados, sofrendo -2 de penalidade de circunstância em todos os testes por 10 minutos. Este ataque passará após alguns minutos. Tal ataque pode ocorrer a qualquer momento, apesar de que nesta aventura, ele nunca acontecerá no meio de um evento crucial (como um combate).



O segundo tipo de ataque mantém todos os sintomas do primeiro, mas é seguido de visões ou alucinações especialmente vívidas. Estas visões apresentam momentos de extremo terror ou perigo ao personagem jogador e em todos os sentidos parecerá realística (com som, cheiro, etc.) não importa quão fantástica seja a cena. As visões são disparadas por encontros específicos no texto e acontecerão quando os personagens investigarem aquela área pela primeira vez. Cada visão dura apenas algumas rodadas. Personagens jogadores nunca sofrerão dano real de alguma visão (como a de um monstro atacando), apesar de experimentarem a dor do "dano" sofrido. Se um personagem chegar a 0 pontos de vida ao lutar com uma visão, ele cai no chão inconsciente por 3d6 rodadas. Para os outros personagens, ele parecerá estar morto. No fim da visão, todo o dano causado desaparece, já que realmente ele nunca aconteceu.

Os personagens descobrirão quando melhorarem que seu equipamento não está no quarto. Eles podem descobrir, através de Marion Atwater, a empregada que cuidou deles, Dominic o Taverneiro ou do Doutor d'Honaire, que quando a febre os atacou pela primeira vez, eles foram tomados pelo delírio e atiraram seu equipamento e atacaram fantasmas, danificando suas armas e equipamento. Todo seu equipamento foi então recuperado e guardado em algum lugar. Os danos já foram pagos pelo Lorde Weathermay, e ele instruiu que o equipamento dos heróis fosse consertado e limpo nos vários negócios espalhados pela cidade.

De aos jogadores uns poucos momentos para prepararem quaisquer listas de magias ou outras coisas antes de prosseguir para o encontro 1 no capítulo 1 a seguir.

E2. O BOM DOUTOR

Este evento acontecerá quando os personagens descerem dos seus quartos pela primeira vez e entram na Sala Principal da taverna.

"Bem vindos, meus amigos", chama uma voz aguda de dentro da Sala Principal. A taverna não está vazia como parecia, já que vocês vêm um cavaleiro sentado a mesa ao lado da janela frontal, escondido pelo brilho da luz do sol. "Então vocês finalmente se levantaram? Venham, sentem-se comigo. Permita-me pagar seu primeiro café da manhã em três dias!"

O camarada parece bastante agradável. Ele está vestido com um casaco de trabalho cinza e gravata listrada. Finos cabelos brancos se ajustam a sua face angular, e ele arruma um par de óculos com armação de metal em seu nariz a medida que vocês se aproximam. Na mesa diante dele está um chapéu quadrado e decorado, e uma mala preta descansa no chão ao lado de sua cadeira.

Este é o Doutor Germain d'Honaire, o médico residente do Sanatório Saulbridge. Ele sabe o nome de todos os PdJs, já que ele cuidou deles desde que eles foram acometidos da doença. Ele parecerá familiar aos PdJs, mas eles não ficarão certos de onde eles o conhecem. Ele irá presumir que eles o conhecem, e apenas conversará sobre o dia, o clima e o inverno que se aproxima, a menos que os PdJs perguntarem sobre outros tópicos.

Se os PdJs quiserem sair, ele avisará que eles não devem sair em exploração antes de ter uma alimentação decente depois de terem sofrido com a febre.

Caso os PdJs começarem uma conversa com Dr. d'Honaire, que prefere ser chamado de "Germain", você pode revelar as seguintes informações.

1. Detalhes da recente doença e delírios dos PdJs.

2. Quem é o Doutor d'Honaire, como detalhado no começo da seção o Pêndulo do Mesmerista, e sua personalidade.

3. Informações sobre as histórias dos Personagens Jogadores, especialmente uma lista completa de onde eles devem recuperar seu equipamento perdido.





Além destas informações, dois itens específicos devem ser mencionados com a menor provocação, para fornecer informações valiosas aos personagens para colocá-los na trilha da aventura.

Mesmerismo: Tenha certeza de trazer à tona o fato que o doutor se preocupa com os internos do Sanatório Saulbridge, onde ele faz experimentos com mesmerismo para ajudá-los a confrontar suas neuroses e descobrir fatores esquecidos que criaram suas desordens mentais. Ele acha o trabalho fascinante.

Lorde Weathermay: Como descrito em Antecedentes para Personagens Jogadores, eles foram trazidos até a pacata vila de Mordentshire-sobre-o-mar por Lorde Byron Weathermay, para cumprirem uma pequena missão de alguma importância para ele. Antes que eles se encontrassem, os personagens foram derrubados pela doença. Sua preocupação com o bem estar deles e suas próprias necessidades o trouxe a visitar os PJs durante seus delírios. Ele deixou uma anotação, que assim que possível eles devem encontrá-lo na Casa dos Arbustos no sul da cidade, já que ele está indisposto depois de tanto andar. Ele os aconselha a se prepararem para uma pequena expedição de um dia ou mais antes deles visitá-lo.

Uma vez que esta informação seja transmitida, Germain irá se desculpar, dizendo que precisa voltar para o sanatório, mas convidando os PdJs para conversar em algum momento ou se eles precisarem dos seus serviços no futuro..

E3. LOUCO (Manhã/Dia 1/Hora 3)

Se os PdJs deixarem seu quarto desta vez, tomando o café da manhã com o Doutor d'Honaire na Sala Principal, ou explorando a vila, eles escutarão uma comocão vindo de uma rua abaixo.

A paz serena da manhã é quebrada por um grito quase animal. Um morador, com olhos grandes e selvagens, corre rua abaixo, com a baba pingando do canto de sua boca aberta. Vários moradores o perseguem através das ruas calmas, o parando antes

que ele alcance vocês.

Novamente ele grita, suas costas dobrando a medida que você escuta cada vértebra da sua coluna estalar enquanto quatro homens tentam segurá-lo desesperadamente.

Os homens luta contra a força quase sobre-humana do louco. Ele agarra o chão mas de alguma forma eles conseguem segurá-lo e finalmente levá-lo. Está claro que ele será confinado no sanatório.

Se o Doutor d'Honaire está presente, ele balançará sua cabeça tristemente. "Pobre Luker, ele sempre foi tenso. E desde que sua mulher se matou, ele esteve no limite. Isto ia acontecer cedo ou tarde. Com licença, cavalheiros, o dever chama."

E4. EXPLORANDO A VILA

Quando os heróis finalmente partirem para explorar a vila á procura do seu equipamento perdido, esta seção detalha onde eles podem localizar seu equipamento e qualquer obstáculo que possam encontrar. Use as descrições de encontro no Capítulo 1, para fornecer detalhes sobre cada lugar.

O equipamento dos personagens está em vários lugares. Os heróis ainda podem considerar se abastecer com rações e outros suprimentos para a pequena expedição que a anotação de Lorde Weathermay menciona. Esta parte da aventura é para dar aos personagens uma chance de ficarem familiares com as personalidades chave da cidade e começar a descobrir que as coisas não estão muito bem. Depois, quando os PdJs encontrarem alguém que conhecem antes e que agora foram convertidas pelas forças do mal, eles poderão notar as diferenças.

A maioria do equipamento dos personagens pode ser recuperada com pouco problema, apesar dos PdJs poderem ter que usar um pouco de lábia, ou ter a inconveniência de esperar enquanto um



item perdido é localizado. Se os PdM que possui um item está convertido no começo da aventura, ele vai fingir ignorância ou irão atrasar os PdJs dizendo que levará muitos dias antes que o item fique pronto. PdMs convertidos irão cobrar um preço adicional pelos seus serviços que varia entre 1 e 20 peças de ouro.

Se um PdM começar a aventura já convertido, os PdJs podem descobrir algo sobre a mudança de personalidade daquela pessoa através das conversas com os outros PdMs que farão uma referência passageira sobre a natureza original daquela pessoa.

Os locais onde o equipamento dos personagens pode estar incluem:

Localização	Itens
#2 Taverneiro Blackard	Mochilas & equipamento comum
#4 Estábulo	Cavalos, selas & arreios
#5 Posto Militar	Armas & escudos não-mágicos
#12 Igreja Queimada	Pergaminhos, livros e poções salvos do fogo em uma caixa de ferro enterrada.
#16 Ferreiro	Armaduras de todos os tipos
#19 Casa do Prefeito	Armas e equipamentos mágicos
#23 Armazém de Kervil	Equipamento geral.

Os outros negócios que os PdJs podem querer visitar incluem a Praça do Mercado (#18) e o Armazém Geral de Kervil (#23) para preparar sua expedição, e o Sanatório (#26) para checar sobre o pobre Luker.

E5. A CONVERSÃO

Durante o curso deste jogo, as almas de monstros malignos e dos moradores chave serão unidas e trocadas pelo processo de transpossessão causado pelo Aparato do Alquimista. Estes moradores serão atraídos para sua localização, ou capturados por outros já convertidos pelo mal e carregados até o lugar.

Isto acontece em momentos específicos do Registro de Eventos, na localização do Aparato. Quando este evento acontecer, use o seguinte procedimento para determinar quais moradores e

quantos deles sofrerão a Conversão. Você precisará de um baralho básico de cartas. Junto desta aventura está uma lista com os 52 moradores chave e as 52 criaturas das trevas. A mecânica do jogo cria pares de um monstro e um morador, e suas almas são trocadas para que criatura maligna possua a forma do morador, e o humano confuso fica preso na forma da criatura maligna.

Use o seguinte prosseguimento para determinar qual personagem faz par com qual monstro.

A. Prepare o baralho:

Remova os coringas e embaralhe as cartas. Conte 26 cartas (dividindo o baralho exatamente na metade) e coloque duas pilhas separadas na sua frente. Você precisa fazer isto apenas desta vez no começo do jogo. Estas duas pilhas de cartas servirão como o baralho de Conversão até o fim do jogo. Você pode desejar comprar um baralho barato que você possa deixar com o jogo até o final da aventura. (Se quiser, você pode suar dois baralhos separados ao invés deste método.)

A pilha da mão esquerda é o baralho dos Moradores e o da direita é o baralho dos Monstros.

B. Determine a quantidade de convertidos:

Sempre que este encontro acontecer como indicado no Registro de Eventos, role 1d4 para determinar a quantidade de convertidos. A aventura começa com quatro moradores já convertidos. Dominic o Taverneiro não pode estar entre estes moradores.

C. Retire cartas para determinar qual morador:

Para cada morador convertido, retire uma carta do baralho de Moradores (baralho da mão esquerda) para determinar qual morador foi convertido. Embaralhe qualquer resultado que indique pessoas que estão com os PdJs no momento que este evento ocorre.





D. Retire cartas para determinar o monstro possessor:

Quando o morador é encontrado na lista, retire então uma carta do baralho de Monstros (baralho da mão direita) para determinar por qual monstro ele foi transpossuído. Escreva o número do morador perto do nome do monstro e o número do monstro perto do nome do morador.

E. Se houver mais de uma transpossessão:

Repita os passos C e D para cada transpossessão de morador/monstro adicional.

F. Se os dois baralhos acabarem:

Quando as 26 cartas dos dois baralhos acabarem, troque os baralhos de lugar, colocando o baralho de Monstros no lugar do baralho de Moradores e vice-versa. Agora o baralho de Monstros será o baralho de Moradores. Desta forma, todos os 52 moradores e monstros ficarão em pares.

Efeitos da Transpossessão: A partir deste evento e até o fim do jogo (exceto por qualquer ação corretiva por parte dos jogadores) as características normais do monstro serão evidentes no morador e as características do morador serão evidentes no monstro quando ele for encontrado. Note que tais monstros transpossuídos são criaturas e pessoas específicas e, portanto, únicas. Quando um monstro transpossuído é encontrado aleatoriamente (na tabela de encontros) e esse monstro em particular é morto, ele não será encontrado novamente. Note também as outras condições desta transpossessão como descrito na seção Aparato na parte de Aparato, Procurar Alma e Anel da Reversão.

Monstros em corpos humanos reterão qualquer habilidade mental, de conjuração ou similar à magia, assim como as imunidades que eles tinham em sua forma original, mas nenhuma de suas habilidades físicas e extraordinárias. Como regra geral, os

monstros mantêm suas habilidades sobrenaturais e similares a magia, mas não as extraordinárias. Por exemplo, um carniçal transpossuído não seria capaz de paralisar um inimigo, mas um lich transpossuído ainda seria capaz de conjurar magias e causar medo estando no corpo humano. Qualquer habilidade física natural do corpo habitado são herdados pelo possessor (pv, CA, ataques naturais, etc.).

Alem de manter as habilidades de conjuração, similares à magia e sobrenaturais, os monstros transpossuídos também mantêm seus instintos... mesmo que não mais sirvam bem para eles. Por exemplo, se um espectro possui um medo instintivo da luz, então ele permanecerá com medo da luz mesmo enquanto habita o corpo de um morador. Da mesma forma, um Espírito da Lamentação pode tentar se defender gritando histericamente mesmo que isto não faça nenhum bem.

Da mesma forma, humanos transpossuídos herdarão as habilidades físicas do corpo monstruoso que eles possuem, em geral as habilidades extraordinárias da criatura original. Um humano que é transpossuído para a forma de um Carniçal heraria a habilidade de paralisia. Note, contudo, que se um humano que foi transpossuído costuma a ficar agressivo em situações de estresse então os PdJs terão dificuldades em se aproximar dele. Um humano transpossuído no corpo de um monstro ficará desorientado e estará, no momento, voltado para as novas necessidades de sustentação do seu corpo. Quando forem vistos pela primeira vez por outros personagens, ele parecerá agir como um monstro ou apenas irracionalmente até o espírito humano recuperar sua calma e controle.

Note que se um humano convertido for revertido a sua forma original, o espírito retornado sofrerá qualquer dano ou excesso experimentado pelo seu corpo. O monstro transpossuído é revertido para seu corpo original, e o espírito do monstro voltará para seu corpo e a criatura tentará atacar qualquer PdJ presente.



E6. REMESSAS

Em certos momentos durante o curso da aventura, um grande vagão chegará no Depósito (Encontro 9) para pegar algumas caixas marcadas para entrega na Casa dos Arbustos. Quantas caixas são recolhidas e o que elas contêm são determinadas na Lista de Cargas fornecida nesta aventura. Cada remessa transfere um conjunto de cargas do depósito para o Mausoléu na Casa dos Arbustos.

Esta carga é pega por quatro dos moradores Convertidos, geralmente homens do nível mais alto disponíveis entre aqueles que a Criatura sente ser capaz para o trabalho. Eles terão recebido permissão prévia para transportar o material de Cavel Warden (C3), o proprietário da casa de remessas, com a desculpa que precisam de algumas peças de ouro a mais. O grupo levará os papéis assinados por Cavel como aprovação.

O vagão sairá da cidade rumo a Estrada Sul e entregará os materiais no jardim atrás da Casa dos Arbustos.

Os condutores do vagão serão mais cuidadosos e observarão constantemente se alguém está os seguindo. Se eles suspeitam que alguém está os seguindo, eles simularão um acidente com seu vagão (uma roda solta ou algo parecido) e (se eles sentirem que estão em quantidade suficiente para lidar com as pessoas que os seguem), eles entrarão em combate. Se, contudo, eles estiverem em menor número, eles enviarão um dos seus para voltar a cidade para buscar ajuda “para o vagão” e esperarão reforços. A ajuda adicional, na forma de $1d4+4$ dos convertidos de nível mais alto, chegará em $1d10+10$ minutos depois disso.

E7. O CLIMA DE MORDENTSHIRE

O clima no campo reflete a preocupação crescente que os personagens devem sentir durante a aventura. No geral, o clima começa com um brilhante, apesar de amargamente frio, dia de outono e deteriora gradativamente para uma terrível tempestade no clímax da aventura.

As mudanças no clima são ocasionalmente disparadas quando os PdJs entram em certos lugares. Apesar de não existir nenhum evento verdadeiro de definição, eles são referidos aqui para que você possa manter um registro do clima geral que acontece durante o jogo.

Cada descrição na tabela de eventos para o clima é seguida por uma letra. Isto indica que a mudança no clima está acontecendo. Consulte as seguintes descrições para detalhes.

A. Calmaria: O dia é frio e calmo. O quebrar das ondas silenciou e os vapores sobem das águas sem brilho. A terra parece ecoar o silêncio, nada ousando tumultuar ou quebrar o nítido silêncio.

O clima parece muito estranho, mas também frio. Personagens que não estejam protegidos do frio sofrerão -1 de penalidade de circunstância em todos os testes.

B. Nublado: Nuvens cinzas pesadas cobrem o céu, deslizando lentamente. Apenas irregularmente o sol ou lua consegue penetrar na cobertura com seus raios dourados que traçam o chão.

Todos se sentem deprimidos, e todos os testes de envolvendo Carisma sofrem -2 de penalidade de moral.

C. Nevoeiro: Uma muralha de névoa densa vem do mar cobrindo a terra com um cinza frio e úmido. Os sons parecem abafados e distantes e não há vento balançando as folhas.

Os personagem sofrem os efeitos de um Nevoeiro, descritos na página 95 do Livro do Mestre.

D. Vento Matinal: Uma quente brisa matinal vem do sudeste. As nuvens se abrem, e pedaços de algodão dançam no céu. Mas há o gosto de um clima ameaçadoramente ruim no ar.

Nenhum efeito especial.

E. Brisa Fria: Uma brisa rápida de outono vem do mar, rica com o odor de sal. Folhas vermelhas e amarelas voam com sua passagem. O céu brilhante, contudo, não esquenta, mas o forte tom azul-celeste carrega a promessa de uma distante primavera.

Nenhum efeito especial.





F. Vento Forte: Um vento frio arrebatador vem do mar para a terra, anunciando a vinda do inverno. Arvores se dobram e galhos quebram com suas fortes rajadas. A água é arremessada pelas ondas, que emitem sons que rivalizam com o vento.

Este vento lentamente viaja com meia velocidade e os personagens que não estiverem protegidos do frio sofrem -2 de penalidade de circunstância em todos os testes enquanto estiverem no vento.

G. Garoa: Nuvens negras escondem o sol e cobrem a terra com o crepúsculo. Um nevoeiro obscurece a distância e uma fina garoa de chuva congelante deixa tudo úmido e inconfortável.

A visão é reduzida pela metade, e itens de papel precisam ser protegidos ou terão 30% de chance de ficarem arruinados.

H. Terras Lamicentes: As chuvas deixaram as estradas como pântanos lamicentes e grudentos. As enxurradas e rios foram transbordaram e os canais em volta da estrada foram inundados. Aqui e ali, depressões na terra se transformaram em lagos em miniatura.

Depois de uma hora de chuva ou três de garoa, e por 2d6x10 minutos depois que estes eventos terminarem, esta condição prevalece. A lama irá diminuir o deslocamento da viagem pela metade e causa -2 de penalidade de circunstância em todos os combates em lutas na lama. Áreas inundadas precisam ser atravessadas com dificuldade usando um quarto do deslocamento normal ou serem contornadas.

I. Trovão Distante: Um bloco retorcido e giratório de neblina azul obscurece a terra. Há um ruído distante de trovão e o brilho de um relâmpago que se aproximam a cada minuto.

Este evento reduz a visão pela metade. O ruído do trovão e o brilho do relâmpago devem aumentar a freqüência e ficar mais próximo a medida que o grande final se aproximar.

J. Tempestade: Sem aviso, a tempestade cai das nuvens negras. A garoa repentinamente é substituída por torrentes de chuva fria, evaporando a névoa. O estouro de um trovão e o estalar reluzente do relâmpago o atordoa com sua

proximidade chocante. As torrentes caem sobre os PdJs, castigando-os sem compaixão.

Esta tempestade aumenta em sua fúria. Para cada 10 minutos que os personagens ficarem na tempestade, há uma chance cumulativa de 5% para cada 10 minutos que um raio caia perto o bastante para causar dano a um PdJ. Determine aleatoriamente qual PdJ pode ser atingido. O relâmpago causa 8d6 de dano de eletricidade e possui os mesmos efeitos da magia relâmpago (teste de Reflexos CD 13 reduz o dano pela metade). A chance de o raio atingir um PdJ irá aumentar até um máximo de 15% e permanecerá assim até o fim da tempestade.

Depois que os relâmpagos atingirem o pico, um massivo arco de eletricidade atravessa as nuvens, saltando de um bloco escuro para outro. O ar repentinamente crepita com energia e leves descargas estáticas pulam dos dedos de qualquer um. Então, com um elétrico som agudo final, o raio atinge o solo a apenas 9 metros de distância dos personagens. Ele parece travar, estalar e ressoar com energias não-naturais. As árvores atingidas pelo arco faísca com as energias reluzentes – teias azuis giram pelos galhos. Esquilos, congelados de agonia, gritam em meio aos arcos de energia. Pássaros ostentam uma plumagem de chama prateada. Todo o firmamento para diante do poder da natureza.

E então o chão explode – a terra e as árvores unidas são arremessadas, o arco voa pelos campos em direção ao grupo. O arco de eletricidade salta e gira pela terra enquanto o raio massivo desaba. São arremessadas bolas de eletricidade quando os 4 quase-elementais são libertados sobre a terra!

O propósito da chuva é ajudar a motivar os PdJs a procurar abrigo e ficar nele até a tempestade passar. Na maioria das circunstâncias, a tempestade deixará poucas dúvidas sobre para onde ir. Isto acontece em quase toda história de terror... o incauto viajante pego repentinamente por uma tempestade é forçado a procurar abrigo em um lugar ou prédio que ele normalmente não entraria nem morto e termina morto de alguma maneira. Os terríveis efeitos da



tempestade existem para dar um incentivo aos PdJs para fazerem algo parecido. PdJs que procurarem abrigo em alguma construção não mais sofrerão os efeitos da tempestade (i.e. os relâmpagos não irão atingi-los nem os quase-elementais irão persegui-los).

Uma vez que os efeitos da tempestade sejam totais (i.e. os níveis alcançaram seu limite máximo) a tempestade irá continuar até que os PdJs tenham conseguido o objetivo daquela parte da aventura. A duração da tempestade é listada em cada capítulo.

E8. A TURBA CAÇADORA

As tochas gotejantes e tremulantes podem ser vistas de longe. Gritos de raiva e fúria cortam o vento.

Esta é uma delegação da cidade. Constituída de boas pessoas que já estiveram entre os medrosos silenciosos e os desconhecidos, eles decidiram tomar as rédeas do destino em suas próprias mãos e destruir o monstro que roubou as almas dos seus amigos e vizinhos.

Infelizmente, são contra os corpos de seus amigos e vizinhos que eles precisam combater. A Criatura invocou suas próprias forças e elas se infiltraram na multidão. Estes infiltrados fizeram a multidão acreditar que os PdJs foram os responsáveis pela estranha possessão de seus companheiros e que eles precisam ser eliminados.

A turba consiste de 15 dos guerreiros de maior nível que não foram possuídos e 5 dos guerreiros de maior nível que foram convertidos. Se não houver a quantidade de não-possuídos, então para cada não-possuído que falta existirá um outro convertido.

A turba começará na cidade, caçando os personagens jogadores nas ruas das 6 até as 9 da noite. Então eles irão para os pântanos, se aproximando da Casa na Colina do Grifo às 10 da noite, e finalmente a incendarão. Então eles irão para a Casa dos Arbustos a meia noite e procurarão os PdJs por lá.

Esta turba não está interessada em justiça e apelos usando este tema serão inúteis. A fuga é a única esperança dos PdJs. Se o seu melhor julgamento para determinar a eficácia das ações dos PdJs em suas tentativas de fugir. Se a turba pegar os personagens jogadores, é quase certo que a aventura termine mal para eles.

E9. JULGAMENTO POR ASSASSINATO

Este evento não está na Lista de Eventos. Ele só será usado se todas as seguintes condições forem preenchidas:

1. Um personagem jogador (ou grupo de personagens) matou um morador (convertido ou não).
2. Há uma testemunha do feito ou evidência circunstancial razoável para suspeitar dos personagens.
3. A turba de moradores ainda não começou a perseguir os personagens.

Se a turba já apareceu nesta aventura, este incidente é o motivo suficiente para levar os moradores a repetirem a performance. Use as informações no evento E8. Se os moradores sabem onde os PdJs podem ser encontrados, eles irão diretamente para lá.

O primeiro estágio do julgamento é a prisão do personagem ou personagens suspeitos. Um grupo de policiais, liderados por Kedar Klien (O10) e seus companheiros soldados; Justinian (O9), Honorius (C8) e Carlisle (C4). Eles tentarão prender com determinação o(s) suspeito(s) sem nenhum problema. Se os personagens resistirem e for claro que os guardas estão em menor número, eles fugirão e procurarão a ajuda de Brenna Raven (P8), Tabb Finhallen (O8), Kirk Terrinton (OJ) e Malvin Heatherby (CQ). Alguns, nenhum ou todos estes PdMs podem estar convertidos neste momento. Personagens convertidos costumam agir com maior vigor, já que sua natureza maligna e violenta está liberada.





Uma vez que os suspeitos sejam apreendidos, eles serão levados para o porão do distrito. Tyler Smythy (O4) trará correntes pesadas e algemas para prender os personagens. Suas correntes serão rebitadas, e não trancadas. Os personagens jogadores encontrarão dificuldades em suportar o peso de todo o ferro. Conjuradores serão amordaçados e amarrados se necessário. Os guardas irão explicar que os personagens receberão um julgamento e resistências e tentativas de fuga só irão prejudicar o caso.

De tarde ou na próxima manhã, a corte se reunirá em uma das tavernas da cidade. O Prefeito, Malvin Heatherby (CQ) é o magistrado. Ele perguntará a todas as testemunhas, decidirá a verdade em todas as afirmações, determinará a inocência ou culpa, e pronunciará a sentença. Kedar Klienen (O10) age como o meirinho, reunindo testemunhas, obtendo evidências (para ambos os lados) e mantendo a ordem na corte. Os personagens podem chamar testemunhas para sua defesa e direcionar perguntas, mas o prefeito terá a palavra final sobre os procedimentos. O julgamento irá durar pouco tempo, a menos que o caso esteja complicado ou sombrio. Neste caso, irá durar o tempo que for necessário.



Existem vários resultados possíveis do julgamento, dependendo da natureza dos participantes.

Se há uma evidência absoluta da inocência dos personagens: Os personagens são soltos. Se o Prefeito ou o Lorde Weathermay estiverem possuídos, eles colocarão condições para a libertação – sair da cidade imediatamente, deixar os grimórios, deixar as armas.

Se Malvin Heatherby e Lorde Weathermay não estão possuídos: A indulgência será concedida. Se a evidência não for forte, os personagens serão liberados. Se a evidência está contra os personagens jogadores, a prisão recomendada será de 1d6 anos.

Se Malvin Heatherby não está possuído, mas Lorde Weathermay é na verdade Strahd: O julgamento será severo. Dadas as evidências circunstanciais, os personagens são vendidos como escravos. Com evidências fortes, os personagens são condenados à morte por enforcamento.

Se Malvin Heatherby está convertido: Dada qualquer evidência circunstancial, o julgamento será a morte por enforcamento.

Se o personagem está preso, ele continua no porão do distrito até cumprir sua sentença, carregando todas suas correntes... a menos que algo não aconteça com ele antes!

Se o personagem for condenado à escravidão, ele permanece no porão do distrito por uma semana, e depois ele é transportado para um distante mercado de escravos. É claro, Lorde Weathermay/Strahd cuidará para que o personagem não tenha que passar por uma jornada desagradável... nunca mais!

Se o personagem for condenado à morte, o enforcamento acontecerá em 1d3 horas. Durante o intervalo, o personagem volta para o distrito e pode receber uma visita do sacerdote local. Quem quiser resgatá-lo precisa agir rapidamente! Durante este tempo, os moradores convertidos estarão vigilantes sobre qualquer tentativa de resgate.

E10. CAÇANDO A CRIATURA

Quando os PdJs começarem a caçar a criatura eles podem ter vários encontros diferentes. Uma vez que o disfarce da Criatura pode variar, você pode criar alguns eventos únicos. Escolha se e quando cada evento irá ocorrer e anote no Registro de Eventos.

A. Primeiro Encontro: Uma vez que os personagens interfiram com os planos da Criatura, ela irá fazer uma pequena visita noturna. Ela aparecerá em um sonho como uma silhueta negra



e sombria. Você pode decidir como ele se parece. Os PdJs serão incapazes de machucá-lo e qualquer ataque irá atravessá-lo. Ele avisa aos heróis que deixem tudo como está, ou para se unirem a ele, ameaçando consequências terríveis caso ele seja impedido. Ele irá conversar com os personagens no sono, mas irá ridicularizá-los. Os PdJs acordam suando frio.

B. Espreitando: Os PdJs provavelmente ficaram curiosos sobre a ligação do Alquimista com a Criatura. Ele parece sincero, mas esconde alguma coisa. Ele sabe do vampiro e sente que apenas ele pode destruir a fera. Na primeira oportunidade, ele se afastará para seguir um morador que ele suspeite estar ligado com o mal. Os heróis podem segui-lo sorrateiramente ou intervir. O morador deve ser um inocente que foi atraído pelo mal. Eventualmente, o rastro levará para a área selvagem ao norte da cidade onde os moradores são emboscados por seis panteras deslocadoras lideradas por um doppelganger disfarçado como um homem-fera chifrudo e armado de tentáculos.

C. Carne Vermelha: As investigações dos heróis podem levantar histórias sobre rebanhos perdidos, animais sem sangue e um matadouro que foi invadido e teve toda sua carne fresca roubada. Este é o trabalho de um louco, Gregor Boyd, que acredita ser um vampiro. Ele está confuso em relação às fraquezas de um vampiro. Ele possui dois esconderijos. Um é em uma cova recentemente escavada, escondida nos arbustos, no cemitério da cidade. O segundo é um túmulo raso em uma caverna oculta em uma pequena queda d'água feita por um engenho, com uma simples caixa de pinheiro marcada no solo. Seus caixões estão cobertos com terra e flores de acônito. Dentro dos caixões estão uma navalha e um espelho, dentes das vítimas, um odre de vinho cheio, e uma sacola de ervas, incluindo brotos de alho.

D. O Encontro: O Alquimista escapa novamente. Desta vez os heróis encontram uma pequena mensagem. “Deixe-nos terminar nossa disputa, Irmão. Me encontre no Ponto Keeldevil”.

Isto fica no braço norte do penhasco da baía.

A névoa sobe à medida que os PdJs se aproximam do lugar, obscurecendo a visão. Há gritos no meio da névoa e então um grito de “Isto terminará aqui!” seguido de um berro. Se a Criatura possui outro disfarce, ele some na forma de névoa. O Alquimista está enforcado em um arvore lentamente desenraizada, 6 metros abaixo do penhasco. Os PdJs têm cinco rodadas para salvá-lo ou ele cairá para o fim aparente. Se o Alquimista “morrer”, ele irá escapar nas ondas e se esconderá, seguindo os heróis, até ter uma chance de pegar o Bastão. Ele terá uma história plausível para a sua fuga.

E. Engano Duplo: A investigação dos PdJs podem levá-los para uma casa abandonada no Beco dos Pescadores, onde supostamente uma criatura maligna mora. É realmente um doppelganger, que assume a forma de um vampiro. É seu desejo convencer os heróis de que ele é uma alma boa encantada, e que ele pode ser salvo pelo uso de um remover maldição e dissipar magia. Se for “salvo”, o doppelganger irá mudar para uma forma menos ameaçadora e irá se declarar curado. Ele tentará se insinuar ao grupo e ganhar sua confiança, até ele ser capaz de dividir o grupo. Se os PdJs não acreditarem nele, ele mudará para a forma de um pássaro ou cobra e fugirá.

F. Os Caçadores são Caçados: As coisas estão saindo do controle e a Criatura decidiu eliminar os PdJs. Os PdJs devem receber mensagens de temor dos moradores, que um alto e sombrio estranho com olhos convincentes esteve perguntando por eles e por seus hábitos. Eles devem encontrar seus quartos revirados e em alguns locais de reunião, um amigo que foi cruelmente assassinado. Eles então devem ter um encontro com Azalin e um esquadrão de 28 lívidos, e é melhor que eles evitem o confronto. Eles devem fugir da cidade, até sumirem de seus perseguidores nas áreas selvagens. Os PdJs devem ficar aterrorizados com este encontro.





um produto da



28

licenciado para





CAPÍTULO 1: OS SONHOS DE MORDENTSHIRE

A espuma do mar bate friamente contra as grandes rochas do porto. Sua rapidez e rugido é uma canção da noite... seu trovejar, a canção de ninar de um sono desconfortável. Mordentshire é uma cidade pacífica e pacata... mas sua paz esconde um terrível segredo.

Mordentshire já foi uma comunidade aberta e feliz, um lugar amigável para viver. Mas ultimamente, contudo, as pessoas daqui se tornaram reservadas. Muitos dizem que o motivo foi aquele novo homem que se mudou para a velha propriedade na Colina do Grifo. Agora poucos desejam conversar.

A verdade é bem mais diabólica! O Conde Strahd Von Zarovich, que se mudou para esta vila a cerca de um ano, é um mestre na alquimia. Um bom homem, ele, contudo, sofreu um golpe fatal – o desejo de ser perfeito. Ele lutou contra suas pequenas imperfeições e desejos humanos e ousou desafiar as leis da natureza. Levado pela sua obsessão, ele construiu o poderoso Aparato alquímico, feito para separar as essências da vida, do mesmo modo que o joio é separado do trigo.

Pior ainda, ele teve a audácia de usar a máquina em si próprio. De fato, a máquina encantada drenou tudo o que era maligno do corpo do Alquimista e jogou fora. Mas o mal exilado não se dissolveu mas ao invés disso ganhou uma maligna não-vida por conta própria em uma terra muito distante. Agora, a abominação voltou para confrontar o Alquimista e clamar os direitos que lhe foram negados por seu criador. Este é o vampiro, a Criatura Strahd.

Do seu abrigo oculto na Propriedade dos Weathermay, a Criatura estende suas mãos em toda a terra, tecendo seus planos nefastos nas sombras, como uma aranha teceria uma teia. Ele roubou o maravilhoso Aparato e prosseguiu com a missão de substituir um a um os moradores de Mordentshire por espíritos dos seus servos malignos. Para isso ele atrai os insuspeitos até a propriedade e surpreende o viajante solitário.

Alguns descobriram o mal crescente e foram confrontá-lo... nenhum retornou. Então outros foram com medo e fúria, queimar o mal... apenas voltaram com palavras de confiança e calma, e olhares que procuravam mundos ocultos. Agora, muitos que levavam suas vidas em Mordentshire olham inexpressivamente... e a quantidade está aumentando.

A VILA DE MORDENTSHIRE

As pessoas desta vila podem ser agrupadas em três facções diferentes. Para esta aventura, personalidades chaves da cidade são apresentadas. Não existe a intenção de detalhar todos os habitantes desta área.

1. Os Ignorantes: Entre estes incluem aqueles bons cidadãos que não estão cientes de que algo sinistro está acontecendo. Eles acreditam que a vida está seguindo normalmente, exceto por algum caso ocasional de febre e delírio que afeta algum dos cidadãos. Eles não acreditarão nas informações dos PdJs sobre atos terríveis, a menos que recebam alguma prova concreta, algo que os servos da Criatura tentarão esconder a qualquer custo. Estas pessoas irão atribuir as baboseiras dos PdJs com seus recentes problemas com a febre. Se os PdJs forem muito demonstrativos, eles irão ajudar a segurá-los e enviá-los ao sanatório.

2. Os Silenciosos Medrosos: Estes moradores sabem que algo está acontecendo... alguns mais do que outros... mas temem muito o mesmo destino, que se mantém em silêncio. Eles irão reagir com medo e desconfiarão de todos que são estranhos, e se esconderão atrás de uma máscara de grosseria, apatia e raiva.

3. Os Convertidos: Estes residentes não são mais realmente humanos, já que um espírito maligno agora ocupa seus corpos, a alma humana presa em algum lugar na forma maligna. Eles agirão bem diferente dos outros moradores. Eles sempre possuem uma expressão particularmente





vazia e freqüentemente eles parecem não estar prestando atenção. Eles responderão perguntas mas encontrarão alguma desculpa para depois sair. Suas maneiras podem facilmente ser confundida com teimosia ou desconfiança com estranhos. Eles falam com tons sem vida e lentos. Qualquer trabalho que sejam observados fazendo é sempre sem entusiasmo ou mesmo progresso. Por exemplo, um Taverneiro pode limpar o mesmo copo repetidamente. Contudo, estas mesmas pessoas irão, sob o comando do seu mestre, se tornar uma terrível e feroz força do mal.

ENCONTROS ALEATÓRIOS EM MORDENTSHIRE

Ao vagar pela cidade de Mordentshire, os personagens jogadores podem encontrar alguns moradores que querem conversar com eles. Os encontros devem ser checados a cada 20 minutos enquanto os personagens estiverem nas ruas. Estes encontros só acontecerão durante o dia.

Jogada de Dado Encontro

1-10	Nenhum encontro
11	Justinian (O9)
12	Glenna Warden (E5)
13	Malvin Heatherby (CQ)
14	Gwydion (C7)
15	Gaston Hedgewick (O2)
16	Ariana Bartel (EA)
17	Carina Loch (PJ)
18	Darcy Pease (E3)
19	Bathilda Sud (P2)
20	Ida Hobson (E6)

ENCONTROS

Os encontros são primeiramente definidos pelo lugar. Acontecimentos que ocorrem nos encontros geralmente acontecem não importa a hora do dia ou da noite.

1. QUARTOS FRIOS

Estes são os quartos dos personagens jogadores, localizados no segundo andar da Taverna Blackard. Quando os personagens se recuperarem do primeiro

delírio e estiverem prontos para começar a aventura, leia a seguinte descrição.

O fraco sol do fim de ano esquenta pouco os seus ossos. De fato, até mesmo a chama inflamada na lareira apenas parece sugar o ar frio através das frestas nas paredes. A sala possui uma sensação de vazio e amargura – desamável e solitária.

Durante toda a aventura, os quartos dos personagens jogadores parecerá frio e vagamente ameaçador. Isto acontece mesmo se os personagens trocarem de taverna.

Na primeira vez que os personagens voltarem para a taverna, eles sofrerão um episódio de delírio. Não há alucinações neste episódio.

2. A TAVERNA BLACKARD

Leia a primeira descrição abaixo quando Dominic o Taverneiro está em seu estado normal e a segunda quando ele está convertido.

O teto alto da taverna se destaca dos prédios em volta, as persianas abertas das janelas para pegar o ar marítimo. Nas janelas, as flores balançam gentilmente com a brisa. Os panos brancos se dependuram das vidraças do segundo andar. Dentro, mesas e cadeiras usadas preenchem uma pequena sala comum e os clientes abaixam suas cabeças sob as baixas vigas acinzentadas. O forte aroma de bebidas, temperos e alimentos enche o ar. Além disto você pode ver a Sala Principal.

O teto alto da taverna se destaca dos prédios em volta, as persianas fechadas e trancadas. Nas janelas, as flores inclinadas, com as pétalas fechadas. Dentro, a pequena sala comum é austera e silenciosa. O forte aroma de bebidas amargas e tapetes velhos enchem o ar. Além disto você pode ver a Sala Principal.

A taverna consiste de: Quartos Superiores dos Convidados (2A); a descrição do Taverneiro; e a Sala Principal no solo.



2A. QUARTOS SUPERIORES DOS CONVIDADOS

Cada personagem tem um quarto privativo aqui. Os quartos são mobiliados com um pequeno lavatório, arca, cadeira, e uma grande esteira desdobrada coberta com lençóis de linho e uma grossa manta. Há uma lareira em cada quarto frio.

Sempre há um quarto desocupado. Na primeira vez que alguém entrar no quarto, os personagens sofrerão um episódio de delírio. Milhares de aranhas de aparência maligna saem dos travesseiros e cobertas se forem perturbadas. Mais alguns milhares rastejam pelas paredes. Pisar e esmagá-las não diminuirá a quantidade consideravelmente. Quando os personagens voltarem para o quarto, não existirão aranhas, apenas as esteiras onde os personagens estavam deitados.

2B. TAVERNEIRO

Se os jogadores estão entrando neste lugar pela primeira vez, leia a primeira descrição. Depois, leia a segunda.

No começo das escadas, o Taverneiro aperta suas mãos. Ele começa de forma notável quando os vê chegando, mudando sua expressão de consternação preocupada para de grande alívio. Ele puxa um velho pano de suas calças e limpa as gotas de suor da sua testa.

Quando for encontrado pela primeira vez, o Taverneiro Dominic será um dos Silenciosos Medrosos. Dominic acredita que os PdJs podem causar problemas para ele e sua taverna e espera que eles saiam rapidamente. De fato, ele nunca será diretamente rude com os PdJs (sempre cumprimentando com um sorriso), irá constantemente perguntar se os PdJs se importam em “pagar suas contas” e pensará alto sobre quando eles “irão partir”. Isto irá mudar para curiosidade dissimulada e simpatia fingida se ele for convertido.

Dominic guarda na sala anterior as mochilas e o equipamento comum dos personagens que não foi enviado para o conserto. Se este equipamento for requisitado, ele irá se desculpar para ir buscar. Durante sua ausência, o Evento 12 acontecerá.

A mesa da frente da Taverna fica em uma pequena sala comum. De um lado, a escuridão limitando a grande sala o atrai enquanto do outro lado as escadas sobem para o segundo andar.

2C. A SALA PRINCIPAL

As pesadas vigas do teto cedem. A chama ardente na lareira tenta com pouco sucesso neutralizar o frio de Outubro que permeia a grande sala. Próximo do fogo está uma figura solitária.

Esta figura é o cantor de baladas da cidade, conhecido por todos como Gwydion (C7). Ele é um romântico, cético em relação as máquinas e a chamada “ciência”. Ele geralmente é encontrado discutindo sobre ciência com o Doutor d’Honaire.

3. AS RUAS DE MORDENTSHIRE

Use a seguinte descrição quando os personagens forem sair durante o dia.

As ruas estão vazias e bem quietas. De uma casa aparece a roupa lavada pendurada, enquanto em outra a toalha da mesa está no parapeito.

À medida que o vento aumenta, as janelas são fechadas e as mães reúnem as crianças para dentro. As ruas ficam desertas durante a tempestade. A noite, use a seguinte descrição

Finos raios de luz brilham através das frentes das janelas bem fechadas. Nos cantos escuros, as coisas corridas acontecem ocultas. O vento carrega o som dos sussurros malignos nascidos em um lugar distante.





Da primeira vez que os personagens saírem na rua, um pequeno gato preto atravessa rápida e inevitavelmente o caminho deles em direção aos braços de uma garotinha. Ela silenciosamente olha para os personagens, com o gato em seus braços, e então vai embora apressadamente. A informação sobre o gato negro pode ser encontrada no Apêndice: Criaturas da Noite.

4. ESTÁBULO

Aqui é encontrado Tyler Smythy (O4) e sua esposa, Kyna (P3). Normalmente, Tyler é um homem enérgico e bondoso que, apesar de usar poucas palavras, sempre está disposto a ajudar. Sua esposa geralmente se senta em um canto do estábulo trabalhando em seu bordado e tagarelando uma interminável seqüência de contos e fofocas.

5. DISTRITO

O distrito é uma grande sala de pedra perto do centro da cidade. Construído em tempos muito antigos, suas paredes cinzentas impressionam as crianças que ousam brincar perto delas. Os pisos interiores são mofados e escuros, com apenas fracas luzes do sol passando através das finas seteiras. Paredes de carvalho param as varas partes do distrito – o armorial, o quartel, e os depósitos. Um lance de escadas de pedra desce para o porão feito na terra e cadeia da cidade.

A menos que eles estejam mortos ou ocupados em algum lugar, 1d4 guardas da cidade serão encontrados lá. Eles sempre serão encontrados nesta ordem.

Justinian (O9)	Carlisle (C4)
Kedar Kleinen (O10)	Honorius (C8)

O porão do distrito é dividido em três grandes celas e uma sala anexa, uma sala de guarda, um porão na terra com fosso de esgoto e dois depósitos trancados. Existe uma grande porta fechada e trancada no topo das escadas do porão. Apenas janelas estreitas, com barras, permitem que a fraca

luz do dia entre.

Se alguém está confinado aqui, estas são as oportunidades presentes. As barras da primeira cela estão enferrujadas e soltas e podem ser quebradas com um teste bem sucedido de Força (CD 20), ou cavar a saída em $2d6 \times 10$ minutos. Contudo, a armação da janela é muito estreita, e apenas uma criatura Pequena poderia esgueirar facilmente por ela. Embaixo do piso solto da segunda cela existe um espaço oco que passa por baixo das três celas, mas não vai para nenhum lugar. As chaves da cela ficam penduradas em uma corrente presa em uma parede distante, a 3 metros desta cela. O depósito guarda alguns óleos aromáticos de boa qualidade, que podem ser usados para criar uma distração. O fosso de esgoto leva até os esgotos, uma passagem apertada e imunda para a liberdade abaixo do cais. Ratos atrozes habitam esta toca subterrânea.

Os convertidos de Strahd podem ser enviados para visitar os confinados, ou um dos quatro servos vampiros de Strahd pode cuidar dos prisioneiros.

6. CASA DE REMESSAS

Aqui, apenas durante as horas do dia, Cavel Warden (C3), o proprietário da casa de remessas, pode ser encontrado. Um homem tenso, ele estará em seu incomum estado de agitação com centenas de pequenos problemas. Sob circunstâncias normais ele nunca será encontrado a noite, mas estará em sua casa (Veja 21) com sua família.

Se Cavel se tornar um dos Convertidos, sua rotina será revertida – ficar em casa durante o dia e trabalhar a noite.

7. O SÉTIMO MAR

Esta taverna é gerenciada por Kirk Terrinton (OJ) que a mantém aberta das 10 da manhã até as 2 da madrugada toda noite. Kirk normalmente é um sujeito extrovertido com um sorriso rápido e uma plenitude de conselhos. Ele adora escutar tanto quanto falar e dá muita atenção para a maioria das coisas que são ditas. Kirk sabe mais rumores do que a maioria dos seus companheiros na cidade.



8. ESTALAGEM DOS VIAJANTES

Esta stalagem é controlada por Solita Maravan (P9), viúva do marinheiro Ustis Maravan que se perdeu em uma grande tempestade há alguns dias atrás. Ela alinda veste roupas negras de luto e está com os olhos inchados de chorar solitariamente. Ela ainda é, contudo, uma mulher muito capaz e continua a administrar a Estalagem admiravelmente.

Na Estalagem está hospedado Sir Tabb Finhallen (O8), um aventureiro de passagem pela cidade. Tabb é um sujeito barulhento e exultado com um brilho no olhar. Ele adora brincar e fazer graça com os outros, até mesmo a ponto de chatear. Ele está, contudo, se recuperando de uma cansativa (e danosa) aventura e prefere gastar a maioria do seu tempo relaxando aqui na Estalagem. Ele parece totalmente insensível aos sinistros prenúncios ditos pelos heróis.

9. DEPÓSITO

A descrição exterior do depósito é dado no primeiro texto sombreado, e a descrição interior no segundo. As portas do depósito estão fechadas.

Um prédio grande, parecido com um celeiro, ocupa quase toda extensão da Rua Âncora entre a Travessa da Praia e a Estrada do Moinho. As velhas madeiras rangem com a fria brisa do oceano.

Ventos frios uivam pelas frestas nas velhas tábuas. A luz fina entra através de fendas, dando um forte contraste à câmara.

A quantidade de carregamentos que saem do depósito dependerá do quanto já foi entregue antes que os PdJs entrem neste lugar. Use a Lista de Cargas em conjunção com o Evento E4 para determinar quais objetos ainda estão aqui. Tudo estará encaixotado ou empacotado de outra forma.

10. PONTE DO MOINHO

A Estrada do Moinho dá a volta em terrenos arenosos de árvores mortas. Lá a Ponte do Moinho atravessa as águas frias e barrentas do Rio Arden.

Ao leste, o moinho d'água está coberto de folhas do outono apodrecidas. Ao oeste da ponte um canal de pedra direciona as águas até a grande roda d'água do moinho.

Se o moleiro, Sterling Toddburry (O7) e seu filho Ethan (O6) foram convertidos, então a roda do moinho não estará se movendo e a água do canal será desviada da roda.

No começo da tarde, Christina Bartel (E2) e sua filha, Ariana (EA), as lavadeiras da cidade, descerão até o poço do moinho para lavar roupas. Elas irão conversar entre si, com a mãe dominando a conversa. Elas estão cientes de estranhos, e um possível encontro pode ser o resgate de uma delas que tenha caído na água gelada. Se as duas estiverem convertidas, eles irão lavar as roupas no anoitecer ou bem cedo, na aurora.

Quando atravessarem a ponte pela primeira vez, um gato preto irá saltar de uma cerca de pedra de um dos lados e atravessará até a outra cerca. Ele seguirá os personagens jogadores de uma distância curta, e então correrá pelo jardim morto até os pés de uma pequena garota. Ela começa a não sorrir para os personagens e então desaparece com seu gato nos arbustos. Logo depois disto, faça os personagens jogadores sofrerem um segundo episódio de delírio sem qualquer visão.

11. VELHO MOINHO

O velho viúvo Sterling Toddburry (O7) e seu filho Ethan (O6) conduzem este moinho. Ambos são pessoas caladas e tímidas, mas são rápidas para sorrir e muito calorosas e abertas uma vez que o gelo tenha quebrado. Eles podem ser encontrados aqui no moinho na maioria do tempo, mas nunca depois das 10:00 da noite ou antes das 5:00 da manhã em circunstâncias normais.

Quando normal, a esposa de Ethan, Erica Toddburry (P10) pode ser encontrada no mercado (#18C) durante a manhã e na casa do moinho durante o resto do dia. Ela é uma mulher doce e carismática que é inclinada a compartilhar suas coisas.





12. A IGREJA QUEIMADA

Durante a terrível tempestade, há algumas noites atrás, a grande Igreja de Mordentshire foi queimada até o solo. Aqui mora o Padre Joshua Talbot (CK) na cabana do jardineiro. Ele é um dos Silenciosos Medrosos. Ele parecerá nervoso e assombrado quando os PdJs se aproximarem pela primeira vez. Se qualquer um dos PdJs perguntar a ele sobre as pessoas na cidade ele espremerá suas mãos e balbuciará.

“É o diabo! É o próprio diabo! Oh, por que eu deixei isso acontecer! Por que não pude evitar! Aquela terrível casa na Colina do Grifo... maldita seja! Quando o Conde se mudou, sua alma seja abençoada, nós pensamos que as histórias malignas do velho seriam mentiras de uma vez por todas. Mas não faz muito tempo e ele próprio correu com terror daquele lugar! Desde daquele momento nós mandamos pessoas destruírem o horror que está lá... e não é que todos eles voltaram dizendo que nada estava errado! Mas ninguém voltava o mesmo, sabe? Homens como estranhos para seu próprio povo... crianças cujo sorriso deixou seus olhos... e a maldição está se espalhando.”

O clérigo neste momento irá se dirigir a um dos PdJs e implorar que eles livrem a terra deste terrível mal. É claro, Padre Talbot irá agir apenas desta maneira se ele não for um dos Convertidos. Se Convertido, ele silenciosamente nega que há algo errado em Mordentshire – ninguém está agindo mais estranho do que o normal. Talvez o frio ar do mar tenha despertado a recuperação dos heróis.

Se um dos itens importantes está localizado aqui, Padre Talbot irá concordar em cedê-lo apenas se isto for pedido pelo Alquimista Strahd. Strahd se esqueceu onde deixou os itens. Se o Padre Talbot está convertido, ele não saberá nada sobre a localização dos itens e se questionado sobre eles, ficará excitado e agitado. Ele tentará mandar os heróis para longe e então procura os itens por conta própria. Ele irá agir com muita suspeita.

Os itens estão escondidos em um único mausoléu de pedra no cemitério da cidade. O cemitério está caído em destroços, mas a estrutura de pedra cinza com um leão alado está em bom estado apesar de estar coberto de plantas. O sarcófago de pedra possui um intrincado sistema de trancas e guarda os restos de Normal Kervil. A caixa de pedra possui símbolos de proteção conjurados por um clérigo de 6º nível (Resistência CD 15, quando aplicável). Os símbolos causam efeito de: cegueira, explosão (eletricidade) 3d8 e gás venenoso (dano inicial e secundário de 1d6 Constituição temporária). Os itens estão escondidos atrás da placa de bronze com nome na parede.

Morando nas árvores e ribanceiras ao norte estão quatro inumanos (P5, O5, C5 & E5). Se transpossuídos, estes pobres moradores, presos em corpos horrendos, estão confusos e aterrorizados. A noite eles podem ir para longe da floresta procurando ajuda ou a família e amigos.

Se os personagens visitarem as ruínas depois do anoitecer, eles sofrerão o seguinte delírio, uma vez.

As lápides do cemitério da igreja, antigas com decadência, se declinam e inclinam em todas as direções. Olhos vermelho-dourados observam das sombras abaixo delas. De repente, uma risada seca e profunda flutua provocativamente pelo ar, demorando alegremente nos galhos esqueléticos das árvores. Então, com um ruído violento, uma besta peluda salta da escuridão! O derrubando no chão, você luta com uma forma lupina. Suas presas caninas tentam mordê-lo. A espuma cobre suas mandíbulas travadas. Com uma voz sibilante e raivosa a besta fala. “Mero mortal! Você não pode me impedir... Eu sirvo a um poder maior do que você já viu!”

A criatura na verdade é um cão local, encurrallado e amedrontado pelos personagens jogadores. Ele irá lutar e morder os personagens jogadores até conseguir se libertar e fugir. Ele tem 4 pontos de vida e CA 15.



13. A VELHA CASA DE SAL

Esta hospedaria é conduzida por Neola Caraway (PK). Ela nunca se casou, considerando a condução desta casa mais lucrativa, tanto em relação ao dinheiro e emoção do que um casamento poderia oferecer. Ela é rabugenta e petulante, mas nunca desagradável.

14. TAVERNA DO CÃO SALGADO

Esta taverna é conduzida por uma aventureira chamada Brenna Raven (P8) que ganhou este lugar imundo em um jogo de azar. Ela ainda imagina se ela ganhou ou perdeu aquela jogada quando conseguiu este lugar. Brenna é indolente e muito sarcástica de uma maneira preguiçosa.

Brenna não é muito honesta, e mais tarde na noite ela irá diluir suas bebidas com álcool de madeira. Qualquer personagem que beba aqui durante a noite precisará fazer um teste de Fortitude (CD 12) no fim da noite ou sofrerá o efeito inicial de 1d2 pontos de dano temporário de Força e efeito secundário de cegueira e 1d6 pontos de dano temporário de Força. Estes efeitos irão durar 2d6 horas, iniciando em 1d8 horas depois de deixarem a taverna.

15. AÇOUGUE

Silas Archer (C10) é o açougueiro. Ele e sua esposa Violet (E9) conduzem a loja com brigas constantes. Eles não conseguem concordar sobre a cor do céu em um dia limpo. Mas é possível perceber, contudo, que as brigas fazem parte do amor que um sente pelo outro. Eles parecem pessoas boas apesar dos ocasionais objetos arremessados.

Ajudando a manter a loja limpa está Penélope Archer (E8), uma linda e tímida garota com grandes olhos femininos e um sorriso encantador.

16. FORJA

O ferreiro de metais é Elwin Hobson (C6). Ele fala bem lentamente e tem o costume de murmurar de vez em quando exceto quando o assunto forjaria em metais aparece. Então sua voz se torna bem confiante e sua fala fica mais clara.

A esposa de Elwin é Ida Hobson (E6). Ida é uma mulher doce e cuidadosa que é totalmente devotada ao marido. Ida não machucaria uma mosca. Apesar de ser absolutamente redonda e ter dificuldade

em passar pela maioria das portas, ela é tão alegre quanto é gorda.

17. PADARIA

A padaria é conduzida por Tilda (P6) e Freeda (P7) Mayberry, duas velhas irmãs solteironas que sempre gostaram da companhia uma da outra.

18. MERCADO

O mercado aberto é uma das características centrais de Mordentshire – no verão. Agora é outono e os ventos frios afastaram a maioria dos fazendeiros. A planície gramada está seca e murcha. Folhas voam e giram através dela, fazendo barulho nas barracas vazias. As coberturas desbotadas das poucas barracas restantes batem e rangem com o vento.

18A. BARRACA DE FRUTAS

Normalmente, Berwin Hedgewick (OA) e sua mãe Lenor Hedgewick (PA) estão aqui durante a manhã e a tarde vendendo frutas de sua fazenda – agora reduzidas a uma miserável coleção de maçãs amargas e bagas secas. Se eles forem Convertidos, eles não irão aparecer mais aqui durante o dia.

Lobelia Tarner (P4) sempre é encontrada aqui com sua própria barraca de frutas. Lobelia vende frutas selvagens secas e ela própria parece um pouco selvagem. Seu sorriso cheio de dentes se destaca da sua face normalmente escura e apesar da sua linguagem ser bem difícil há um senso de cuidado sobre ela.

18B. VEGETAIS

Normalmente, Bathilda Sud (P2) está aqui durante as manhãs e tardes vendendo os vegetais da fazenda do seu marido. Cenouras, repolhos, nabos, grãos secos e esmagados foram tudo o que sobrou da colheita. Se eles forem Convertidos, contudo, ela não mais aparecerá aqui durante o dia.

18C. GRÃOS

Era Soddenter (P5), esposa de Parvis Soddenter (O5) normalmente é encontrada aqui vendendo grãos durante a manhã e à tarde. Se ela for Convertida, contudo, ela não mais aparecerá aqui durante o dia.





Próxima a esta barraca está a de Erica Toddbrury (P10). Normalmente, ela está vendendo farinha do moinho durante à tarde. Se ela for Convertida, ela não mais aparecerá aqui durante o dia.

19. CASA DO PREFEITO

Malvin Heatherby (CQ) é o prefeito de Mordentshire. Filho dos senescais da Casa dos Arbustos, ele foi indicado para este posto pelo próprio Lorde Weathermay. Ele faz o seu melhor para mostrar uma camada de ar superior sobre si, o que geralmente resulta em uma aparência pomposa, uma camisa realmente estufada. Ocasionalmente, contudo, ele mostra seu sorriso infantil e espanto em relação a coisas mágicas.

20. SENESCAL

Durante o dia, ninguém pode ser encontrado na casa normalmente. Apenas durante as horas da noite e de madrugada é que Lee Heatherby (C9) e sua esposa Margaret (E7) estarão em casa. Eles são dois jardineiros simples com modos do campo. Seu maior orgulho e alegria é seu filho, Malvin, que foi indicado como prefeito pelo Lorde Weathermay. Eles trabalham para Lorde Weathermay durante o dia.

21. RESIDÊNCIAS PRIVADAS

Estas construções são as casas dos moradores de Mordentshire que não estão localizadas de outra forma no mapa. Estas casas são simples. Se um morador está Convertido, sua causa ficará totalmente fechada durante o dia, sem sinais de atividade.

22. LIVROS VELHOS

Esta é a livraria de Tobais Kenkiny (OQ) e Desma Kenkiny (PQ). Se ambos estão normais, leia o seguinte.

A loja é uma pequena e única sala, mantida organizada. Disposta em duas prateleiras está uma pequena quantidade de livros. Amontoados abaixo estão vários pacotes de pergaminhos.

Se ambos estão Convertidos, a loja está totalmente fechada. Olhando pelas janelas, é possível ver que os livros estão caoticamente espalhados pela pequena sala.

Tobais Kensy é um aventureiro aposentado, que perdeu seu sangue frio para a violência e matança. A loja foi o dote de Desma. Uma vez que ele mal pode ler, ela lida com o negócio, deixando ele lidar com os poucos compradores que visitam o local.

Na livraria, os personagens jogadores podem tentar pesquisar a história da Colina do Grifo e outros pedaços da história local. A informação é prontamente encontrada se os personagens forem específicos em seus pedidos. De outra forma, serão necessários vários falsos começos para aprender algo.

Das anotações do magistrado local, 400 anos atrás:

"Para que fui Godefroy levantou a estrutura, eu posso apenas especular. Com certeza ele sucumbiu a alguma maldição pagã enquanto lutava nas terras distantes. Desde sua construção, os fazendeiros tiveram colheitas ruins e aflições malignas. Até mesmo eu notei o movimento incomum das energias divinas que planavam e se uniam ao pântano maldito..."

"... Tragédia aconteceu! Nesta manhã, Goodman Morris veio correndo da casa de Godefroy. Ele disse que Lady Godefroy e seu filho foram brutalmente mortos e o sangue respinga das mãos de Lorde Godefroy..."

"... Lorde Renier e sua jovem esposa fugiram da Casa do Grifo, jurando furiosamente nunca mais voltar. Novamente os terrores daquele lugar atacaram. Ele foi chamado para sua destruição, mas nenhum homem se arriscará chegar perto. Eu temo a coisa maldita que sempre estará conosco."

23. LOJA DE KERVIL

Esta é o armazém geral de Vogler Kervil. Um homem velho, ele vive sozinho no segundo andar. Normalmente, ele é irascível e enganador, cobrando sempre o que conseguir. Se está Convertido, ele irá fechar sua loja e recusar a fazer qualquer negócio, ao invés disso ele irá polir suas velhas armas e armaduras.



24. CAIS

O frio vento de outubro vindo do Oceano se espalha pelas tábuas estragadas do velho cais. Com suas costas ao mar, vários pescadores entrelaçam as úmidas cordas de suas redes, seus cantos monótonos interrompidos pelas batidas dos barcos contra os piers.

Quanto mais e mais moradores são Convertidos, o cais ficará mais e mais deserto. À noite, não há atividade aqui, apenas a reunião de 1d4 espíritos da lamentação, tanto os normais quanto aqueles possuídos pelos moradores.

25. BECO DOS PESCADORES

Nesta rua úmida ficam as casas dos pescadores de Mordentshire. O beco é repleto de lama e fede com o cheiro de peixe podre. Durante a manhã, qualquer pescador não-convertido estará vendendo sua pesca da noite anterior – pequenos peixes em cestas e grandes pendurados por ganchos em suas guelras. À noite as ruas estão desertas exceto pelo movimento constante de ratos e gatos sarnentos.

26. SANATÓRIO

Uma grande parede de pedra, com espinhos enferrujados de ferro no topo, cerca o pátio. A estrada leva ao pesado portão de ferro trabalhado – a única entrada. Através das barras você pode ver os pátios – um jardim esparso e gélido, acinzentado na névoa de Outubro. As árvores possuem poucas folhas marrons balançando em seus galhos esqueléticos. Os canteiros secaram e morreram há muito tempo. No centro uma única construção – uma estrutura de madeira, redonda e com três andares. O teto é angular e uma grande torre circular se sobressai em um canto. As paredes são arqueadas com muitas janelas, mas cada uma possui grandes barras e cortinas. A luz fraca brilha através das janelas no andar inferior. Ocionalmente, há um furtivo instante de movimento nas janelas do andar superior.

Quando os personagens entrarem no pátio pela primeira vez, eles sofrerão um episódio de delírio com a visão acompanhando. De repente, correndo pelo pátio eles vêem um homem se aproximar, obviamente um paciente. Ele é Cyrus Belview (o servo louco do Conde de Ravenloft). Balbuciando, ele diz, “O mestre está tão feliz, tão feliz que vocês voltaram. Ele quer encontrá-los novamente. Eu irei dizer a ele que vocês estão chegando”. Se eles já se encontraram em I6: Ravenloft, ele será reconhecido. Antes dos personagens fazerem qualquer coisa, ele desaparece diante dos seus olhos, como se nunca estivesse lá. Há apenas um lamento no vento amargo.

O sanatório fica na base dos penhascos que separam a Propriedade dos Weathermay de Mordentshire. Ela é propriedade do Doutor Germain d'Honaire. O piso térreo da casa é dedicado aos seus escritórios e salas. Há uma sala de recepção e um estúdio particular, onde ele conduz a maioria das suas consultas. Eles são bem arrumados com móveis confortáveis, pinturas, instrumentos de aparência estranha e diplomas emoldurados. Além destas salas estão as salas pessoais de d'Honaire e sua “sala de cirurgia”. A sala de cirurgia está repleta com frascos, materiais químicos, potes, facas, bisturis e maquinarias bizarras. Esta sala é dominada por uma grande mesa fixada com pesadas faixas de couro. A maioria dos outros equipamentos está armazenada em armários de vidro nas paredes.

Os segundo e terceiro andares são os quartos dos pacientes. Cada um possui uma porta pesada com barras e móveis simples (quando são permitidos). Atualmente existem 2 ou 3 pacientes notáveis presentes. Os outros são imbecis, catatônicos, maníaco-depressivos ou apenas brutos violentos.

Paciente 1: Este camarada, Marston, é um lunático inofensivo, encontrado vagando nos pântanos há muitos meses atrás. Ele balbucia ocasionalmente sobre “os horrores do mundo” e indica que sabe de grandes segredos. Contudo, ele não sabe nada de valor.

Paciente 2: Esta é uma mulher de cabelos revoltados, Ellie, com grandes olhos observadores.





Ela furtivamente observa da sua janela tudo o que transpira do mundo exterior, fazendo comentários imaginários para explicar o que ela vê. Ela viu o vagão trazendo caixas durante a noite e explica isto como "novas pessoas se mudando com grandes vagões." Ela pausa sua fala com gritos repentinos sobre "os leões mortos!"

Paciente 3: Este paciente é Luker. Ele gritará sobre "as crianças". Pouca novidade pode ser descoberta com ele; apenas que o mal assombra as trevas... todas as pessoas se foram... e o próprio sombrio levantou do seu túmulo.

Um dia após sua prisão, Luker começará a gritar que eles estão vindo pegá-lo, para levá-lo embora com as crianças. Ele ficará mais agitado a medida que a meia-noite se aproximar. A Criatura pode escolher fazer uma das duas coisas com Luker, libertá-lo para que ele possa ser Convertido – ou – matá-lo para evitar que os outros escutem seus balbucios.

Além do Doutor d'Honaire e dos pacientes, as seguintes pessoas podem ser encontradas aqui durante o dia: Axtel Bartel (HÁ) e Barth Kleinen (C2) são contratados como criados. Podem existir outros enfermeiros e servos que preparam comidas, lavam roupa ou supervisionam os pátios.

27. FAZENDAS

Estes são os lares dos fazendeiros de Mordentshire. Cada um consiste de uma casa e várias construções extras – celeiros, galpões e depósitos. O rebanho estará solto e sem tratamento se o fazendeiro estiver Convertido.

As famílias que moram em cada uma das fazendas são descritas abaixo. Além deles podem existir mão-de-obra contratada ou primos distantes que vivem nos celeiros ou galpões.

- 27A. Lobelia Tarner & 5 vagabundos.
- 27B. Percival & Bathilda Sud.
- 27C. Gaston, Lenor & Berwin Hedgewick.
- 27D. Parvis & Rae Sodderter.

28. BAÍA ARDENTE

Todos os navios no porto estão fora de serviço e sem conserto. A Criatura tomou conta para que nenhum dos navios neste porto seja cuidado por qualquer um exceto pelos que estão sob seu controle. Cada navio é tripulado por 5 marinheiros, agora convertidos em zumbis de Strahd.

Se os PdJs examinarem o interior dos navios, eles irão ver que os cascos estão partidos em vários lugares e miseravelmente remendados, tornando os navios totalmente inseguros. Aqueles que trabalham nos navios irão lentamente explicar que a tempestade jogou seus navios contra as pedras e que eles tiveram sorte em escapar do túmulo nas águas.

A baía é flanqueada por dois cabos rochosos que se erguem a 30 metros acima da arrebentação. Pedras afiadas e restos naufragados se acumulam na base como dentes rangidos.

29. ESTRADAS PARA FORA DA CIDADE

As estradas estão frias e esburacadas, as placas para Mordentshire estão velhas, com a tinta descascando. Quando os jogadores passarem da placa, um corvo (1 pv) pousa sobre a placa e emite um poderoso chiado. A primeira vez que os personagens jogadores passarem por este lugar, um gato preto passará lentamente diante deles, seguindo uma pequena criança que observa os personagens com seriedade. Logo depois disto os personagens devem sofrer um episódio de delírio sem visões.

Se mover além dos limites leva os personagens para longe desta aventura e eles devem ser gentilmente colocados de volta na cidade. Se dicas gentis não funcionarem, uma tempestade violenta pode funcionar. Se isto falhar, a Criatura Strahd irá ter certeza que ninguém deixe a área que possa carregar os contos de sua presença para as terras vizinhas. Ele enviará suas criaturas da noite para impedi-los, talvez até mesmo liderando-os pessoalmente.



CAPÍTULO 2: OS PÂNTANOS

O terreno que cerca Mordentshire é uma área vazia cinza e gélida de colinas com folhas rolantes, penhascos irregulares, florestas sombrias e pântanos úmidos. Durante a primavera e verão, o campo pode ser prazeroso e relaxante, cheio de cor e vida. Mas agora, no final do mês de Outubro, é a escuridão ameaçadora dos pântanos que predomina. Uma terra evitada pelo viajante sábio – repleta com atoleiros escondidos, trilhas secretas e criaturas caídas. Nem mesmo os arbustos rolantes estão completamente salvos – a cobertura esconde pequenos lamaçais ou um assaltante.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NOS PANTANOS

Quando os heróis viajarem para fora de Mordentshire e da Propriedade dos Weathermay, consulte o encontro aleatório uma vez a cada hora, usando 1d6. Um encontro acontece com um resultado de 1-3.

Resultado	Dia	Noite
1	Grifo	Bodak* (EJ)
2	Harpia	Lívidos* (P3, O3, C3)
3	Cão infernal	Espíritos da lamentação* (E9, C9)
4	Orc	Cão infernal
5	Ogre	Mastim das sombras
6	Quase-elemental da eletricidade	Pesadelo
7	Corvo	Quase-elemental da eletricidade
8	Aranha gigante	Esqueleto
9	Stirge	Esqueleto de cavalo
10	Águia	Lobo atroz
11	Lobo atroz	Espectro* (P6)
12	Sem encontro	Fogo fátno* (OQ)

* Podem ser moradores transpousuídos.

ENCONTROS

30. ESTRADA NORTE

A estrada norte segue para a costa, cruzando 90 quilômetros até o próximo povoado. Personagens devem ser desencorajados em tentar esta jornada

(já que isto os levará para fora da área da aventura). Estas terras são bastante selvagens e a chance de um encontro aumenta para 1-5 para cada 3 minutos uma vez que os personagens tenham deixado o mapa. Além disso, a estrada rapidamente fica repleta com uma névoa densa, limitando a visibilidade a 3 metros. A movimentação dos personagens será diminuída para 6 metros por rodada.

O Rio Arden passa ao lado da estrada, suas águas marrons borbulhando sobre as margens rochosas e batendo contra o ancoradouro de madeira. Folhas de outono giram e rodam rumo ao mar em suas águas escuras e geladas.

31. OS PÂNTANOS DO NORTE

Este lugar é um pântano traíçoeiro, pouco cruzado pelos moradores locais. Para cada turno gasto em movimento através dos pântanos, faça secretamente um teste de Sobrevivência (CD 12) para o personagem que estiver na frente. Se tiver sucesso no teste, ele encontrou um caminho seguro naquele turno. Se o teste falhar, o personagem cometeu um erro e caiu em terreno perigoso. Os personagens começarão a afundar no lamaçal na taxa de 30 centímetros por rodada. Puxar um personagem exige um teste de Força (CD 10 + 1 para cada 30 centímetros afundados).

Em uma pequena colina marcada por árvores entrelaçadas está o lar de uma harpia. Uma melodia assombrada pode ser ouvida a até 300 metros. A 100 metros, uma gentil dama pode ser vista se apoiando em uma tora. Dentro de 50 metros, é necessário fazer um teste de Vontade (CD 16) ou a vítima é enfeitiçada.

A harpia atrairá sua caça até ela, usando os cipós e vinhas para prender seus amigos (constrição). Heróis enfeitiçados ficarão atemorizados pelas três irmãs devorando dois orcs azarados (faça o teste de resistência para escapar do enfeitiçar). As irmãs correm para atacar.

Na quinta rodada, três mais irão voar do pântano carregando meia dúzia de raízes fétidas. Qualquer





personagem atingido por uma raiz fétida sofrerá os efeitos de uma névoa fétida.

Seus tesouros são 12 peças de joalheria (500P.O. cada), 7 ônix negras, um peitoral de prata (funciona como uma peitoral de aço), pergaminhos divinos de restauração (x2) e um medalhão de bronze do fechamento (um efeito de tranca arcana por semana).

32. PENHASCOS

Os penhascos que rodeiam a cidade variam em altura de 15 a 45 metros. O fundo possui um chão duro ou rochas irregulares. Podem existir covis de criaturas escondidas nas falhas, pequenas cavernas ou em camadas de pedras. Junto da praia existem cavernas marinhas muito pequenas que são inundadas a cada maré alta.

Um bando de 83 orcs mora o penhasco do mar ao norte. Liderados pelo caolho Hargel Gruumsh, eles roubam viajantes durante o dia e fogem de medo em seus lares escondidos durante a noite.

Hargel Gruumsh: orc Combatente 4; ND 4; humanóide Médio (orc); DV 4d8+4; pv 30; Inic +1; Desl 9 m.; CA 16, toque 11, surpreso 15; Atq Base +4; Agr +6; Atq espada larga +7 (2d6+2/19-20); Atq Ttl espada larga +7 (2d6+2/19-20); Tend CM; TR Fort +2, Ref +2, Vont +3; For 15, Des 12, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 13.

Perícias & Talentos: Cavalgar +3, Escalar +4, Intimidar +4; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga).

Suas cavernas e fendas são acessadas por uma escada em espiral e por uma caverna marinha inundada, e são ligadas por pontes de corda e passagens estreitas. São protegidas dos mortos-vivos por correntezas e quedas, uma proteção de alho selvagem e pelo xamã Eisman Khargug, um tipo reclamão com uma risada nasalizada.

Eisman Khargug: orc Adepto 5; ND 5; humanóide Médio (orc); DV 5d6+5; pv 25; Inic +1;

Desl 9 m.; CA 13, toque 11, surpreso 12; Atq Base +2; Agr +4; Atq +4 adaga (1d4+2/19-20); Atq Ttl +4 adaga (1d4+2/19-20); Tend CM; TR Fort +2, Ref +2, Vont +7; For 14, Des 13, Con 13, Int 11, Sab 12, Car 9.

Perícias & Talentos: Concentração +6, Cura +5, Identificar Magia +6, Ofício (alquimia) +5; Esquiva, Vontade de Ferro.

Magias Preparadas (4/3/2) 0 – curar ferimentos menores (x2), guia, som fantasma; 1º – causar medo, curar ferimentos leves, névoa obscurecente; 2º – curar ferimentos moderados, invisibilidade.

Hargel tem três guardas e um ogro. Três membros do seu bando são lívidos convertidos. As partes do penhasco foram enfraquecidas para jogar os invasores no mar. Há vários becos sem saída com armadilhas de pedra. Também há três armadilhas de rede. Se invadidos, os orcs atacarão de todos os lados. Se os atacantes forem muito fortes, os orcs fugirão para o mar.

Orcs guardas (3): orc Combatente 2; ND 2; humanóide Médio (orc); DV 2d8; pv 12; Inic +0; Desl 9 m.; CA 14, toque 10, surpreso 14; Atq Base +2; Agr +4; Atq machado grande +4 (1d12+3/x3); Atq Ttl machado grande +4 (1d12+3/x3); Tend CM; TR Fort +0, Ref +0, Vont +2; For 15, Des 10, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 9.

Perícias & Talentos: Escalar +2, Intimidar +2; Ataque Poderoso

Ogro: Veja a página 210 do Livro dos Monstros.

Armadilha, Pisos Enfraquecidos do Penhasco: ND 3; Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) (CD 16) para evitar, teste de Reflexos (CD 20) ou queda, sofrendo 5d6 pontos de dano. Três testes de Natação (CD 20) são necessários para alcançar a praia..

Armadilha, Becos com Armadilhas de Pedra Cadente: ND 5; +15 corpo-a-corpo (6d6); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); pode



traduzido e
editorado por





atingir todos os personagens em dois quadrados adjacentes especificados.

Armadilha, Rede: ND 2; corpo-a-corpo +5 (veja descrição); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25); Personagens em um quadrado de 3 metros ficam agarrados pela rede (For 18) se falharem em um teste de Reflexos (CD 14).

Seus tesouros são: 5.000 P.P., 5.060 P.O., 20 crisoberilos (200 P.O. cada), um colar de coral (1.800 P.O.), quatro poções: *curar ferimentos graves, heroísmo, patas de aranha e velocidade*, e pergaminhos divinos: *círculo mágico contra o mal, espada sagrada, invisibilidade contra mortos-vivos e restauração*. Também há dois pequenos botes.

33. ESTRADA SUL

A estrada sul vem do interior através das colinas pedregosas e dentro das montanhas. Não há comunidades próximas desta estrada. Como na estrada do norte, os personagens devem ser desencorajados a pegar esta rota. Você pode aumentar a freqüência dos encontros ou tornar a estrada deserta e coberta de mato.

34. FLORESTA SOMBRIA

Apenas uma pequena trilha na floresta sombria desce do norte separando a Colina do Grifo do resto da comunidade. No geral, esta trilha serve bem às necessidades dos moradores, já que eles não desejam lembrar do lugar maligno. A floresta tem uma reputação ruim. Há 60% de chance por hora gasta na floresta que os heróis encontrem uma aranha gigante ou 1d4+1 ogros.

O acampamento dos ogros está escondido em uma ravina coberta de árvores. O acampamento é camuflado com cabanas de couro. Eles comem o que conseguem pegar, mantendo os prisioneiros em um poço com 6 metros de profundidade.

O acampamento é protegido por dois vigias e falcões voadores, cujos olhos aguçados observam o movimento debaixo das copas. Há um conjunto de varinhas pontudas e armadilhas de cordas. Duas

árvores podem ser tombadas sobre invasores (ND 2, +3 corpo-a-corpo [3d8 de dano]).

Armadilha, Varinhas Pontudas: ND 1; +4 corpo-a-corpo (1d6); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 20).

Armadilha, Cordas: ND 1; corpo-a-corpo +4 (veja descrição); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25); O personagem fica agarrado pela corda (For 16) se eles falhar no teste de Reflexos (CD 13).

Há 15 ogros e 3 falcões liderados por Coriemon (EQ) o bodak. Ele usa uma capa de lenhador e mantém sua face oculta. Ele é frio, dominador e cínico. Ele usará seu olhar apenas uma vez a cada 3 rodadas. Seu tenente, Gorbagh Snarltooth, era o líder original deste bando. Ele é amargo, sanguinário e cruel. Três ogros são, na verdade, inumanos e irão evitar a luz.

Coriemon: Os dados do bodak podem ser encontrados na página 35 do Livro dos Monstros.

Gorbagh Snarltooth: ogro Guerreiro 3, ND 7; gigante Grande; DV 4d8 mais 3d10+12; pv 67; Inic +6; Desl 12 m.; CA 16, toque 11, surpreso 15; Atq Base: +6; Agr +18; Atq espada larga +14 (2d6+13), ou azagaia +7 (1d8+9); Atq Ttl espada larga +14/+9 (2d6+13); Tend CM; TR Fort +13, Ref +4, Vont +5; For 28, Des 14, Con 19, Int 9, Sab 13, Car 6.

Perícias & Talentos: Escalar +16, Intimidar +1, Observar +5, Ouvir +5, Saltar +8; Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro.

Ogros Inumanos: Veja os dados do inumano na página 166 do Livro dos Monstros.

A missão do bodak é prevenir os moradores locais que deixem a vila. Os ogros são leais a ele graças ao medo, fugindo se ele for derrotado. Gorbagh, o líder dos ogros, não é inumano. Patrulhas irão



avisar o acampamento sobre intrusos. Quando atacado Corie se mantém atrás, enquanto os ogros arremessam azagaias. Então os falcões jogam uma rede de 3 metros. Se as coisas piorarem, os ogros recuam e mandam os inumanos enquanto cercam o grupo. Então o bodak ataca.

O tesouro destes ogros inclui: - 7.200 P.C., 2.320 P.O., 4 rubis (350P.O.cada), um anel de diamante e topázio (3.500P.O.) e uma corrente de ouro e prata (700P.O.), três poções: clarividência/claraudiência, elixir da loucura (quem beber precisa fazer um teste de Fortitude, CD 15, ou sofrer o efeito de insanidade), reduzir pessoa, e um espelho que reflete apenas personagens com a tendência leal

35–38. PROPRIEDADE DA CASA DOS ARBUSTOS

A Mansão dos Arbustos, o mausoléu e os terrenos próximos são detalhados no Capítulo 3.

39. ESTRADA DO GRIFO

Antes de ser abandonada, esta era a estrada principal que levava até a Colina do Grifo. Agora a trilha é vaga e difícil de seguir. Apenas os moradores sabem sobre esta trilha. Strahd o Alquimista e os moradores Convertidos sabem da rota secreta ao norte através da floresta (47 & 48).

A trilha enlameada desce da inclinação da colina árida. A uma certa distância está o objetivo sombrio – a Casa na Colina do Grifo! Mesmo desta distância ela irradia uma aura notável de maldade e decadência. Em sua volta ficam árvores ressecadas e deformadas. Um solitário raio de luz ilumina a cena, dançando em uma duramente através do telhado. A nevoa asquerosa sobe e ondula sobre o piso cinza. Então o estrondo de um trovão vem, suave e zombando – uma risada profunda da vitória maliciosa.

40. LAMAÇAL

A estrada termina no coração de um lamaçal, fedendo decadência. Névoas densas giram pela

estrada, momentaneamente a cobrindo. Raízes retorcidas trançam na direção dela. A sua esquerda você escuta uma batida lenta, talvez um corpo pesado se arrastando através do muco. À direita existe o som de um choro ou lamento encoberto – ou talvez seja apenas o vento.

A estrada em direção ao lamaçal se afina gradativamente até sumir, bem no coração do pântano. Quando os personagens voltarem, eles descobrirão serem incapazes de refazer o caminho. Cada esforço que não tenha o auxílio de magia os leva mais e mais para o interior do lamaçal. A cada rodada gasta no lamaçal, faça secretamente um teste de Sobrevivência (CD 12) para continuarem em terreno seguro. Se o teste falhar, eles ficam presos e começam a afundar no lamaçal na taxa de 30 centímetros por rodada. É necessário um teste de Força (CD 10 + 1 para cada 30 centímetros afundados) para se libertar.

Cinco rodadas depois dos personagens chegarem ao coração do lamaçal, uma Morte Escarlate (CJ) se aglutina na névoa e ataca.

41. CEMITÉRIO

Na extremidade do lamaçal está um antigo cemitério, suas lápides marcadas e gastas. Antigamente uma visão impressionante, agora é apenas as formas arruinadas das estatuas permanecem.

Este terrível pedaço de terra ecoa com as memórias trágicas dos que se foram. Qualquer um que ouse se aventurar aqui escutará a grama que parece retorcer e murmurar e precisa fazer um teste de Vontade (CD 15). Se falhar no teste, o personagem é tomado pela visão da vida trágica de um dos residentes do cemitério. O Mestre deve criar sua própria visão para os personagens. Além disto, o personagem é tomado por uma emoção forte como remorso, depressão, raiva, histeria ou resignação por 2d10 minutos.





Se os personagens entrarem no cemitério à noite, eles serão atacados por 5 esqueletos de Strahd e 3 zumbis de Strahd, que saem da terra. (P2, O2 e C2).

42. COLINA DO GRIFO

Se a antiga mansão na Colina do Grifo nunca foi assombrada, isto certamente não seria dito agora. Todas as formas do mal espreitam em seus confins. Ainda mais trágico é este lugar já que nem todos que são encontrados aqui dentro são malignos. Muitos são almas transpossuídas das pessoas boas de Mordentshire... presos em uma existência horrível com poderes além da sua compreensão. Eles agora vivem uma existência atormentada e de pesadelos com as quais eles não podem lidar. O grande desafio dos aventureiros é descobrir estes bons espíritos antes de partir para o ataque... para que eles não destruam para sempre qualquer esperança de salvar estes inocentes.

O propósito dos PdJs é explorar esta casa em busca de pistas em relação a o que afugentou os Alquimista. Se eles usaram o Mesmerista para descobrir estas pistas, eles também devem estar procurando pelos itens mencionados durante esta seção. A Criatura já retirou há muito tempo o Aparato que criou todo este problema e ele deixou a casa como uma moradia para seus servos, e um obstáculo para qualquer um que possa tropeçar no mistério. Contudo, sua presença também incitou as velhas assombrações e espíritos deste lugar.

Os servos da Criatura serão espertos em seus ataques, tentando dividir e conquistar. Usam sua habilidade de enfeitiçar para ganhar o controle súbito de outro personagem ou para se insinuarem como inocentes presos. Aqueles que não possuem a alma de um morador transpossuído serão manipulados por outros monstros, para que eles possam usar suas habilidades especiais inconscientemente ou ter de lutar ou fugir do PdJs se eles quiserem sobreviver. Se for provado que é impossível deter os heróis, um dos servos com certeza irá fugir para avisar a Criatura.

Qualquer criatura transpossuída deve ser interpretada inicialmente como uma ameaça aos PdJs. A pessoa usará inconscientemente uma habilidade hostil, como um monstro que drena energia abraçando seus salvadores, um vampiro enfeitiçando, ou um espírito da lamentação chorando ou a vítima ficar abalada e ver os PdJs como outro horror de seu delírio. Se os heróis encontraram o Anel da Reversão, um morador pode implorar para ser libertado, mas o anel retornará o espírito maligno para sua forma e os PdJs terão de lutar com o monstro verdadeiro. Se o espírito de um morador é morto, uma onda de sensações de grande tragédia e perda de inocentes irá passar por todos os paladinos e clérigos presentes.

Este velho lugar exala maldade, e qualquer tentativa de detectar o mal encontrará maldade em qualquer lugar, disfarçando o mal das criaturas. Se usado em uma criatura agindo como inocente, ela irá apenas render uma sensação confusa.

Se não forem destruídos antes dos PdJs saírem, quatro gárgulas do topo da torre 44D irão atacar assim que eles saírem.

42A. PORTA FRONTAL

A massiva estrutura da Colina do Grifo agiganta-se acima da sua cabeça a medida que você chega no começo dos degraus que levam para a porta frontal. A fria máscara de pedra de um grande grifo observa a passagem. Flanqueando a entrada estão mais esculturas das bestas, feitas de granito frio. Um pesado batedor em forma de caveira está pendurado na porta de ferro. Você pode ouvir sons fracos vindos de dentro – o vento batendo através das fendas ou algo mais sinistro?

Quando os personagens chegarem na porta principal, eles sofrem um episódio de delírio. De repente, as estátuas dos grifos viram suas cabeças em direção aos personagens. Os olhos das bestas brilham com fogo. Com um sonoro rachar de



pedra, suas mandíbulas abrem e fazem um sibilar reptiliano. Em um instante a visão se vai. Novamente tudo volta ao normal.

As estátuas são, na verdade, golens de pedra, colocados para proteger a Colina, mas apenas serão animadas se alguém tentar passar pela prova da frente com propriedade roubada.

O batedor é assombrado por um espírito maligno chamado pela Criatura. Ele irá prender qualquer um que o agarre e fará um ataque como se fosse um fogo fátil. Uma magia remover maldições ou benção irá dissolver o espírito e a porta abrirá ruidosamente.

42B. SALA DE ESPERA

A pequena sala de entrada não é usada há muito tempo. A poeira densa cobre o chão. Em ambos lados da entrada estão antigas peças de armadura. Suas idades as tornam boas apenas como enfeites.

42C. GRANDE ESCADARIA

A grande escadaria, o mármore barco aparecendo através da grossa camada de poeira, sobe em curva para o andar superior, uma relíquia do já foi o orgulho dos mestres da Colina do Grifo.

42D. SALA COMPRIDA

Este saguão está perfilado com pinturas rachadas e sujas. Entre cada uma delas está um castiçal de ferro com trabalhos elaborados.

42E. RECEPÇÃO

Há 30% de chance que a assombração de Lady Godefroy (CK), morta por seu marido, assombre esta sala. Se o fantasma está presente, ele pode ser um morador transpossuído. A sala é equipada elegantemente com muitos moveis, armários embutidos, pinturas e um rico tapete no chão. Ela mostra os sinais da ocupação do Alquimista Strahd no último ano.

42F. SALA DE JANTAR

Uma grande mesa de carvalho, com dois grandes candelabros, domina esta sala. Em cada uma das pontas estão duas pesadas cadeiras de madeira, encravadas com as características de um grifo voador. Oito cadeiras de jantar menores estão alinhadas em volta da mesa. A mesa foi recentemente posta para o jantar. A quantidade de cadeiras é igual à quantidade de jogadores mais uma pessoa. Junto da parede está uma lareira massiva sobre a qual fica um retrato de um dos mestres da Colina do Grifo. O vento frio ecoa pela chaminé. Um ou mais itens que os personagens procuram podem estar escondidos debaixo de uma pedra sob as frias cinzas da lareira ou na passagem secreta atrás da chaminé.

No duto da chaminé está uma botão escondido que abre a passagem secreta da lareira. Quando ativada, a parede de trás da lareira se abre e o espaço das lenhas afunda para abaixo do nível do solo, permitindo que um personagem passe por cima. Pequenos buracos foram cortados nos olhos da pintura, permitindo que o vampiro em 42L possa ver esta sala.

42G. COZINHA

Esta sala mostra sinais de uso recente. Apenas sobrou a casca de uma fatia de pão, formando um ninho para 3 dúzias de ratos.

42H. ESTÚDIO

Fica claro que esta sala foi usada no último ano, apesar das evidencias de uma partida apressada. Varias grandes cadeiras estão derrubadas. Um pequeno gabinete de objetos antigos foi saqueado e há vários pequenos pedaços de cristal no chão. Personagens que examinarem o tapete com atenção encontrarão traços de sangue seco da noite em que o maligno Strahd chegou neste mundo.

Em um canto esta sala está uma anotação feita pelo Alquimista Strahd.





“O padre Joshua disse que se precisar de um santuário, ele irá oferecer ajuda com satisfação. Talvez este seja um bom lugar para guardar minhas anotações pessoais...”

42J. BIBLIOTECA

Há 20% de chance que a assombração de Lady Godefroy (CK) esteja nesta sala a menos que ela já tenha sido eliminada. A própria biblioteca está vazia. Todas as estantes tiveram seus livros retirados. Há pouca poeira nestas estantes. Os livros foram pegos recentemente. Mover uma peça de ornamento abre uma estante revelando a área 42K.

42K. PASSAGEM OCULTA

Metade desta passagem é uma fenda estreita na parede, muito pequena para se passar. Esta fenda permite que o laboratório escurecido em 46G seja visto. Na ponta leste da passagem existe uma escada que desce 9 metros em direção as trevas e sobe 6 metros até o alçapão em 43E.

42L. PASSAGEM DA LAREIRA

Esta estreita passagem secreta possui o comprimento desta parede da casa. Uma pequena escada está afixada na parede próxima a entrada, permitindo que uma pessoa veja pelos olhos da pintura na Sala de Jantar. Observando aqui está um vampiro, uma jovem mulher (P10) que desapareceu da cidade há algumas semanas. Seus pais presumiram que ela fugiu com um marinheiro, sem perceber que ela foi vítima de Strahd. Se ela não é descoberta antes que os personagens deixem 42F, ela sairá da passagem secreta e irá segui-los silenciosamente. Se não for transpossuída, ela tentará emboscar o grupo (ou um único membro) no melhor momento. Se for transpossuída, ela tentará se comunicar com eles, não percebendo o efeito da sua forma vampírica.

42M. ENTRADA DOS SERVIÇAIS

Esta pequena porta está trancada e barrada pelo lado de dentro. Existe 1 chance em 6 que a porta

corrediça levantada desabe (dano 2d10) quando alguém passar por ela, já que suas correntes enferrujaram.

42N. PORTAS DE FERRO

Estas pesadas portas de ferro possuem dois andares de altura. Elas estão trancadas e barradas pelo lado de dentro. A massiva porta corrediça foi abaixada por trás e possui um símbolo de proteção: explosão (elétrico), fazendo 3d8 de dano.

43A. TOPO DA ESCADARIA

Grandes teias de aranha envolvem varias grandes pinturas no topo da escadaria. Espreitando em um canto escuro superior está uma aranha gigante. Ela atacará apenas se suas teias forem perturbadas.

Na folha inicial de um livro, intitulado A Alma Interior, o Alquimista Strahd escreveu uma rápida note sobre si mesmo. O escrito está quase ilegível, sendo escrito com pressa. A linha final varia dependendo de onde está localizado o Aparato.

43B. QUARTO DOS CONVIDADOS

Escondidos atrás das cortinas das camas de quatro postes estão dois vultos: Gaston Imrad (PJ), um ladino, e Sheclke Duskman (PQ), um guerreiro. Durante o dia, pesadas cortinas mantêm a sala com iluminação sombria. Se não forem transpossuídos, um deles irá atrair os PdJs para dentro do quarto, enquanto o ladino se move para trancar a sala. Eles então criarião 1d4+1 imagens sombrias cada um e todos irão atacar, saindo e entrando nas sombras. Qualquer magia conjurada ou maior fonte de luz será coberta com a roupa de cama ou com as cortinas pesadas para reduzir a iluminação.

43C. QUARTO DOS SERVIÇAIS

Quando os personagens entrarem neste quarto, eles sofrerão um episódio de delírio sem visão. A sala possui mobílias simples e não está ocupada. A porta secreta na lareira é aberta puxando uma corrente na chaminé, abrindo a passagem oculta.



43D. ARMÁRIO EMBUTIDO

O armário está vazio, mas os PdJs podem sofrer uma visão de vermes retorcidos se espalhando pelo chão.

43E. QUARTO DO MESTRE

Esta sala possui uma bela cama, armário de roupas, mesa, pia e uma caixa forte trancada. Há um leve odor de decadência. A caixa forte exige três chaves para abrir, ao que parece. A parte da frente é na verdade uma fachada e um botão secreto na parte de baixo abre a caixa.

1^a Fechadura: Jato de ácido; ND 1; à distância +5 (2d4); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25).

2^a Fechadura: Eletrificada; ND 3; Explosão 1,5 m. largura, 3 m. comprimento (3d6); Teste de Reflexos (CD 13) evita; Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 25).

3^a Fechadura: Gás venenoso invisível; ND 5; nenhuma jogada necessária (veja abaixo); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 25); todos precisam passar no Teste de Resistência (Fortitude, CD 15) ou perder 1 PV de dano inicial e 3d6 PV de dano secundário.

Se não foi encontrada em outros lugares, a assombração de Lady Godefroy será encontrada aqui. A chegada do Strahd maligno dominou sua alma normalmente gentil e ela agora é controlada pelo ódio por toda a vida.

A caixa forte contém uma pasta de anotações e memórias privadas detalhando o desejo crescente e os esforços finais do Alquimista Strahd para retirar o mal da alma do homem. Também há uma lista de suprimentos encomendados e uma lista de indicações mostrando quando estes suprimentos irão chegar e os encontros nos jantares semanais na Casa dos Arbustos. Na parte de trás da última página está escrita uma nota relativa à localização que ele usa para esconder itens importantes. Esta é apenas uma lista e seu propósito não está definido. Também há uma sacola com 20 topázios (100P.O.cada.)

Sob a terceira pedra da lareira

Arquivos de anotações do laboratório

Debaixo da gaveta da escrivaninha

Fonte bastimal de capela

Penduradas no armário deste quarto, apenas durante o dia, estão algumas das roupas do Strahd maligno. Apesar da magnífica fabricação, elas não possuem valor. Contudo, há um grande broche de rubi valendo 3.000P.O.. Qualquer um que o toque sentirá que algo maligno acabou de ganhar o conhecimento sobre sua presença e localização. Se o item for roubado, a Criatura certamente irá visitar o personagem que o roubou. As duas portas ocultas estão disfarçadas, uma como um grande espelho de parede e a outra como parte do painel de parede.

43F. PASSAGEM DO MESTRE

Esta passagem secreta leva até a escada da torre. Um pouco antes da escada existe um alçapão oculto, que é aberto ao pressionar um tijolo na parede. Se não estiver aberto, a primeira pessoa de tamanho Médio que pisar nele irá abrir a passagem, derrubando o personagem na passagem da escada, uma queda de 15 metros.

43G. ESCADA DA TORRE OESTE

Esta escada está úmida e escorregadia com fluxo da água da chuva.

43H. ESCADA DA TORRE NORTE

Aqui pode ser encontrada a assombração da filha de Lorde Godefroy, Penélope (E3). Se não for transpossuída, ela tentará possuir um dos personagens e então completar sua fuga de seu pai. O personagem possuído irá fugir para a Capela (#45) e esconderá no canto mais distante possível.

43J. ESTÚDIO SUPERIOR

Nesta sala está o vampiro de um belo jovem marinheiro, Arlie Esterbridge (C10). Se encontrado pelos heróis, ele estará ensopado e tentará primeiramente se esconder, e então agirá de





maneira hostil, mas radiante por ser encontrado. Ele se apresenta como um viajante sem lar que entrou na mansão deserta para escapar da tempestade. Ele atacará apenas se necessário, preferindo seguir os personagens e atacar no seu momento escolhido.

44. TENHADO

O telhado é feito com um forro de madeira e coberto com placas de telhas e chumbo. O chumbo está exposto e as placas estão se partindo. Há 5% de chance por rodada que o telhado desabe sob um personagem, derrubando no chão a 4,5 metros abaixo.

44A. TELHAS ESCORREGADIAS

Aqui a chuva, combinada com a espessa camada de musgo, tornou o telhado inclinado muito escorregadio. Personagens que cruzem esta seção precisam fazer um teste de Equilíbrio ou Destreza (CD 12) para evitar o escorregão. Se eles escorregarem para o lado do domo, sofrerão 1d6 pontos de dano ao colidir com o domo. Se escorregarem para o outro lado, eles precisam fazer um teste de Reflexos (CD 20) para pegar a beirada do telhado, ou então caírem 25 metros no chão abaixo.

44B. ESCADAS DA TORRE PRINCIPAL

Estas escadas de madeira tremem e rangem ameaçadoramente com cada passo. O som de lamentos e correntes rastejando aumenta a medida que eles sobem. Dois drelb (E7, C7) espreitam nos cantos do teto.

44C. DOMO RACHADO

Um grande domo de metal se eleva a 6 metros acima da linha do teto. Um estudo mostra que ele é feito de camadas de cobre e aço. Em um lado existe uma grande rachadura, as pontas parecem terem sido derretidas por um calor intenso. A rachadura se estende abaixo da linha do teto. Perto do topo, a fechadura é larga o bastante para qualquer personagem jogador passar. Uma corda será necessária para alcançar o fundo do laboratório

(46G). A água da chuva fará uma cascata pelo buraco, exigindo um teste de Escalar com CD 10.

44D. ESCADA OESTE

Esta escada sobe 6 metros até uma pequena torre. Um relâmpago criou um buraco no teto, permitindo que a chuva caia para dentro da torre. Espreitando nesta torre, seja dentro dela ou no telhado, estão 4 gárgulas (PA, OA, EA, CÁ).

44E. TORRE NORTE

Uma maleta jogada no chão está aberta e seus papeis estão espalhados como se alguém tivesse os arrumado com pressa. As páginas possuem rabiscos e diagramas ilegíveis sobre uma poderosa máquina. Em um pedaço de papel debaixo da maleta está escrita a seguinte mensagem.

Eu me senti decaindo. O horror que é realidade escurece minha mente e esconde as memórias. Eu temo que a febre que toma conta de mim roubará minha descoberta, então eu fiz esta breve anotação, em um lugar que com certeza eu lembrei de olhar. Eu acredito que descobri onde o demônio escondeu minha máquina. Sem o Bastão que eu escondi, ele não pode ganhar o domínio total que procura.

- A. A mansão possui a chave. Ela está selada.
- B. Ele usa os mortos respeitáveis para esconder a corrupção.
- C. Ele zomba de mim, colocando-a na sala da minha sepultura.
- D. Ele a arrastou para fora de um poço de lama.
- E. Pode ser que ele use meus únicos amigos contra mim?
- F. Ele enterrou a coisa em uma sepultura escondida.

44E. CHAMINÉ

A chaminé não mostra sinais de uso recente. Ela é larga o bastante para que um personagem Pequeno possa caber.



44G. TORRE LESTE

Há uma pequena persiana que bate contra a parede com o vento. O piso está coberto com fezes e penas de pássaros. Existe um ninho de 10 stirges no refúgio da sala da torre.

44H. TORRE SUL

Janelas fechadas seguram o vento e a chuva, causando um lamento estranho que toma conta da torre. O teto pode ser alcançado através de um peitoril estreito.

45. CAPELA DA TORRE

Esta sala está vazia. Ela irradia um forte sentimento de bondade. Nada atacará os PdJs enquanto estiverem aqui, incluindo os vampiros. Cada parede possui um vitral elaborado, ainda intacto depois de todos estes anos. No canto mais distante da sala está o altar coberto que possui um grande símbolo sagrado de prata (250 P.O.) e a parafernália religiosa está colocada nos panos. O livro sagrado está aberto e uma passagem está marcada com uma fita vermelha. “Qualquer um que abra a porta para mim, precisa primeira conhecer minha paz interior...”

O altar é na verdade uma arca de metal com a porta na parte de trás. Se qualquer um dos itens estiver nesta sala, eles estarão na arca. A arca está fechada com uma tranca arcana e possui uma armadilha. Qualquer um que toque a arca poderá ser teleportado para o cemitério ou para uma das celas (46J).

Armadilha de Teleporte: ND 5; qualquer um que toque a arca; teste de Vontade (CD 17) evita; Procurar (CD 30); Operar Mecanismo (CD 30).

Se a palavra “PAZ” for dita em voz alta enquanto toca o símbolo, não é preciso fazer teste de Vontade. Além disso, a arca possui um cálice enfeitado (valendo 5.000 P.O.) adequado para cerimônias religiosas e um incenso da meditação.

O piso da sala é excepcionalmente fraco. Qualquer personagem que pise nele precisa fazer um teste de Reflexos (CD 15) ou cair 13,5 metros escadaria a baixo, sofrendo 4d6 pontos de dano. Se tiver sucesso

no teste, o personagem salta. Note que apenas a escada e o espaço com a arca são seguros e saltar em outro espaço exige um segundo teste de Reflexos. Apenas as vigas permanecem fortes o bastante para suportar o peso, assim como o peitoril estreito de um dos lados. Há um candelabro balançando no centro do teto a uma altura de 3,6 metros. Se todos os espaços em volta da arca desabarem, a arca irá balançar e então cair, quebrando no fundo da escadaria. Todos os itens necessários estarão intactos, mas o cálice será esmagado (vale 1.000 P.O.) e o incenso estará esfarelado.

46. PORÃO

O porão possui um chão de terra úmida e grossas paredes de pedra que sustentam o resto da casa. A pedra está coberta com uma camada de bolor.

46A. DISPENSA

Esta sala é a dispensa e adega da cozinha. A pouca comida que resta está podre e estragada. Há caixas de nabos, batatas e outros legumes estragados. Crescendo abaixo da camada superior destas caixas está um grande limo verde.

A sala foi magicamente alterada com magia. As portas na parede posterior são falsas, feitas para parecerem com as portas de ferro que levam ao laboratório. A magia faz com que a dispensa pareça muito mais comprida do que realmente é, então as portas falsas poderiam aparecer no mesmo lugar das portas de ferro do laboratório. Então, a presença do laboratório não seria notada pela maioria dos visitantes. Para superar a ilusão do laboratório é necessário um teste de Vontade (CD 17).

46B. ADEGA

Esta passagem parece ser uma adega. Contudo, o primeiro barril na verdade é uma entrada secreta. Para operá-la, a torneira precisa ser aberta e tirado um copo de vinho. Quando isto é feito, a frente do barril se abre, revelando um compartimento de tamanho humano dentro de uma pequena prateleira a dois terços do caminho lateral. Uma



pessoa pode usar a entrada de cada vez. Quando a porta é fechada, a partição dividindo o barril se abre, liberando uma onda de vinho que enche o barril até a metade. Então, qualquer pessoa sentada na prateleira permanece seca. Atrás do barril está a porta na metade superior do barril, que abre caminho para a área 46C. Personagens que bebam o copo de vinho ou que sejam pegos pela onda ficam bêbados.

46C. ENTRADA SECRETA

O cadáver enrugado de um homem está no chão, seu corpo parecendo uma casca seca. Ele parece estar morto há muito tempo. Esta a múmia de Carl Ramm (P8). Ele tentará imobilizar a ultima pessoa que deixar o corredor e baterá a trancará porta atrás do resto do grupo.

46D. SALA PRIVADA

Esta sala está simplesmente mobiliada com uma mesa, cadeira e cama. Agora, empilhados na sala, estão dois caixões cheios de sujeira. Estes são os caixões dos vampiros encontrados acima. Se os vampiros estão seguindo o grupo, eles atacarão definitivamente agora para prevenir a profanação de suas camas.

46E. PORTA SEGURA

Ambas as portas estão trancadas com fechaduras complexas (Abrir Fechaduras CD 30). Apenas uma porta pode ser destrancada por vez, a segunda porta não será destrancada até a primeira estar trancada. A segunda porta possui uma armadilha que libera um jato de ácido naqueles que estiverem no caminho.

Jato de ácido: ND 4; 3d8 de dano de ácido; teste de Reflexos (CD 14) evita; Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25).

46F. ESTÚDIO PARTICULAR

Esta sala contém uma serie de estantes, uma escrivaninha e cadeira, estojos e pilhas de caixas

e barris. A escrivaninha contém quinquilharias, apesar de que no seu fundo existe um queijo mofado e um ninho de ratos. Dentro da primeira gaveta está um botão, que quando pressionado faz uma gaveta oculta deslize para o lado de fora. Itens importantes estarão aqui se estiverem nesta sala.

As caixas e barris contêm apenas objetos de cristal.

Esta sala é agora a moradia do rastejador de teto. Ele atacará quando todo o grupo está dentro da sala. Fora isso, a sala está cheia dos itens pessoais de Strahd o Alquimista, como os relatos do seu trabalho. As paredes estão cobertas com diagramas e rascunhos.

46G. LABORATÓRIO ABANDONADO

Esta câmara é um imenso domo com paredes de metal que vai do solo até teto. Uma grande rachadura irregular vai do ápice do domo até o chão. A chuva cai como um chuveiro gelado. A maioria da câmara está vazia, mas balançando no teto e nas paredes estão cordas, fios, vigas e polias e armações. Todos eles parecem convergir para uma grande área central, como se alto estivesse lá, mas agora não está mais. O chão de terra mostra grandes trilhas marcadas levando para fora das grandes portas de ferro na parte posterior da câmara. Nos cantos estão espalhados pedaços de detritos e lixo.

Se os personagens ficarem aqui por mais de um minuto procurando, um relâmpago atingirá o domo e a eletricidade irá faiscar em chamas azuis nos fios soltos e nos equipamentos de metal da sala. Isto causa 2d8 de dano de eletricidade em qualquer um que toque os fios ou equipamentos, um teste de Reflexos (CD 15) reduz o dano à metade. Este poder irá arquear de uma superfície para as outras por três rodadas, carregando a sala com energia estática. Então, um quase-elemental da eletricidade irá aparecer.



Isto era o laboratório quando Strahd o Alquimista construiu e aperfeiçoou o Aparato. Ele foi removido pelo Strahd maligno e seus servos. Se os itens que os jogadores precisam estão aqui, eles estarão jogados com os pedaços de detritos e lixo, desapercebidos dos servos desatentos de Strahd.

46H. PASSAGEM VERTICAL

Esta passagem possui uma escada de metal. Em cada rodada existe 1 chance em 6 de que um relâmpago que atinja o domo eletrifique a escada, causando 2d8 pontos de dano de eletricidade, sem direito a resistência, e é necessário um teste de Força CD 12 para não cair da escada.

46J. CELAS PERDIDAS

Estas celas foram construídas por Lorde Godefroy. Elas foram esquecidas há muito tempo. Recentemente descoberta pela Criatura, ele usa esta área para manter prisioneiros antes de transpôsui-los. Atualmente, esgueirando nas sombras entre os ossos dos antigos prisioneiros estão o vulto do clérigo Tandle Coreystal (PK), a múmia de Ellen Stinworthy (O8) e o vulto de Karen Edgerton (O5). Os dois últimos fingirão de mortos até Tandle atacar do fim da sala. Tandle é um clérigo de 18º nível; escolha suas magias como desejado.

46K. PASSAGEM COMPRIDA

Esta passagem está gélida e úmida. Uma camada de limo verde agora preenche a parte central do teto da passagem. Ele cairá sobre qualquer um que passar embaixo.

46L. CAMINHO VERDADEIRO

Bem do lado de fora das portas do laboratório estão rastros de vagão profundamente marcados. Personagens jogadores terão pouca dificuldade em segui-los em direção à Mordentshire através da Trilha Escondida. Contudo, ates de realmente chegarem à cidade, a chuva já terá os apagado.

47. TRILHA ESCONDIDA

Descendo a difícil inclinação da colina, esta trilha pouco marcada passa pela beirada do pântano e atravessa um conjunto de árvores próximas na Floresta Sombria. Através da rota há um silêncio ameaçador da espera de algo acontecer.

O caminho secreto foi construído pelo Alquimista para esconder seu trabalho de olhos curiosos. Quase na metade do caminho entre a floresta e a casa, Sshhisthulhuu, o mihstu se erguerá para desafiar todos que usam esta estrada.

48. OS GUARDIÕES

Deixados pelo Strahd maligno no fim da Trilha Escondida estão três lobisomens (P4, O4 e C4). À noite, mesmo se transposuídos, eles estarão dominados pela fome. Eles possuem instruções para evitar que qualquer um, exceto os convertidos pela criatura, usem esta estrada. Além disso, ele prometeu a eles uma parte dos moradores não convertidos quando tudo estiver feito. Eles não atacarão diretamente um grupo forte, mas espreitarão na floresta esperando a chance de atacá-los por trás e de surpresa.

49. O MATAGAL

Se os personagens jogadores tentarem deixar Mordentshire atravessando o campo, uma névoa densa rapidamente irá envolvê-los. Eles rapidamente ficarão perdidos e, depois quatro ou cinco horas de caminhada, eles deixarão a névoa apenas para descobrir que estão chegando em Mordentshire através de uma direção diferente! Isto continuará a acontecer não importa quantas vezes os personagens persistam. Esperançosamente, eles terão a idéia que eles devem ficar na cidade até a aventura terminar.



CAPÍTULO 3: PARA A MANSÃO BEM CRIADA

O ponto da Casa dos Arbustos é uma alta escarpa que sobressai rumo ao mar. Sobre a escarpa fica a mansão da Casa dos Arbustos, a moradia de Lorde e Lady Weathermay, assim como a propriedade dos Weathermay e o mausoléu da família. A propriedade inclui um vasto descampado e um arco denso da Floresta dos Arbustos, que cerca a terra próxima da casa e marca os limites das terras dos Weathermay.

O HUMOR NA CASA DOS ARBUSTOS

A Casa dos Arbustos, e a propriedade em volta, pode ser vista de várias maneiras diferentes durante a aventura. Você deve retratar estes climas dramaticamente diferentes para os jogadores através das descrições da casa e do terreno.

A Primeira Visita

Isto provavelmente acontecerá quando os PdJs visitarem Lorde Weathermay para receber informações sobre a missão que ele quer que seja feita. Durante esta visita, o clima deve ser agradável e relaxado. O tempo estará calmo e pacífico. Se for durante o dia, o sol irá brilhar, mesmo se as nuvens tomarem conta do resto do céu. O ar estará quase tranquilo. Pássaros devem gorjeear dos carvalhos da Floresta dos Arbustos, e PdJs alertas verão as criaturas da floresta correndo em volta, sem perceber o perigo ou a invasão.

O mesmo clima deve continuar quando os PdJs entrarem na casa para seu encontro com Lorde Weathermay. Sua Senhoria, apesar da sua condição inválida, estará animado e falador. Sua face sustentará uma cor saudável, robusta. A luz do sol irá fluir pelas janelas, e todas as cortinas estarão abertas. Brilhantes buquês de flores adicionarão um toque dramático ao ar elegante e dignificado da mansão.

Os PdJs devem conhecer as áreas M3 (ante-sala) e M6 (sala de visitas) por um servo. Lorde

Weathermay irá encontrá-los na sala de visitas e os levarão para a área M8 (o estúdio). É lá onde o encontro acontecerá.

Um homem de aparência avermelhada, belo vem pela sala em uma cadeira de rodas. Seu sorriso é amplo e ele estende sua mão. "Saudações, amigos! Eu sou Lorde Weathermay. Eu fico feliz que vocês tenham vindo!"

O encontro com Lorde Weathermay deve ser interpretado. O lorde sabe a seguinte informação, e irá relatá-la para os personagens livremente, ou em resposta às suas perguntas.

Lorde Weathermay contratou os PdJs através de contatos clericais para tranqüilizar sua mente. Ele pagará suas contas, e oferecerá 100P.O. por dia. Um bônus de 1.000P.O. por pessoa será pago pela conclusão bem sucedida da aventura. Ele quer que os PdJs investiguem a mansão misteriosa na Colina do Grifo.

A Colina do Grifo é assombrada há séculos, desde que o lorde original ficou louco e assassinou sua família. Qualquer um que tentou viver lá logo perdeu sua sanidade. Um ano atrás, o Conde Strahd Von Zarovich comprou a propriedade e se mudou para lá. Ele despachou vários vagões pesados carregados para a casa.

Strahd se manteve lá durante este tempo, nunca visitando a cidade. Ele não contratou serviços. Finalmente, Lorde Weathermay convidou o conde para jantar, ele ficou surpreso ao conhecer um homem jovem, belo e inteligente. Pouco tempo depois, Strahd e Lady Virginia Weathermay se apaixonaram. Strahd pediu a mão de Virginia em casamento, e Lorde Weathermay estava feliz em dar suas bênçãos.

Então, há um mês, durante uma tempestade selvagem, Strahd chegou na Casa dos Arbustos no meio da noite, aterrorizado. Na mesma noite, Virginia foi atormentada com febres e ilusões, as



mesmas de Strahd. Nenhum deles sabe a causa de seus medos, ainda sim ambos guardam no coração um medo intenso da casa na Colina do Grifo. Nenhum deles pode ser persuadido a voltar lá.

Lorde Weathermay está preocupado, e um pouco desconfiado. Antes do casamento acontecer, ele gostaria que os PdJs investiguem a casa na Colina do Grifo, e que relatem qualquer coisa suspeita que eles possam descobrir sobre Strahd.

Depois de relatar esta informação, Lorde Weathermay irá chamar a Senhora Ardent, e pedir que ela convide Conde Strahd e Lady Virginia para se juntarem a eles. Em poucos minutos, o casal irá chegar. Quando eles entrarem, cada jogador deve fazer um teste de Vontade (CD 15). Aqueles que falharem no teste verão uma distorção estranha na aparência de Strahd assim que ele se apresentar. Mudando de um homem belo e loiro diante deles, eles verão uma imagem sombria de uma criatura sombria de cabelos negros. Isto será acompanhado de um momento de calafrios, mas rapidamente voltará para a realidade.

Strahd e Lady Virginia serão capazes de fornecer pouca informação, já que eles não se lembram o que os aterrorizou tanto. Ambos serão prestativos e cooperativos, assim como agradáveis. Será óbvio que eles estão muito apaixonados.

Não role nenhum Encontro Aleatório durante esta visita, seja no terreno ou no interior da casa. Ignore qualquer evento de delírio se os PdJs entrarem em qualquer lugar da casa onde a ocorrência é listada. Esteja certo de limitar suas explorações para excluir as três áreas onde o Aparato pode estar localizado. Quando os PdJs deixarem o terreno pela primeira vez, ele devem sofrer um episódio de delírio com calafrios e medo mas sem visões.

A Segunda Visita

Os PdJs devem eventualmente perceber que terão de voltar na Casa dos Arbustos e explorá-la detalhadamente para poder solucionar a aventura. Se não, eles provavelmente voltarão aqui para se recuperarem de suas aventuras e para informar

sobre sua expedição. A casa e o terreno estarão consideravelmente diferentes na segunda visita e nas visitas subsequentes comparados com a cena pastoril que possuíam durante a primeira visita.

O tempo terá piorado, não importando sua condição atual quando os PdJs chegarem na propriedade. Se o tempo está relativamente calmo, o vento aumentará e uma leve garoa começará. Se já está chovendo, então os relâmpagos começarão a aumentar dramaticamente, e a chance de um PdJs ser atingido por um raio aumenta em 5%.

Nenhum animal será visível no terreno, não importa o momento da segunda visita. Contudo, você deve fazer um teste na Tabela de Encontros Aleatórios do Terreno da Casa dos Arbustos para cada 20 minutos que os PdJs gastam no terreno. Um resultado de 1 em 1d6 significa que um encontro ocorre. Note que alguns destes encontros acontecerão apenas à noite. Se um encontro é indicado durante o dia, nenhum encontro acontece.

Dentro da Casa dos Arbustos, o clima continuará com uma disposição sinistra. O arranjo de flores presente na primeira visita terá murchado e morrido. Cortinas estarão fechadas. A medida que a tempestade cai lá fora, os relâmpagos irão criar um efeito de luz brilhante e quente, seguido imediatamente por uma escuridão exagerada. Os PdJs experimentarão quaisquer episódios de delírio indicados nos encontros.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NO TERRENO

Resultado	Tipo Encontrado	Notas
1	1d4 Panteras Deslocadoras	
2	2d4 Mastins das Sombras	
3	1d6 Aparições	Apenas à noite
4	2d4 Cães Infernais	
5	3d20 Esqueletos	Apenas à noite
6	1d4 x 100 Corvos	Não atacarão
7	1d8 Zumbis de Strahd	Apenas à noite
8	1d6 Aranhas Gigantes	

O terreno extenso da propriedade inclui uma floresta de carvalhos conhecida como Floresta dos Arbustos. Esta floresta cobre os flancos inferiores





das colinas que levam até a casa. A floresta é primariamente uma área de árvores imensas e antigas, intercaladas com castanhas. Há poucos arbustos na floresta, então a caminhada através delas é fácil e, durante o tempo bom, também é agradável. Ela é habitada por todos os tipos de criaturas florestais, incluindo cervos, coelhos, esquilos e gambás. Pequenos gramados freqüentes estão espalhados entre os troncos altos, e eles estão enfeitados com flores.

As partes abertas da propriedade são revestidas de arbustos. Eles são cobertos com um tapete de grama exuberante no começo da aventura. À medida que a tempestade aumenta em intensidade, a grama fica parecida com o solo, eventualmente ficando marrom e murcha. A área possui muitas subidas e descidas, então é relativamente fácil para os personagens ou criaturas se esconderem por aqui.

As fronteiras nordeste e sudoeste da propriedade são penhascos claramente marcados, descendo 50 metros até a água ou a cidade em um lugar. A base do penhasco é marcada com rochas afiadas em todo o seu comprimento. O penhasco é marcado com fendas, e pode ser escalado com testes normais de Escalar.

Dois construções ocupam posições proeminentes na propriedade. No final da Estrada dos Arbustos, no topo da colina mais alta da propriedade, está a própria Casa dos Arbustos. Atrás da casa, no topo de outra colina alta, está o mausoléu da família Weathermay.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NA CASA DOS ARBUSTOS

Resultado	Tipo Encontrado	Notas
1	1d4 Sapos Gigantes	Apenas no porão
2	3d6 Stirges	
3	Limo Verde	Apenas no porão
4	Vampira (E10)	
5	Caçador Invisível	Apenas à noite
6	1d4 Assombrões	Para vencerem uma batalha gloriosa
7	1d8 Sombrios	
8	A Criatura	

A grande mansão de pedra é a maior construção em Mordentshire, e parece governar o campo nas milhas ao redor. As muralhas são feitas de pedra bruta cinza, com uma superfície áspera que pode ser escalada como uma superfície muito irregular. As janelas são de vidro, e geralmente possuem 1,8 metro de altura e 60 centímetros de largura. Cada janela é aberta para o lado de fora em uma alcova de 60 centímetros de profundidade. O telhado da mansão é de telha e é inclinado. Personagens que escalam neste telhado precisam fazer um teste de Equilíbrio ou Destreza (CD 13) para cada 10 minutos gastos no local, ou eles cairão. O telhado termina a 9 metros acima do chão. As muralhas podem ser escaladas com um teste de Escalar CD 10.

As áreas de encontro da Casa dos Arbustos são descritas como são vistas pelos PdJs durante sua segunda visita à mansão. Durante sua primeira visita, eles não devem ver a maioria destes lugares; aqueles que os personagens visitam devem ser descritos com o clima consistente da primeira visita.

Quando os PdJs explorarem a mansão na segunda vez que eles a visitarem, as seções de texto escurecidas devem ser lidas. Além disso, os personagens podem ter outros encontros aleatórios durante esta segunda visita. Role 1d6 para cada 30 minutos que os personagens gastam na mansão. Com o resultado de 1, consulte a Tabela de Encontros Aleatórios da Casa dos Arbustos para determinar o que é encontrado.

REAÇÕES DOS PdMs

Se os personagens decidirem esgueirar para dentro ou em volta da mansão, eles serão tratados como intrusos e invasores se não puderem justificar rapidamente sua presença. Se eles chegarem na mansão e pedirem para olhar em volta, Lorde Weathermay ficará surpreso, mas pode concordar se os PdJs explicarem suas suspeitas. Se Lorde Byron é a Criatura, ele avisará seus servos sobre o perigo. Então ele pode querer acompanhar os heróis. Por causa da sua condição inválida, Byron alerta que podem estar acontecendo coisas na casa que ele ainda desconhece.



Por causa da fúria da tempestade, é provável que Lorde e Lady Weathermay, os Fielders (seus convidados) e Strahd estejam reunidos na sala de visitas ou na biblioteca. Os homens oferecerão qualquer ajuda que puderem aos PdJs, se eles suspeitarem ou forem informados sobre o perigo. Se qualquer um dos personagens estiver transposuído, eles irão se atrasar por algum tempo para avisarem as outras criaturas da escuridão, ou eles irão sugerir que eles devem se dividir para cobrir uma área maior mais rapidamente.

ÁREAS DE ENCONTRO

As áreas não marcadas com um número específico nos mapas da mansão são corredores. Estas áreas estão calçadas com piso de mármore e as paredes são feitas de madeira polida. Candelabros estão dispostos em intervalos freqüentes para fornecer iluminação. Durante a segunda visita dos PdJs à casa, provavelmente os candelabros estarão apagados, com apenas uma ou duas velas queimando como ornamento.

M1. A PORTARIA

Pilares de granito cinza sustentam o peso projetado pelo segundo andar, formando um corredor através da escuridão mofada da portaria. Dois conjuntos de portões, um par exterior e um interior, protegem as entradas. Ambos portões estão abertos e balançam livremente com o vento.

Uma série de degraus lamaçentos desce da portaria até uma sólida porta de madeira no porão. Mesmo à noite, nenhuma tocha ou lanterna estará acesa na portaria.

M2. O PÁTIO

O amplo pátio é pavimentado com pedras. A entrada principal da mansão fica do lado oposto da portaria. Uma porta menor e similar fica na parede

à esquerda. À direita está uma porta simples de madeira, e diretamente à direita da portaria está um par de portas de madeira que aparentemente leva aos estábulos. Além destas portas existe uma grande parte de terras pretas, contendo muitas pedras e cascalhos. Nenhuma grama cresce nesta terra.

As portas que levam para dentro da mansão estão destrancadas. Se os PdJs se aproximarem das portas principais, eles serão recebidos pela Senhora Ardent. As outras portas não estão vigiadas.

M3. ANTE-SALA

Esta sala grande e escurecida está decorada com mogno. Duas grandes tapeçarias mostram cenas de caça em ambos os lados da porta dupla logo em frente. Amplas escadas à direita e à esquerda sobem para o segundo andar. Há armários com panos de linho e porcelanas embaixo de cada escada. Corredores vão para a esquerda e a direita diretamente à partir da escada.

Se os jogadores olharem além das escadas, eles descobrirão a porta que leva para a área M4 e uma porta oposta a esta.

M4. VARANDA

Esta sala contém cadeiras e sofás robustos, posicionados em frente a grandes portas de vidro ao oeste. Os vidros nas portas foram partidos, e vários vasos de flores foram jogados no chão e quebrados. O vento passa através das portas abertas e ressoam como um lamento pela sala.

A porta que passa através do centro da muralha posterior está trancada. Ela leva até o porão.

M5. QUARTO DE SOL

Esta sala de teto alto está cercada de janelas. A maioria delas está bloqueada com pesadas persianas





de madeira, mas um par de persianas foi aberta. A janela destrancada está rachada, mas não quebrada. Muitos vasos de flores estão espalhados pela sala, mas as flores estão murchas.

A porta secreta ao sul está escondida pela decoração da sala. Ela pode ser aberta ao girar o castiçal colocado em uma parede próxima.

M6. SALA DE VISITAS

Esta sala está mobiliada com muito bom gosto, com móveis estofados e forros de veludo nas paredes. Agora, contudo, o estofamento foi arrancado das cadeiras, e as paredes estão cobertas com arranhões.

O dano nesta sala foi causado pelos ratos. Os roedores não estarão em nenhum lugar quando os PdJs explorarem a sala.

Os PdJs sofrerão um episodio de delírio assim que eles entrarem na sala. Eles escutam um som de lamento sobrenatural vindo da biblioteca. Então eles terão a visão da porta da biblioteca abrindo e uma forma exagerada e hedionda da Criatura emergirá da porta. Ela ataca os PdJs sem piedade por sete rodadas e então foge. Todo o encontro é uma ilusão, contudo, então os PdJs não sofrerão nenhum dano permanente.

M7. BIBLIOTECA

Esta obviamente é a biblioteca. Uma grande lareira, agora fria e vazia, domina a parede mais distante. As outras paredes estão preenchidas com prateleiras. Várias cadeiras confortáveis estão dispostas em volta do centro da sala, cada uma colocada perto de uma vela.

Os livros da sala cobrem uma variedade de tópicos, incluindo caçada, navegação e história, com grandes prateleiras devotadas a estes velhos passatempos de Lorde Weathermay. Todos os livros estão muito empoeirados.

M8. O ESTÚDIO

Aqui é onde os PdJs encontrarão o Alquimista durante quase todos os momentos da aventura, a menos que eles anunciem que estão chegando na portas dianteiras. A sala possui uma grande escrivaninha, um cofre pesado de ferro e várias cadeiras para visitantes ou convidados. Não importando se o Alquimista estar ou não aqui, um grande tomo estará aberto sobre a escrivaninha. Seu título: A NATUREZA DA ALMA: Parte ou Totalidade do Homem?

O cofre contém uma sacola com 15 gemas, cada uma valendo 1.000P.O., e uma bolsa com 450 peças de ouro. Aqui também está a escritura da propriedade dos Weathermay, estabelecendo que sua posse já pertence à família Weathermay há cerca de 400 anos.

M9. A SALA LACRADA

A porta desta área foi fechada com tábuas e pregos. As janelas estão bem fechadas. Qualquer servo informará aos PdJs que houve um incêndio recente aqui nesta suíte de convidados e que o conserto ainda não foi feito. Se os PdJs conseguirem entrar, leia a seguinte descrição.

As câmaras já foram bem mobiliadas, mas o pó e a decadência agora tomam conta. À direita, o vestiário ainda contém muitas peças de bordado e mobílias esculpidas agora queimadas e arruinadas. Cada passo no chão levanta uma nuvem de cinzas.

O quarto é habitado agora por um espírito da lamentação. A forma do monstro estará sobre a cama como um cadáver. Quando descoberto, ele irá levantar e atacar. Se for de noite, o espírito irá gritar antes de atacar fisicamente.

Escondidas debaixo das ruínas estão caixas e caixas de fios de cobre, tubos de vidro e dois hemisférios de um globo de vidro. Os PdJs podem acreditar que encontraram o Aparato desmontado.



M10. ESTÁBULOS

As pesadas portas de madeira dos estábulos estão fechadas por dentro com uma barra de madeira. As portas que chegam ao estábulo a partir do quarto dos servos estão trancadas.

O que já foi um estábulo pacífico agora é uma cena grotesca de horror. Quatro cavalos jazem ensanguentados no chão, e uma segunda olhada é necessária para determinar que eles estão mortos. Os corpos foram brutalmente atacados, mas não comidos, como se algo tivesse os matado saboreando a crueldade da morte, mas sem precisar se alimentar destas criaturas desafortunadas.

Os cavalos foram mortos por humanos transpossuídos, sob as ordens da Criatura. Eles foram deixados para servir como aviso para qualquer um que demonstre uma curiosidade exagerada sobre os acontecimentos em Mordentshire.

Ocupando uma coxia perto do fundo do estábulo estão dois esqueletos de cavalos. Se os PdJs começarem a explorar os estábulos, eles atacarão. Perto da coxia dos cavalos está uma escada levando ao palheiro. Personagens explorando o palheiro podem descobrir uma escada levantada sobre uma porção sombria do teto, e levando até um alçapão oculto. Trate a escada como uma porta camuflada (Procurar CD 15 ou Observar CD 20) e o alçapão como uma porta secreta (Procurar CD 15).

O quarto degrau da escada está quebrado de um lado e irá afundar quando for pisado. Neste momento um sino de aviso é tocado acima. O alçapão possui uma magia de contingência que desaparecerá o conteúdo da sala acima se o alçapão não for destrancado com uma chave.

M11. QUARTO DO SENESCAL

Esta câmara de mobília simples é o quarto de Lee e Margaret Heatherby, os senescalos da Casa dos Arbustos. Durante o dia, o par estará do lado de fora, arrumando as cercas ou plantando e cuidando dos jardins. À noite eles estarão em casa na cidade, ou se o tempo ruim ameaçar, aqui.

Lee também costumava a tomar conta dos cavalos do estábulo, mas Lorde Weathermay instruiu, há várias semanas atrás, para deixar os cavalos para outra pessoa. Lee não sabe quem é ele, e ele não vai ao estábulo desde então.

M12. SELARIA

As paredes estão cobertas com armários e estantes. Arreios, selas, freios e ferraduras são guardados aqui.

Uma investigação cuidadosa revelará que todo o equipamento foi sabotado de uma maneira sutil. As correias das selas foram quase totalmente cortadas, e as presilhas dos arreios foram afrouxadas. Qualquer equipamento usado em um cavalo tem 50% de chance de quebrar a cada 10 minutos.

M13. ANTESALA DOS SERVOS

Esta grande sala de madeira é mobiliada simplesmente com cadeiras, duas mesas e algumas estantes de madeira. Ela está limpa e bem cuidada.

Esta sala foi fornecida aos servos para se reunirem e socializarem fora da vista do Lorde e da Lady. À noite, qualquer um dos servos que não foi transpossuído será encontrado aqui. Eles estarão temerosos e suspeitos, mas eles falarão se os PdJs se aproximarem educadamente, e não ameaçadoramente. Os servos estarão alertas de qualquer mudança no comportamento que seus companheiros tenham como ter sofrido a transpossessão.

M14. QUARTOS DOS SERVOS

Estas três salas são os quartos da Senhora Ardent, a governanta, Winifred Kleinen, a cozinheira, e Bridget Dumas, a criada que trabalha para os Fielders, mas que está com eles na Casa dos Arbustos. Cada um está mobiliado com simplicidade, com toques femininos nas paredes e lençóis. Se a residente do





quarto estiver transpousuída, contudo, estes toques (flores, decorações) estarão rasgados, quebrados ou retirados.

M15. COZINHA

Esta é a cozinha da Casa dos Arbustos, e como tal é equipada com os melhores fogões, caldeirões, lareiras e até mesmo uma sala gelada. O leve cheiro de lixo permeia o ar, contudo, e os grandes caldeirões de bronze na pia parecem estar sujos. Vários pratos sujos estão empilhados na pia. Dúzias de moscas negras gordas saem dos pratos quando a porta abre.

Winifred Klien en estará aqui durante o dia e no começo da noite. Se ela não estiver transpousuída, ela estará nervosa e desconfiada. Ela tenta manter a cozinha limpa, mas parece que ela não pode evitar a corrosão, podridão e sujeira impregnada que parece ter tomado conta da cozinha nas últimas semanas.

As moscas gordas ficarão repentinamente quietas com qualquer menção do mal misterioso. Elas irão se amontoar na janela e formar a silhueta de olhos malignos observando e seguindo. Se um personagem chegar muito perto, elas irão se mover em massa e zumbir loucamente, uma delas irá picar a orelha do personagem e tirar uma gota de sangue.

M16. DISPENSA

Estas duas salas contêm grandes estoques de comida. Muitos tipos de farinhas e ingredientes de confeitoraria, dúzias de temperos, gordura, vegetais, frutas secas e peixes secos estão guardados aqui. Apesar de nada parecer estranho para o observador casual, a maioria da comida seca sucumbiu a podridão seca. Os vegetais, quando examinados, estarão repletas de larvas rastejantes. Os temperos possuem um pouco do seu sabor original, e ganharam uma pitada de amargor.

M17. SALA DE JANTAR

Esta câmara grandiosa contém uma grande mesa de jantar, e uma dúzia de cadeiras robustas de madeira negra. Três candelabros, apagados, balançam no teto. Várias pinturas estão espalhadas nas paredes laterais.

As pinturas descrevem os vários Lordes Weathermay que comandaram a Casa dos Arbustos durante os séculos. Há 17 deles, todos são cavalheiros majestosos que possuem uma vaga semelhança familiar entre eles. Qualquer personagem vendo as pinturas com boa iluminação, e fizer um teste de Sabedoria (CD 10), percebe o olhar de medo ou desgosto nos olhos de uma das pinturas.

O cristal dos candelabros está quebrado, e uma das pontas da mesa está suja e arranhada. Os tapetes estão marcados com horríveis manchas roxas, vermelhas ou pretas.

M18. ESCRITÓRIO

Esta sala contém uma simples escrivaninha de madeira e várias cadeiras. Dentro da escrivaninha estão gavetas contendo registros fiscais da Casa dos Arbustos e das propriedades dos Weathermay. A família mantém o interesse em várias companhias marítimas mercantes, e faz isto muito bem. Tudo parece estar em ordem.

M19. SALÃO DE BAILES

O elegante salão de bailes da Casa dos Arbustos não vê nenhuma dança há 10 anos, já que Lorde Weathermay não se promoveu nenhuma desde a morte da sua esposa. Agora, ela está tão vazia quanto escura, ou é o esconderijo do Aparato.

Se o Aparato está aqui, a sala também terá 25 zumbis de Strahd escondidos nas armaduras ornamentais, embaixo das escadas e atrás das cortinas.



M20. SALA

Esta passagem lembra todas as outras salas na casa. Quando os PdJs entrarem, contudo, o grupo experimentará uma ilusão. Se você jogou RAVENLOFT, recrie um encontro no qual Strahd estava particularmente terrível. De outra forma, um golem de pedra sairá de uma parede da sala. Em ambos os casos, os PdJs experimentarão o ataque do monstro em toda sua fúria por 9 rodadas, mas todo o dano é ilusório.

M21. SALA DE ESTAR

As janelas desta câmara estão bem fechadas, e o ar está mofado e com mau cheiro. Várias cadeiras e mesas ocupam o centro da sala, de frente às janelas bem lacradas.

Esta é a sala de estar dos Weathermay, e o lugar favorito do Lorde e sua esposa iam quando queriam privacidade. Dessa forma, o Lorde vai raramente neste lugar, atualmente.

M22. VESTIÁRIO DE LORDE WEATHERMAY

Uma pequena cadeira e mesa, com um espelho preso, são os únicos itens de mobília neste quarto. Um grande suporte na parede segura vários mantos e roupas do vestuário do cavaleiro.

M23. QUARTO DO MESTRE

Este quarto está mobiliado luxuosamente, com uma cama massiva de quatro postes, tapeçaria exuberante e muitos estofados e cadeiras. Várias lanternas vacilantes fornecem uma iluminação fraca.

Durante a noite, Lorde Weathermay será encontrado aqui, a menos que ele seja chamado por alguma perturbação.

M24. QUARTO DA LADY WEATHERMAY

Quem mora neste quarto obviamente é uma mulher. Cortinas franjadas cercam as janelas e a cama. Uma grande penteadeira, coberta com loções, perfumes e ruges, preenche o lado posterior do quarto. Vários armários embutidos de roupas estão nas paredes, com suas portas abertas revelando vários vestidos e trajes.

Este é o quarto de Lady Weathermay. Se um dos itens importantes foi colocado aqui, ele estará no maior dos armários embutidos, dentro de um vestido de veludo vermelho. Este armário será o único com portas fechadas, e de fato as portas estão trancadas. Dentro dele, o objeto estará guardado por um par de gárgulas que parecem buldogues de pedra, descansando silenciosamente até as portas serem abertas.

M25. VESTIÁRIO DE LADY WEATHERMAY

Estas sala contém mais roupas de Lady Weathermay, assim como mesas de maquiagens, com lanternas, e uma dúzia de grandes espelhos.

M26. QUARTO DE CONVIDADOS

Cada um destes quartos está mobiliado com bom gosto, mas com estilo suave. Uma cama de tamanho grande, vestiário, cômoda e cadeiras podem ser encontrados em cada sala. O primeiro e segundo destes quartos estão ocupados pelo Barão e Baronesa Fielding (CJ & EJ), respectivamente. A noite, os dois serão encontrados juntos em um dos quartos. O terceiro quarto de convidados está ocupado por Lady Fielding (EQ).

M27. CÂMARA DA ANTIGA LADY WEATHERMAY

A passagem para esta parte da mansão foi selada com uma parede de tijolos. Qualquer servo pode informar aos PdJs que estes quartos pertenciam a





antiga Lady Weathermay, e que quando ela morreu há dez anos atrás, Lorde Byron ordenou que as portas fossem cobertas de pedra e que esta área ficasse intocada. Byron se recusará a deixar os personagens entrarem nesta câmara.

O Aparato pode estar localizado aqui. O teto da sala é muito alto, e as duas entradas óbvias foram fechadas com tijolos. Uma grande janela dupla em uma das paredes pode ser aberta para receber objetos grandes, levantados por um cadasfalso que fica perto da janela. NO chão da alcova existe um alçapão que vai até o palheiro do estábulo.

Não importando se o Aparato está aqui ou não, a sala é ocupada por um corvo falante que diz o nome de Lúcifer. Ele se esconderá no começo e gritará de cima de uma cortina. O corvo parece estranhamente consciente, e irá repetir as palavras que escuta, apesar de geralmente ele adicionar novas frases próprias, o que pode indicar que ele é inteligente.

Também há a forma serena de um humano idoso descansando debaixo de um lençol que cobre uma cadeira. Ele é na verdade um doppelganger (E2). Ele usará sua habilidade de detectar pensamentos para ler as mentes daqueles que entram na sala e irá assumir a forma de um velho amigo ou da falecida Lady Weathermay. Ele irá fingir medo e se seu mal for detectado, ele dirá que a culpa disto é do seu estado não-natural (possivelmente a morte vida ou a corrupção da Criatura). Ele ficará radiante ao ser resgatado ou prometerá calorosamente que os ajudará.

Nos armários com cortinas estão várias caixas cheias de palha. Elas contém os ossos desmontados de 12 Esqueletos de Strahd que se forem comandados pela Criatura ou tirados da caixa, irão se reunir e começar a se mover.

M28. ARMÁRIOS DE PANOS

Cada uma destas salas possui panos limpos para os quartos da Casa dos Arbustos. Uma sala contém toalhas, toalhas de rosto e robes de banho. Há uma grande banheira de madeira e baldes para enchê-la. A outra sala contém cobertas, travesseiros e mantas.

M29. QUARTO DO ALQUIMISTA

A sala está em uma bagunça caótica. Roupas estão jogadas em todo o lugar, deixando apenas pequenos pedaços do tapete visíveis. Uma grande pilha de lençóis parece marcar a localização aproximada da cama. Apenas a grande cômoda está livre dos lençóis. Sobre ela estão espalhados vários tomos, todos abertos em várias páginas.

Os livros são todos volumes de psicologia e ciência, e lida com os vários aspectos da alma ou espírito da raça humana. Um está aberto em uma página que discute as múltiplas facetas dentro de um indivíduo. Outro descreve o possível procedimento para usar a hipnose para separar as várias facetas, ou espíritos, dentro de um único indivíduo.

M30. SALA DOS TROFÉUS

As paredes desta sala estão repletas de cabeças de bestas selvagens. As cabeças de um gorgon, cão infernal, leão e ursa-coruja estão nas paredes laterais. Sozinho na parede posterior resplandece a sinistra cabeça de um dragão negro.

Em uma arca trancada em um lado da sala está o equipamento de caça de Lorde Weathermay, há muito não utilizado. O equipamento inclui um arco longo +3, 24 flechas +2 e três lanças +2.

M31. SACADAS

Cada uma destas é uma pequena plataforma, cercada por uma parede de pedra 90 centímetros de altura. O calçamento do pátio fica a 6 metros abaixo, apesar de um monte de terra do pátio ficar a apenas 3 metros da sacada leste.

M32. DEPÓSITO DE UTENSÍLIOS

As pesadas portas de madeira desta sala estão trancadas por um grande cadeado.



Este é o depósito de utensílios. Pás, enxadas, rastelos e várias tesouras e arados estão pendurados nas paredes ou encostados uns nos outros de um modo casual. O chão está empoeirado, e a maioria das ferramentas parece não ser usada há algum tempo.

Personagens observadores notarão que as pás foram usadas muito recentemente, e suas lâminas ainda estão cobertas com terra úmida.

M33. SALA DE ARMAS

Esta sala é fechada por uma porta de madeira com suportes de ferro e é trancada com uma grande fechadura de ferro. A porta é resistente, sendo necessário um teste de Força (CD 20) para arrombá-la, e a fechadura é sofisticada (CD 25 para Abrir Fechaduras).

Lá dentro estão reunidas as armas usadas para armar a população em tempos de emergência, sendo que o último ocorreu há quase um século atrás. A sala contém 24 peças de armadura de couro batido, 12 escudos pequenos de madeira, 36 lanças, 10 espadas longas, 20 espadas curtas, 12 arcos curtos e 200 flechas.

M34. SALA VAZIA

Grossas teias caem do teto e dos pilares de suporte desta sala. O piso está úmido e com sujeira acumulada. O ar fede a mofo, e parece ter umidade.

M35. CISTERNA

Esta sala úmida e fria possui a cisterna que contém o suprimento de água da propriedade. Canos de drenagem vindos do teto levam a água da chuva através de canaletas que eventualmente chegam até o tanque da cisterna. Próximo ao tanque está uma bomba manual que leva ao poço profundo. Durante períodos de pouca chuva, a bomba é usada para encher a cisterna.

M36. SALA DE GUARDA

Esta câmara agora não utilizada abrigava a guarnição da mansão. Ela contém 4 camas e uma mesa de madeira com cadeiras. Pendurada na parede está a chave enferrujada necessária para abrir a porta da cela.

M37. CELA

Esta sala escura é fechada por uma porta pesada de ferro que não pode ser quebrada pela mera força humana. Um canto da cela está erodido, deixando um espaço de 30 centímetros para o lado exterior. Através desta abertura, 36 stirges entraram na cela. Eles atacarão qualquer um que abrir a porta.

M38. ADEGA

Quatro barris grandes estão em um canto desta câmara fria. O resto da sala está repleta de grandes prateleiras, cada uma com muitas garrafas.

Os barris contêm 3 tipos de vinho, e uma cerveja preta encorpada. As garrafas contêm vinhos de todo o mundo de uma variedade de vinhedos e marcas. Apesar das bebidas serem conhecidas pela alta qualidade e reputação, seus sabores atuais são azedos, amargos e estragados.

M39. SALA OCULTA

Esta câmara oculta se parece muito com as salas vazias do porão. Contudo no canto mais distante está um monte de sujeira que parece ser uma cova recentemente cavada. Nas sombras dos cantos distantes, espreitam seis mastins das sombras. Eles se esconderão nas sombras daqui até terem um momento propício para atacar quaisquer personagens que entrarem na sala.

M40. O LAR DA CRIATURA

Esta sala está oculta atrás de uma porta secreta levando a uma sala vazia do porão.





O ar nesta câmara escura é denso e asqueroso, oprimindo quem respira. O chão de terra é gélido, congelando os pés através do couro e das roupas.

Na alcova mais distante desta sala estão quatro caixões. Um destes é o local de descanso potencial da Criatura durante as horas do dia. No centro da sala está um poço profundo, que é a fonte da terra amontoada no pátio. O poço é grande o bastante para conter o Aparato, e ele pode estar aqui se esta for a localização indicada na sua versão da aventura.

Não importando se o Aparato está aqui ou não, a sala é guardada por 20 zumbis de Strahd e Emma, a vampira (E10). Há 50% de chance que a criatura também esteja aqui durante as horas do dia.

M41. SALA DO TESOURO

A criatura está ciente da riqueza material que pode ser possuída no mundo moderno, e então colecionou uma pela quantidade da mesma. Ela é mantida nesta câmara, escondida atrás de uma porta secreta. A fechadura da porta está protegida com uma armadilha de agulha venenosa.

Armadilha de Agulha Envenenada: ND 2; à distância +17 (1, mais óleo de sangue verde); Abrir Fechadura (CD 30), Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 17).

Dentro da sala estão duas grandes arcas, cada uma está trancada. Uma está protegida por uma armadilha de lança. Esta arca contém 3.400 P.O., 6.000 P.P. e 2.000 P.C.

Armadilha de Lança: ND 1; à distância +12 (1d8/×3); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (DC 20).

A outra arca não está protegida por armadilha, e contém 180 gemas valendo 100 P.O. cada uma.

No chão, entre as duas arcas, está um armadilho. Ele atacará quantos personagens quanto possíveis, pacientemente esperando eles andarem sobre ele.

O MAUSOLÉU

O Mausoléu Weathermay foi construído na parte norte da propriedade da Casa da Colina. Uma basílica clássica com três pórticos em forma de arco organizados, câmaras laterais convexas e uma nave central, este túmulo de família viu pouco cuidado desde a morte da esposa do Lorde Weathermay. Se os heróis decidiram investigar esta cripta, leia a primeira seção escurecida de texto à medida que eles se aproximam. Adicione a segunda se o Aparato estiver em algum lugar dentro do Mausoléu. O mapa do Mausoléu está junto com o mapa da mansão.

O terreno atrás da mansão sobe e desce em uma série de descidas leves, a água da grama úmida infiltra em suas botas e calças. As descidas estão envolvidas em um manto espesso e cinzento de névoa, reduzindo a visibilidade clara para uma questão de metros. Há uma interrupção contínua de raios sobre suas cabeças, transformando momentaneamente a névoa densa em paredes de um branco sólido, mas o trovão se perde no som das ondas arrebatando na costa ao oeste. A sua frente, na colina mais alta, aparece a grande sombra do mausoléu da família Weathermay.

A grama molhada está danificada por um grande caminho feito pela passagem de grandes vagões de rodas grandes e sobrecarregados.

T1. ENTRADA

A construção na sua frente foi aparentemente feita para representar o sereno descanso eterno dos antigos senhores da mansão, mas debaixo do céu atual, iluminada apenas pelos raios e imersa na névoa espessa, a estrutura possui uma aparência sinistra, ameaçadora. O mausoléu possui a forma de uma cruz, com cada braço da cruz conectado por uma parede baixa e curvada. As paredes curvadas



sustentam pilares, que por sua vez sustentam o teto em forma de redoma da estrutura. O domo foi originalmente recoberto de placas de cobre, mas o tempo e as tempestades de inverno soltaram a maioria das placas, e agora poucas que sobram dão ao domo branco uma aparência esverdeada e leprosa. Um par de portas massivas de pedra marca a face sul deste monumento à morte.

Se o Aparato deve ser encontrado no mausoléu, a trilha do vagão terminará em um grande ponto vazio em frente a estas portas. As portas de pedra são massivas, placas de pedra com 4,5 metros de altura, guardadas por três fechaduras separadas. Todas as três fechaduras abrem com a mesma chave, encontrada na Mansão, sala M8, mas o mecanismo da porta faz com que qualquer falha em tentar abrir uma fechadura tranque qualquer fechadura que já esteja aberta, forçando o personagem a começar de novo (cada fechadura conta como uma barreira separada para a magia abrir/fechar).

As portas ao leste e oeste da construção estão ocultas por um conjunto de tijolos pintados de branco. Esta foi uma adição posterior dos Weathermay, e já está frágil graças aos efeitos do tempo. Se descoberto, a obra de tijolos pode ser desfeita em 5 rodadas (lembre-se que os jogadores podem chegar nesta área durante a chuva), para revelar uma pequena porta de pedra trancada. As chaves destas portas foram perdidas há muito tempo.

Não há outras entradas no mausoléu. Contudo, no topo do domo está uma janela ornamentada e uma pedra que está tão fraca que se mais de 75 quilos de peso forem colocados em cima dela, uma área de 3 metros de diâmetro irá ceder, derrubando quem está em cima dela até a área 4, 15 metros abaixo, bem nos pés do Lich e de seu companheiro.

Se o grupo gastar muito tempo tentando derrubar as paredes ou abrindo as portas trancadas, eles enfrentarão um encontro aleatório desta área.

T2. FONTES ABANDONADAS

A área atrás de cada parede com pilares foi originalmente feita para ser uma fonte, mas os canos se entupiram há muito tempo e as bacias estão repletas de plantas. As estátuas em cada um dos quatro cantos representam os moradores de um

ou mais Planos Exteriores de tendências extremas. Figuras demoníacas jogariam água de suas bocas no canto sudoeste, vários diabos dominam a fonte sudeste, figuras esculpidas de planetários alados e solares decoram o lado nordeste e a fonte noroeste está enfeitada com amazonas cavalgando pégasos e unicórnios. Placas caídas do cobre tingido de verde estão acumuladas nas áreas da fonte, presumidamente para reparos posteriores.

T3. VESTÍBULO (Passagem de Entrada)

A luz vermelha do fogo o recebe assim que vocês abrem as portas da passagem de entrada do mausoléu. A sala está enfeitada com pedras pretas polidas, cobertas com pequenos fragmentos de prata. Quatro pilares do mesmo material sobem perto aos cantos da sala, e pregadores de pedra se sobressaem nas paredes de ambos os lados. Junto da parede do norte está um conjunto com três rampas baixas que levam a uma plataforma de 1,5 metro acima do nível do solo. Nesta plataforma está um grande prato curvado descansando em um tripé, com o fogo queimando neste prato de metal.

Esta é a entrada e sala de espera do mausoléu. Em tempos melhores a família dos que partiam se reuniam aqui antes de seguir para a nave da igreja para os ritos finais. Os pregadores na parede são para mantos e para o fogo que queima eternamente. Não há criaturas terríveis nesta sala. O calor do fogo irá secar viajantes molhados.

Na segunda rodada depois de entrarem nesta sala, um momento de delírio toma conta do grupo. Leia o seguinte para os jogadores.

Você param onde estão quando escutam, das profundezas das tumbas adiante, uma risada rouca e maligna. De repente há um som estridente quando grades escondidas descem pelos portais, barrando as saídas. O fogo queima no prato e formas esqueléticas, com a carne podre respingando, se levantam do solo como se a superfície negra lisa não existisse para eles. As criaturas mortas vivas atacam vocês.

Estes são os fantasmas do delírio dos personagens jogadores, e não causarão dano real. (O dano causado durante o combate é registrado separadamente





e considerado curado no fim deste encontro. Qualquer personagem “morto” pelos fantasmas fica inconsciente.) As grades também são irreais, mas evitarão que os personagens deixem a sala até que os efeitos acabem.

Há duas “criaturas mortas-vivas” para cada personagem do grupo, e elas possuem a aparência geral e estatísticas de um Zumbi de Strahd. Estes fantasmas não serão expulsos ou fascinados por clérigos. Eles parecerão levantar do solo em ambos os lados de cada membro do grupo, e tentarão evitar que o grupo se junte em qualquer forma de defesa.

O delírio dura por 4 rodadas, ou até os Zumbis de Strahd serem derrotados ou que todo o grupo “morra.” No último caso, os personagens acordarão para descobrir que tudo está como estava antes. De qualquer jeito, os zumbis e as barras de ferro desaparecerão no fim da quarta rodada.

T4. A NAVE

A porta se abre pra revelar uma grande sala circular no centro do domo. Afrescos que uma vez decoraram o domo agora estão desbotados e danificados por grandes jorros de água. Perto do centro da sala está um caixão massivo feito de bronze polido, colocado em pé e de frente para a porta sul. Grandes velas finas queimam em cada lado do caixão, colocados em grandes castiçais no chão. No caixão está uma visão horrível, a forma decadente de um homem, vestido de preto e com uma capa preta com uma linha vermelha. A forma apodrecida levanta do seu repouso e vocês notam um grande morcego vermelho-sangue empoleirado no ombro da figura, observando vocês com olhos inteligentes e malignos.

A figura é Azalin, o lich (veja Mestres de Mordentshire). O “morcego” no ombro de Azalin é seu familiar quasit.

Azalin é, na melhor das hipóteses, um aliado temporário de Strahd, mais interessado em preservar seu corpo morto-vivo até seu “aliado” transportar corpos para ele. Se enfrentar um grupo de aventureiros, Azalin irá lutar por tempo suficiente para que possa dizer a Strahd que ele “foi repelido por um grande numero de atacantes e escapou com

sua consciência muito pouco intacta.” As táticas de Azalin são as seguintes:

Com os avisos suficientes, Azalin irá conjurar suas magias defensivas (proteção contra flechas, globo de invulnerabilidade menor e ver o invisível). Campo antimágia é a magia que ele irá conjurar quando tiver sem suas outras magias. No começo do conflito ele irá usar suas magias que imitam poderes vampíricos – *enfeitiçar* pessoa, *sugestão*, *invocar criaturas* II (para invocar lobos abissais), *vôo* e *drenar temporário*, e então descarregará suas magias ofensivas, como *mísseis mágicos* e *tempestade glacial*. Sua magia *contingência* já está operando, e está ligada a um *portal dimensional*. A contingência é que se Azalin for reduzido a 20 pontos de vida ou menos (do seu total de 120), a porta dimensional levará Azalin para 100 metros ao leste dentro de um terreno aberto (Azalin calculou cuidadosamente as distâncias desta magia para evitar danos). Azalin então voltará ao mausoléu, usará tranca arcana nas portas principais, e irá para o campo alto, esperando nunca ver Strahd novamente.

Se Azalin for expulso, ele irá usar sua porta dimensional de forma similar, não importa sua quantidade atual de pontos de vida. O quasit de Azalin irá com seu mestre. Ele irá ficar bem perto de seu mestre, e atacará apenas aqueles que entrarem em combate corpo-a-corpo com Azalin.

Se Azalino Lich é um dos monstros transpossuídos em seu jogo, Azalin já estará andando em sua forma humana, e deixará seu familiar para cuidar do seu corpo antigo. Neste caso o familiar procurará escapar e avisar seu mestre assim que possível. O transpossuído Azalin na forma de morador está esperando um aviso e, caso pareça que os personagens vão atrapalhar o plano de Strahd, pegará um cavalo rápido para fugir da região. Se os personagens não destruírem a máquina de Strahd dentro de seis horas da fuga de quasit, o transpossuído lich irá estar além dos limites do efeito da máquina.

O morador na forma do lich reagirá de forma diferente. Apesar de manter o toque de paralisia e ataques de medo do lich e todas as suas imunidades, a figura transpossuída irá temer os ataques dos personagens, e estará obviamente com medo do grupo. Ele não terá nenhuma habilidade mágica mas



estará disposto a ajudar o grupo desde que ele não seja ferido (se atacado, o morador transformado em lich irá atacar, e o morcego/quasit gritará ameaças para encorajar os ataques ao “lich” antes de tentar escapar).

Finalmente, todas as portas exceto a entrada sul estão marcadas com placas de bronze presas nas portas. A placa do norte diz “Aqueles que mais corajosamente conduziram os rumos de nossa mansão.” A placa do oeste diz “Aqueles que serviram tão generosamente.” A placa do leste diz “A Câmara da Família Weathermay.”

T5. SALA DOS MORTOS GLORIOSOS

Leia o seguinte apenas se Aparato de Strahd não estiver nesta sala. Se o Aparato está presente, vá para o Epílogo.

A porta abre para o primeiro degrau de uma escada que desce pelos lados desta sala oval pela direita e pela esquerda, descendo 6 metros. A sala está decorada com pedras brancas ligadas por faixas cinzentas. Três grandes escudos estão pendurados na parede, cada um sobre uma grande cripta de pedra. Flutuando sobre cada um dos caixões está uma forma translúcida humanóide de um homem em uma armadura ornamentada. As figuras fantasmagóricas ascendem para o mesmo nível de vocês.

As três figuras são espetros (OK, C8 e E8), apesar de não serem as formas reanimadas dos três enterrados aqui – fundadores da família Renier e da linhagem atual dos Weathermay. Aqueles que estão sobre o controle de Strahd atacarão qualquer um que entrar aqui sem Strahd, Azalin ou o Azalin transpossuído.

As próprias criptas são três blocos de pedra massivos, e contém os restos enfeitados com jóias de Ranier e do primeiro Lorde e Lady Weathermay. Cada um possui jóias que valem 5.000 P.O. cada. Além disso, Ranier colocou sobre seu peito a lâmina do sol (Livro do Mestre, página 227). Se qualquer material é removido da cripta, o grupo sofrerá -1 de penalidade em todos os Testes de Resistência até as jóias e a lâmina do sol serem devolvidas ao seu lugar correto.

T6. OS POBRES MORTOS

A porta abre para revelar uma grande sala com um chão a nove metros abaixo do seu nível. Uma passagem não-cercada de pedra circula a sala, com 3 metros de largura. Abaixo de vocês está uma massa deformada de madeira podre, lama e terra remexida. Você pode ver ossos esbranquiçados saindo do piso de terra.

Este é o lugar de descanso dos mortos pobres da propriedade – túmulo comum sem ornamentos ou cerimônia. O único ser encontrado aqui é uma assombração, os restos de Godefroy, que morreu aqui depois de matar sua esposa e filho.

Godefroy procurará possuir um dos personagens que entrar na sala e o forçará a dar descanso à sua esposa e filho mortos. Godefroy tentará possuir um personagem com tendência similar a sua (CN).

Não há tesouro nesta área. Contudo, Strahd usou o túmulo comum como depósito de entulhos para as caixas que usou para trazer seu Aparato. Qualquer um que procure no entulho descobrirá a localização do Aparato marcado em um dos lados das caixas quebradas (Termos gerais – “Mausoléu”, “Casa dos Arbustos” ou “Criptas”).

T7. OS NOVOS TÚMULOS

Este é o lugar de descanso final da grande linhagem dos Weathermay e de seus antepassados. As paredes esta sala estão repletas de gavetas para mortos, indo do nível do chão a 12 metros abaixo de você para um pouco acima do seu ponto de visão. Uma passagem não-cercada com 3 metros de largura circula a sala até uma porta no outro lado. Há uma quantidade de gavetas à sua direita que já estão abertas.

Haverá uma quantidade de gavetas abertas igual a quantidade de personagens. Os jogadores descobrirão que seus nomes estão inscritos nas placas de granito na frente das gavetas.

Haverá 5 aparições na sala (P7, O6, O7, C6 & E6). Suas instruções são de se esconderem nas gavetas abaixo da passagem até alguém começar a descer, e então atacar.





EPÍLOGO: O DESPERTAR

Este encontro leva a aventura para seu encerramento, dependendo do curso do sucesso dos personagens. Antes de este encontro poder ocorrer, as seguintes condições precisam ser completadas:

1. Os heróis precisam saber a localização do Aparato.
2. Os heróis ou o Strahd maligno precisam ter o Bastão.
3. O Alquimista precisa estar com os heróis, seja por vontade própria ou sendo forçado.

Para ter sucesso, os heróis precisam reunir o Alquimista e seu Aparato; trazer o Bastão para controlá-lo. Então, eles precisam colocar Strahd e a pessoa que seja sua contraparte no Aparato e ativá-lo com o Bastão. Isto irá separar o Strahd maligno, então ele pode ser vencido pelos heróis. Mas é claro, os planos nunca funcionam como eles deveriam.

A Tempestade: Quando os heróis começarem o encontro final, a tempestade aumentará sua violência. Ela irá continuar a cair intensamente até a Cena Final acabar. O chão treme com os raios estrondosos e com o barulho ensurcedor da chuva cobre todos os sons, exceto os gritos mais altos.

A Criatura: Se a criatura está possuindo um PdM, ele manterá sua identidade secreta e cairá levemente atrás do grupo. Então ele fará sua transformação e invocará seus servos. Enquanto eles ocupam os heróis, ele tentará forçar o Alquimista dentro do Aparato, matando qualquer um que entrar em seu caminho.

Se a Criatura está solta e não possuir um hospedeiro, ele estará ciente das ações dos PdJs através de seus servos. Ele e seus servos estarão esperando por eles quando alcançarem o Aparato. Saindo majestosamente da sombra, ele se revelará totalmente pela primeira vez – um Strahd sombrio

e malevolente. Com esta visão, Lady Weathermay (se presente) irá desmaiar e o Alquimista Strahd ficará paralisado de terror. Nenhum deles agirá até a cena final. A única maneira de a Criatura atingir seu objetivo final é destruindo os heróis.

A Batalha: A Criatura terá os seguintes servos para ajudá-lo a completar seus planos. Eles lutarão com a máxima selvageria (+2 de modificador de moral em todas as jogadas de ataque e no dano).

6 Zumbis de Strahd, 6 Esqueletos de Strahd, 6 Lobos Atrozes, 4 Cães Infernais, 2 Mastins Sombrios, 30 Corvos, 10 Morcegos Vampiros (trate-os como Stirges), centenas de ratos (diminui o deslocamento dos personagens em 1,5 metro e dá -1 em jogadas de ataque, testes de Reflexos, Destreza e de perícias baseadas em Destreza).

A Transformação: Apesar dos heróis não perceberem, a Criatura está tão ávida quanto eles para completar a transformação, exceto que é pelos seus próprios termos. Ele tentará colocar o Alquimista, o Bastão e si mesmo dentro do Aparato. Uma vez lá, Strahd sinalizará para que os outros não interfiram. A máquina começará a emitir um brilho dourado e a zumbir alto, rapidamente aumentando o volume. A batalha pode continuar.

Dentro de um globo, Strahd se ajoelha, com o suor caíndo da sua testa. A Criatura joga sua cabeça para trás se ajoelhando de dor. Se a Criatura está possuindo um PdM, seu disfarce irá se partir. Gradativamente, duas formas distintas emergem, se afastando lenta e dolorosamente uma da outra – a Criatura e seu hospedeiro. A esfera sulfurosa giratória no topo do Aparato roda cada vez mais rápido a medida que os raios aumentam. Então a transformação está completa – a Criatura fica ereta, brilhando com as energias da máquina. Strahd cai no



fundo do seu globo, quase exausto pela provação.

De repente, o céu é partido por um brilho cegante! As paredes da construção explodem em uma chuva de pedras e gesso! Saltando dos céus, girando em volta do Aparato flutua um fulgurante raio de eletricidade. Pequenas esferas saem dele e dançam sobre a superfície da máquina inferna. Atrás deles, saindo cambaleantes das suas esferas, emergem os dois Strahds. O raio desaparece, deixando apenas orbes faiscantes e a grande fenda na parede.

Quando o raio cai, os detritos voadores causarão 2d10 pontos de dano em todos que estiverem nesta câmara. Um teste de Reflexos (CD 16) reduz esse dano à metade. Os morcegos, corvos e ratos fugirão instantaneamente e as criaturas que sobrarem perderão metade dos seus pontos de vida restantes a menos que também passem no teste de Reflexos (CD 16). Os orbes faiscantes de eletricidade são quase-elementais da eletricidade. Eles continuam a dançar em volta da máquina, alimentando seu poder. Eles irão atacar qualquer um que chegar muito perto. À medida que o Aparato reúne mais poder, a fúria das suas operações aumenta. Um campo de força de energia radiante o protege de todos os ataques. O zumbido se torna um ruído estridente e então um som agudo ensurdecedor. Arcos selvagens de eletricidade explodirão tijolos, gessos e pedras das paredes. O Aparato está fora de controle!

O Objetivo: Uma vez que a transformação esteja completa, a Criatura tentará completar seu objetivo, entre os seguintes:

A. *Matar o Alquimista:* Ele pulará sobre o Alquimista e afundará suas garras em seus ombros. Arrastando sua vítima miserável, ele o jogará através da parede destruída a para dentro da tempestade.

B. *Atormentar a Noiva:* Se Lady Weathermay está presente, ele tentará tirar a dama dos seus defensores e com um salto ágil, desaparecerá dentro da tempestade. Se ela não está presente, ele salta para dentro da tempestade, gritando que a dama é sua!

C. *Se Alimentar de Sangue:* Com um olhar de triunfo, ele joga uma esfera de vidro nos seus atacantes e mergulha na noite.

D. *Recuperar a Vida:* Sem os heróis saberem, a Criatura teve sucesso – a alma dos dois Strahds trocaram de corpo. Com um grito de fúria a forma vampírica (na verdade o Alquimista) salta em direção ao bom Strahd (na verdade a Criatura). Com uma risada maníaca, o bom Strahd corre rumo à tempestade.

A Fuga: Antes dos heróis poderem impedirlo, o Alquimista grita, “Nãão, seu demônio! Você não me atormentará nunca mais!” Com um vigor sobrenatural, ele o segue noite adentro. Os personagens que tentarem seguir precisam primeiro passar do Aparato e dos quase-elementais. Não é muito difícil, mas irá retardá-los. Uma vez do lado de fora, a tempestade estará no máximo (apesar de não haver quase-elementais). A chuva reduz a visão a apenas 1,5 metro. Os heróis são guiados por uma série de brilhos de relâmpagos que brevemente iluminam a cena.

Brilho 1: A terra é acesa por uma luz branca deslumbrante – bem a sua direita vocês vêem duas figuras à distância – as mãos fechadas sobre o pescoço uma da outra, lutando na chuva de vento!

Brilho 2: Um pouco antes disto acontecer, os personagens sentem um calafrio e uma dor violenta passa pelos seus corpos.

BUM! O céu se acende de novo. Há dois passos de distância está uma forma horrível, um corpo apodrecido decadente, com os braços levantados em direção às suas cabeças! São... são vocês mesmos!

Os heróis enfrentam versões malignas deles mesmos, um efeito do Aparato. Estas coisas possuem metade dos seus pontos de vida normais, versões não mágicas dos seus equipamentos e nenhuma habilidade mágica. Seu único desejo é matar suas contrapartes. Eles irão lutar com os heróis na





escuridão por 5 rodadas, então uma segunda onda da máquina irá repentinamente apodrecer de vez estes terrores.

Brilho 3: Um estalo! Aqui, à sua direita, vocês vêem o Alquimista, em cima do demônio, com o punho levantado para um golpe furioso. Eles estão há alguns centímetros do precipício oceânico. Vocês começam a perceber que também estão se precipitando em direção à destruição!

Os personagens precisam fazer um teste de Destreza ou de Equilíbrio (CD 16). Se tiverem sucesso, eles deslizam até pararem na lama um pouco antes da beirada. Se eles falharem, eles caem no precipício, conseguindo agarrar a borda enlameada com as pontas dos dedos. A lama e as pedras desmoronam com seu apoio. Outro personagem pode resgatar a pessoa ou o personagem pode fazer um teste de Força (CD 10). Se ele falhar, seu ponto de apoio fica pior. Os personagens não irão falhar, mas você pode assustá-los!

Brilho 4: Aqui, na sua frente! São eles! Com sua face batida e distorcida pela fúria, a Criatura aperta suas mãos em volta do pescoço de Strahd. A luz some dos olhos do Alquimista. Então, com um esforço final desesperado o Alquimista empurra para frente. Eles balançam por um segundo e então tombam no desfiladeiro, mergulhando rumo à arrebentação das ondas. Superando a tempestade, você escuta um grito de ódio, fúria e derrota! Eles se foram!

A Máquina Reverte: Neste momento, o Aparato, se agitando com energias místicas, explode com uma força titânica! O Aparato e a câmara desabam. Aqueles dentro da sala neste momento são obliterados. Aqueles a até 30 metros sofrem 10d4 pontos de dano. A explosão irradia uma onda de luz dourada. Ela rapidamente se expande, passando pela Casa dos Arbustos, Mordentshire e a Colina do Grifo. À medida que passa, as almas dos moradores

são restauradas aos seus lugares corretos (quando for possível). A transpossessão foi revertida! Além disso, mortos-vivos com 6 Dados de Vida ou menos são destruídos pela energia dourada da máquina. O pesadelo acabou.

A Cena Final: Nos dias seguintes, a comunidade de Mordentshire está aliviada, mas entristecida. A tempestade rapidamente termina com a morte da Criatura. Aqueles malignos que sobraram podem ser caçados e rapidamente despachados pelos heróis. Apesar de estar de coração partido pela sua filha, Lorde Weathermay se ressalta com bom humor. Como parte de suas terras foi destruída pela tempestade, ele não pode oferecer o tesouro que vocês merecem. Ao invés disso, ele entrega a vocês a escritura da Colina do Grifo. "Eu sei que é um lugar infeliz, cavalheiros," ele diz, "e ainda cheio de coisas malignas. Mas eu sei que vocês são heróis de espírito e fogo, então eu o ofereço a vocês caso vocês queiram." Isto é tudo que ele pode dar de recompensa aos heróis.

Quando os heróis finalmente saírem de Mordentshire, eles sofrerão um ataque final de delírio com uma visão.

À medida que a ultima luz do sol do outono luta com a névoa da manhã, um pequeno gato preto repentinamente atravessa o seu caminho. Você sente olhos em suas costas. Ao se virar, vocês vêem uma pequena garota, abraçando seu gatinho preto. Sem fazer sons, ela se vira, parando no ultimo minuto, quando seus lábios esboçam um pequeno sorriso. Flutuando acima das suas cabeças vem uma risada do fundo da garganta, fraco e gozador. Ao olhar de volta para a garota, ela se foi. Será que ela esteve lá em algum momento?

O Fim?



OS SONHOS DE BARÓVIA

Para realmente desafiar seus jogadores, você pode querer jogar RAVENLOFT (aventura relançada recentemente com o título *Castle Ravenloft*) e RAVENLOFT II: *A Casa na Colina do Grifo* como uma única campanha interligada. Ao invés de jogar os módulos separadamente, em ordem, seus jogadores explorarão os dois simultaneamente. Baróvia e Mordentshire, apesar de estarem a quilômetros e talvez a séculos de distância, estão ligadas misticamente uma com a outra, criando uma ponte entre os dois mundos.

Amaneira dos heróis cruzarem esta ponte é através dos episódios místicos de delírio que eles sofrem. Quando sofrem este efeito, os heróis despertam para descobrir que estão em uma terra diferente, enfrentando novos desafios. Seus jogadores podem começar em Mordentshire, caírem de febre e despertarem em Baróvia! Então, depois de se aventurar por um tempo, eles sofrerão um relapso e recuperam seus sentidos em Mordentshire. Lá, o taverneiro diz que eles ficaram em coma por várias horas, balbuciando e murmurando. Mas, quando eles novamente voltarem para Baróvia, o assustado taverneiro de lá diz a mesma coisa! Os heróis nunca saberão qual mundo é o sonho e qual é o "real".

Esta é uma das decisões que você precisa tomar. Você precisa fazer uma das três escolhas – que Mordentshire é "real" e Barovia um sonho febril; que Baróvia é "real" e Mordentshire não; ou que ambos os mundos são paralelos e igualmente reais.

No mundo dos sonhos, as regras normais ainda se aplicam. Contudo, se os personagens derrotam Strahd, isto não terá efeito no outro mundo e vice-versa. Se Strahd não é morto nos dois mundos, ele voltará dos mortos ou terá fugido para outra forma quando os PdJs voltarem. Contudo, se ambos os mundos são reais, então Strahd, como os personagens, está cruzando os mundos. Se ele é derrotado em um dos mundos, ele é derrotado em

ambos. Isto também dá a ele mais oportunidade de derrotá-los!

Enquanto estão em ambos os mundos, os heróis podem sofrer dano e morrer. Caso um personagem morra no mundo dos sonhos, ele também estará morto no mundo "real". Metade de todos os seus pontos de vida perdidos são recuperados em cada vez que os PdJs se moverem de um mundo para outro. Os ferimentos restantes mantidos em um mundo são transferidos para o outro. A Criatura irá recuperar todos os pontos de vida perdidos desta maneira. O tempo gasto na febre conta como um descanso, então os personagens podem recuperar as magias e curar o dano normalmente. Itens recebidos em um mundo não serão transferidos para o outro, com a exceção do equipamento inicial do personagem e os itens especiais exigidos para cada aventura.

Uma vez que ambas aventuras fazem o uso de itens que foram colocados aleatoriamente, você pode misturar os itens das duas aventuras. Então, a Espada do Sol de Ravenloft pode estar escondido na Colina do Grifo, enquanto as páginas do diário do Alquimista podem estar no Castelo Ravenloft. Se você fizer isto, precisará alterar as pistas que os personagens recebem, para dar a eles uma chance de encontrar cada item. Itens especiais, então, podem ser carregados de um mundo para outro. Apesar de tudo, as páginas do diário terão pouca utilidade em Ravenloft! Contudo, misturar os itens tornará as tarefas ainda mais difíceis para os jogadores!

De fato, se vocês começarem a jogar as aventuras interligadas, você deve aumentar o nível de cada herói em um ou dois. Também aumente os pontos de vida da Criatura em +50. Eles enfrentarão duas vezes o perigo e desafio, sofrerão duas vezes a quantidade normal de ataques, e morrerão duas vezes mais rápido! Uma vez que estas aventuras já são bem mortíferas, o sucesso nas campanhas de RAVENLOFT será uma verdadeira prova das habilidades dos seus personagens.





CRIAÇÕES DA NOITE

CONDE STRAHD VON ZAROVICH, VAMPIRO

Humano vampiro; necromante 16; ND 18; Morto-vivo Médio (humanóide melhorado); DV 16d12; pv 104; Inic +7; Desl 9 m.; CA 19, toque 13, surpreso 16; Base Atq +8; Agr +18; Atq pancada +15 (1d6+6 mais dreno de energia [2 níveis]); Atq Ttl pancada +15/+10 (1d6+6 mais dreno de energia [2 níveis]); AE drenar sangue, filhos da noite, comandar mortos-vivos, cria, dominação, drenar energia, magias; QE alterar forma, características de morto-vivo, redução de dano 10/prata e magia, cura acelerada 5, forma gasosa, familiar (quasit), resistência ao frio 10, resistência à eletricidade 10, resistência ao fogo 10, visão no escuro 18 m., patas de aranha, resistência à expulsão +4, fraquezas vampíricas; Tend NM; TR Fort +5, Ref +10, Vont +13; For 22, Des 16, Con —, Int 24, Sab 17, Car 18.

Perícias & Talentos: Blefar +19, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +22, Diplomacia +8, Esconder-se +14, Furtividade +19, Identificar Magia +24 (+26 para aprender magias de Necromancia), Intimidar +13, Observar +20, Ouvir +13, Procurar +19, Sentir Motivação +18; Agarrar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Escrever Pergaminho, Especialização em Combate, Esquiva, Estender Magia, Foco em Arma (pancada), Foco em Magia (ilusão), Foco em Magia (necromancia), Foco em Magia Maior (ilusão), Foco em Magia Maior (necromancia), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos.

Magias de Mago por Dia: 5/7/7/7/6/6/5/5/3; CD para o teste de resistência 17 + nível da magia, 19 + nível da magia para magias de ilusão e necromancia. 0 — detectar magia x2, mensagem, som fantasma, toque da fadiga; 1º — escudo arcão x2, proteção contra o bem, queda suave, raio do enfraquecimento, transformação momentânea, ventriloquismo; 2º — aterrorizar, detectar



pensamentos x2, invisibilidade x2, tranca arcana, ver o invisível; 3º — deslocamento, dissipar magia x2, raio de exaustão, sono profundo, velocidade x2; 4º — assassino fantasmagórico, medo x2, olho arcão x2, padrão prismático; 5º — imagem persistente, névoa mental, onda da fadiga, recipiente arcão, telecinésia x2; 6º — ataque visual, campo antimagia, despistar, transformação de Tenser, visão da verdade; 6º — dedo da morte, passeio etéreo, projetar imagem, reverter magia x2; 8º — evaporação, olhos observadores maior, proteção contra magias. Escolas proibidas: Conjuração, Evocação.

Grimório: 0 — todas exceto as proibidas; 1º — alarme, causar medo, enfeitiçar pessoa, escudo arcão, identificação, proteção contra o bem, queda suave, raio do enfraquecimento, recuo acelerado, sono, toque macabro, transformação momentânea, ventriloquismo; 2º — alterar-se, arrombar, aterrorizar, comandar mortos-vivos, detectar pensamentos, invisibilidade, nublar, obscurecer objeto, padrão hipnótico, pirotecnia, resistência à elementos, tranca arcana, ver o invisível; 3º — círculo mágico contra o bem, clarividência/clariaudiência, deslocamento, dificultar detecção, dissipar magia, imagem maior, lentidão, página secreta, piscar, proteção contra elementos, raio de exaustão, sono profundo, velocidade; 4º — assassino



fantasmagórico, confusão, desespero esmagador, detectar vidência, drenar temporário, localizar criatura, medo, olho arcano, padrão prismático, parede ilusória, rogar maldição, vidência; 5º – cancelar encantamento, criar passagens, imagem persistente, névoa mental, olhos observadores, onda da fadiga, recipiente arcano, símbolo da dor, símbolo do sono, sonho, telecinésia; 6º – analisar encantamento, ataque visual, campo antimagia, círculo da morte, criar mortos-vivos, desintegrar, despistar, dissipar magia maior, imagem programada, proteger fortalezas, símbolo do medo, tarefa/missão, transformação de Tenser, visão da verdade; 7º – controlar o clima, dedo da morte, insanidade, palavra de poder (cegar), passeio etéreo, projetar imagem, reverter magia, símbolo do atordoamento, vidência maior, visão arcana maior; 8º – animação ilusória, criar mortos-vivos maior, discernir localização, evaporação, metamorfosear objetos, olhos observadores maior, ordem, padrão cintilante, proteção contra magias, símbolo da morte, símbolo da insanidade, tranca dimensional.

Equipamento: amuleto da proteção contra localização e detecção, livro abençoado de Boccob, bola de cristal com visão da verdade, anel da resistência a elementos (fogo, menor).

Grimório de Strahd: O grimório de Strahd é tão perigoso quanto tentador. Em sua capa está um símbolo do medo (Vontade anula, CD 25) que afeta criaturas a até 18 metros do livro uma vez que alguém a dispare ao olhar a capa do livro. Tocar o livro dispara um alarme mental que alerta Strahd. Finalmente, a primeira página dentro do livro possui um símbolo da morte (Fortitude anula, CD 27), enquanto a parte interior da capa possui um símbolo do atordoamento (Vontade anula, CD 24). Então, abrir o grimório dispara os dois símbolos. Strahd está sintonizado com os símbolos, então eles não o afetam. Os três símbolos são armadilhas com ND 7, ND 8 e ND 9.

Apesar da Criatura poder ser encontrada em muitos lugares, ela sempre voltará para se manter anônima na forma do seu hospedeiro durante o dia. Quando ele decide se mover contra os heróis,

ele geralmente usará seus servos para fazer seu trabalho sujo, e apenas aparecerá diretamente por cinco rodadas de combate, se ele puder garantir que os PdJs não serão capazes de descobrir seu disfarce no processo.

Strahd está acima de um vampiro médio, como pode ser provado pelos seus valores de habilidade. Ele possui as habilidades comuns dos vampiros. Além destas habilidades, ele pode invocar criaturas menores para protegê-lo: 2d10 morcegos vampiros (use as estatísticas de um Stirge), 2d10 corvos (confundem o alvo, agem como a magia névoa obscurecente) ou 2d6 ratos (não causam dano, mas diminuem o deslocamento em 1,5 metro).

Strahd geralmente tem junto a si o quasit do lich Azalin. Esta criatura usa a forma de um morcego ou lobo como disfarce. O quasit, Tintantilus, usa sua telepatia para ajudar a manter a Criatura e Azalin em contato.

Strahd pode usar apenas o equipamento descrito acima se ele não tiver um hospedeiro ou se estiver em seu caixão.

Strahd possui uma variedade de espiões e servos. Eles farão relatórios de seis em seis horas e há 60% de chance que a Criatura saiba a localização dos PdJs e 2 chances em 6 de que ele tentará retardar ou atrapalhá-los enviando servos ou atacando ele próprio. Aqui estão os agentes que ele pode usar.

1. Zumbis de Strahd (1d10+10) irão emboscar os PdJs não importa onde eles estão.
2. Se os PdJs estiverem em campo aberto, 3d4 lobos atrozes liderados por um lobisomem atacarão os personagens.
3. Charity Bliss (O10), a vampira, tentará atrair um dos PdJs para longe do grupo, para poder atacá-lo sozinho. Charity tem um cabelo negro e encaracolado e grandes olhos inocentes. Ela é moça pequena, mas em forma, que freqüenta o Sétimo Mar.
4. Um dos moradores transpossuídos se aproximarará de um dos PdJs como um dos medrosos silenciosos e falará um conto sobre criaturas





malignas e sombrias que moram nos pântanos ao norte, debaixo de uma árvore deformada. Este local é o lar das 7 harpias.

5. Um dos transpossuídos, alguém que os PdJs confiam, foi encontrado nos limites da cidade, muito ferido, suas roupas rasgadas e aparentemente delirante. Ele consegue contar a história de um bando de criaturas hediondas a meio dia de viagem ao leste, que são lideradas por um alto homem negro. Este é o bando de 15 ogros liderados por Coriemon, o Bodak (EQ). Eles também possuem três falcões treinados.

6. A própria Criatura irá perseguir os personagens cavalgando um Pesadelo e lutará com eles por 5 rodadas.

A aventura inteira é centrada neste vampiro. Sempre tenha em mente suas motivações e objetivos, como ele se moverá, e o que é seu plano. Jogue com Strahd da mesma maneira que um jogador interpretaria um personagem. Quando jogar com a Criatura, tenha estes pontos em mente:

– Strahd escolherá quando atacar. Ele irá dar ritmo aos seus ataques para dar a ele a maior vantagem (apesar deles nunca acontecerem durante um delírio). Use bem suas habilidades! Planeje suas táticas.

– Strahd sabe quando fugir! Ele sabe quando uma luta está indo contra ele, e sempre tem uma rota de fuga preparada, se ele precisar.

– As ações de Strahd estão ligadas ao seu objetivo final. Ele não gastará seu tempo em um lugar onde ele não avance em seu objetivo. Ele mesmo tentará manipular os eventos para que os heróis trabalhem para ele.

A criatura Strahd tem várias criaturas como servos que são novos para esta aventura. Suas estatísticas já estão listadas abaixo. Esta seção detalha qualquer habilidade especial destas novas criaturas.

SERVOS DA CRIATURA

GATO NEGRO

Este felino não é descrito além do seu pelo preto. Contudo, há algo peculiar sobre isto, como se a criatura possuísse inteligência e um instinto sobre coisas que os homens nunca vêem.

Quando um gato preto cruza o caminho de alguém, isto significa que a má sorte está com o personagem. Seja isto o resultado da malícia por parte do gato ou apenas um aviso, ninguém sabe.

Cada personagem cujo caminho é cruzado precisa fazer um teste de resistência de Vontade (CD 14). Se falhar no teste, o personagem recebe -1 de modificador de sorte nos ataques, danos e resistências durante o próximo encontro e também sofrerá um acidente infeliz à escolha do Mestre. Isto pode resultar em um personagem caindo, derrubando sua arma, ou no tempo ruim de reação contra uma criatura.

Este infortúnio duro apenas até o próximo encontro ou uma hora, o que acontecer antes. Se nenhum encontro acontecer durante este tempo, o personagem deve sofrer algum acidente – cair na lama, bater com um martelo no polegar, ser atingido na cabeça por um objeto, entre outros.

ESQUELETOS DE STRAHD

Estes esqueletos foram animados pela Criatura. Eles são mais fortes do que os esqueletos comuns. Um Esqueleto de Strahd ainda possui pedaços da sua pele e roupas da sua forma viva.

Esqueletos de Strahd: ND 3; Morto-vivo Médio; DV 2d12; pv 13; Inic +5; Desl 9 m.; CA 13, toque 11, surpreso 12; Base Atq +1; Agr +1; Atq garra +1 (1d8); Atq Ttl garra +1/+1 (1d8); QE ver o invisível, resistência à expulsão +3, redução de dano 20/magia, imunidades, características de morto-vivo; RM 15; Tend NM; TR Fort +0, Ref +1, Vont +3; For 10, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.



Perícias & Talentos: Iniciativa Aprimorada.

Ver o Invisível (SM): Um esqueleto de Strahd pode continuamente ver o invisível como a magia conjurada por um feiticeiro de 4º nível. O alcance é de apenas 9 metros, contudo. Esta habilidade pode ser dissipada, mas é ativada automaticamente na próxima rodada.

Imunidades (Ext): Esqueletos de Strahd possuem imunidade ao frio. Uma vez que eles não possuem órgãos internos, ele sofrem apenas metade do dano de armas perfurantes ou cortantes.

Ambiente: Qualquer (terrestre ou subterrâneo).

Tesouro: Nenhum.

Progressão: 3-6 DV (Médio)

ESQUELETOS DE CAVALOS DE STRAHD

Estes são cavalos de batalha esqueletos que a Criatura animou.

Esqueleto de Cavalo de Strahd: ND 3; Morto-vivo Grande; DV 4d12; pv 26; Inic +5; Desl 12 m.; CA 15, toque 12, surpreso 14; Base Atq +2; Agr +9; Atq casco +8 (1d4+3) ou mordida +4 (1d8+1); Atq Ttl casco +8/+8 (1d4+3) e mordida +4 (1d8+1); AE sopro; QE imunidades, resistência à expulsão +4, som fantasma, características de morto-vivo; Tend NM; TR Fort +1, Ref +2, Vont +4; For 16, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Perícias & Talentos: Iniciativa Aprimorada.

Sopro (Sob): Uma vez a cada duas rodadas, o esqueleto de cavalo pode soprar um gás nocivo em uma área de 1,5 metro em sua frente. O alvo atingido por este gás precisa fazer um teste de Fortitude (CD 12) ou ficar paralisado no lugar por 2d4 rodadas.

Som Fantasma (SM): Esqueletos de cavalos têm o poder de conjurar som fantasma à vontade, uma vez por rodada.

Imunidades (Ext): Esqueletos de Cavalos de Strahd possuem imunidade ao frio. Uma vez

que eles não possuem órgãos internos, ele sofrem apenas metade do dano de armas perfurantes ou cortantes.

Ambiente: Qualquer (terrestre ou subterrâneo).

Tesouro: Nenhum.

ZUMBIS DE STRAHD

Estes zumbis são as criações da Criatura Strahd. Eles são muito mais resistentes do que zumbis comuns. Zumbis de Strahd possuem um tom levemente esverdeado na sua pele apodrecida, e pequenas partes estão sempre caindo como pedaços de terra. Estes zumbis, contudo, possuem mais semelhança com sua forma viva do que zumbis comuns.

Os zumbis de Strahd são capazes de proferir uma fala lenta e, diferente dos zumbis comuns, exibem uma inteligência limitada.

Zumbi de Strahd: ND 2; Morto-vivo Médio; DV 4d12; pv 29; Inic -1; Desl 9 m.; CA 12, toque 9, surpreso 14; Base Atq +1; Agr +3; Atq pancada +3 (1d6+3); Atq Ttl pancada +3 (1d6+3); AE ataques decepados; QE resistência à expulsão +3, características de morto-vivo; Tend CM; TR Fort +1, Ref +0, Vont +3; For 14, Des 8, Con —, Int 3, Sab 10, Car 1.

Perícias & Talentos: Vitalidade.

Ataques Decepados (Sob): Qualquer ataque simples que cause 5 ou mais pontos de dano irá decepar parte do corpo do zumbi. A força vital de um zumbi de Strahd é forte e vigorosa, contudo, e estas partes decepadas irão se animar e fazer ataques, dando ao zumbi um ataque adicional por rodada. Uma vez que a força vital está ligada misticamente, quando o dano total causado em qualquer parte exceder os pontos de vida do zumbi, as partes serão destruídas.





Ambiente: Qualquer (terrestre ou subterrâneo).

Tesouro: Nenhum.

Progressão: 5-12 DV (Médio)

MORADORES & TRANSPOSSUÍDOS

O morador típico é um plebeu de nível 1-3. Eles não costumam se envolver em lutas mortais, mas ajudarão a capturar e prender os insanos, e lutarão para se defenderem, de uma maneira fraca, contudo.

As personalidades PdMs detalhadas na tabela de Moradores são atípicas muitas possuindo níveis em classes de aventureiros. Presumidamente estes são os campeões excelentes da comunidade e todos os outros moradores da cidade cairão na categoria típica ao invés de terem os níveis de desafio destes personagens.

Pequenas descrições de personalidades foram fornecidas para todos os PdMs com nomes, assim como para alguns Monstros com personalidade. Estas descrições curtas são fornecidas para ajudar o Mestre a interpretar melhor cada personalidade, pois caso alguém seja transpossuído, há uma mudança distinta em sua personalidade.

PdMs Transpossuídos: Quando é indicado no jogo que um morador é transpossuído com um espírito maligno, você pode querer apresentar aos seus jogadores algumas dicas em relação ao que está acontecendo. Para os servos de a Criatura poderem transpossuir alguém, eles precisam primeiro atrair ou capturar a vítima e carregá-la até a localização do Aparato. Certamente, você não deve permitir que os heróis apenas sigam alguém até o Aparato, mas eles podem testemunhar a vítima mais recente deixando a cidade na companhia de um estranho, ou sair para pegar frutas nos pântanos, ou ouvir eles dizerem que tem de encontrar seus irmãos nas encruzilhadas. Este tipo de jogo adiciona profundidade à aventura,

e fornece aos jogadores um senso de que os eventos estão realmente acontecendo, se eles pudessem somente revelar todos os traços do mistério.

Um personagem transpossuído no corpo de um monstro deve ser um dilema para os personagens jogadores. Ele é considerado que a boa alma no corpo maligno está um pouco abalada. Ela está insegura sobre tudo isto, se é um sonho ruim ou a terrível realidade. Eles certamente não serão familiares com os poderes de suas novas formas, nem os perigos que essas formas podem representar para os outros mortais. Eles estão apenas desesperados para serem resgatados, e geralmente não param de pensar como suas ações serão interpretadas por alguém que os vê apenas como a casca maligna e não como o bom coração.

Como Mestre, é seu trabalho desenvolver diferentes maneiras que os monstros transpossuídos podem reagir. Talvez um espírito da lamentação gritará histericamente, um vampiro irá querer fazer amigos, um inumano irá abraçar seus salvadores. O truque para os PdJs é que eles se restrinjam o bastante para não matar estas vítimas infelizes, antes que eles tenham uma chance de revelar quem são.

Uma vez que os heróis descubram o que está acontecendo, você pode causar mais confusão ao fazer uma criatura maligna também clamar ser um espírito transpossuído, e pedir que os PdJs o ajudem até eles baixarem sua guarda.

Um espírito transpossuído em seis pode realmente tentar ajudar os PdJs em sua nova forma, mas é um negócio arriscado. Um personagem transpossuído está limitado a uma área restrita igual a 100 metros de onde foram encontrados. Eles descobrirão que ficam sem poderes se ultrapassarem esta distância. Apesar disto, o que os espíritos transpossuídos querem realmente é voltar pra casa.



OS MESTRES DE MORDENTSHIRE

CONDE STRAHD VON ZAROVICH

Conde Strahd Von Zarovich: humano adepto 7; ND 7; Humanóide Médio (Humano); DV $7d6+14$; pv 41; Inic +1; Desl 9 m.; CA 17, toque 11, surpreso 16; Atq Base +3; Agr +5; Atq *espada curta de prata* +2 +7 ($1d6+4/19-20$); Atq Ttl *espada curta de prata* +2 +7 ($1d6+4/19-20$); Tend NB; TR Fort +4, Ref +3, Vont +7; For 14, Des 13, Con 15, Int 18, Sab 15, Car 13.

Perícias & Talentos: Concentração +12, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (filosofia) +14, Identificar Magia +14, Ofícios (alquimia) +14, Ofícios (engenharia elétrica) +12, Ofícios (mecânica) +12; Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Esquiva, Usar Arma Comum (espada curta).

Magias Conhecidas de Adepto: 3/4/3, CD para teste de resistência 12 + nível da magia.

Equipamento: *espada curta de prata* +2, *manto da proteção* +3, *anel da regeneração*, besta leve, chicote, *gema da luminosidade*, 3 granadas de brilho, *anel de armazenar magias*, *pergaminhos de comando*, *detectar magia*, *invisibilidade para mortos-vivos*, *proteção contra o mal*, *lâmina flamejante*, *retardar envenenamento*, *dissipar magia*, *falar com os mortos*, *neutralizar venenos*.

Conde Strahd Von Zarovich chegou em Mordentshire à cerca de um ano antes dos eventos deste módulo. Ele nunca deixou claro para aqueles em sua volta de onde ele veio, sempre lembrando das suas muitas viagens, e mais recentemente de vir do sul. Ao chegar em Mordentshire, ele comprou a velha Mansão na Colina do Grifo, e grandes vagões carregando equipamentos e mobílias logo foram vistas se dirigindo para a estrada que leva à mansão.

Strahd inicialmente se manteve imerso em seu trabalho, e varias semanas se passaram antes que Lorde Byron Weathermay estendesse um convite de jantar ao alquimista. Esperando algum

sábio barbudo recluso, Byron ficou surpreso ao descobrir que o homem que respondeu ao convite era um homem jovem com uma mente rápida e um temperamento firme e nebuloso.

A avaliação de Strahd feita por Byron está basicamente correta. Strahd é um gênio no seu campo, e devotado ao seu ofício. Ele não levou servos por causa da sua preocupação com a segurança do seu trabalho, e não falou do seu trabalho em detalhes nem para Lorde Byron nem para Lady Virgínia. Ele poderia gastar todo seu tempo com seu trabalho, o que ele faria não fosse o convite para o jantar com os Weathermay duas vezes por semana.

Strahd se apaixonou profundamente pela filha de Byron, a Lady Virgínia, e um mês atrás ele pediu a mão dela em casamento. Seu amor e respeito por Virgínia quase pesaram mais do que sua devoção sobre seu dever, mas isto realmente está quase acontecendo.

O trabalho de Strahd está na transmutação. Não a conversão básica de um metal para outro, mas ao invés disso lida com a natureza da consciência humana e o misto de luz e trevas, bem e mal, vida e morte. Strahd sentiu que ele poderia isolar as tendências sombrias da humanidade e exilá-las, deixando a humanidade com a melhor parte. Este tem sido seu objetivo atual, e resultou na construção do Aparato que baniu primeiramente seu lado sombrio para algum lugar, e então voltou como uma entidade separada.

O trabalho de Strahd trouxe para ele muitas descobertas, sendo o Aparato a mais recente. Trabalhando com um misto do seu próprio sangue, Strahd descobriu um elixir que o tornou invulnerável ao efeito do dreno de energia, e uma pastilha que, uma vez consumida, o deixa invulnerável a ataques mentais (incluindo enfeitiçar e sugestão) por ($1d6+6$) x 10 minutos. Infelizmente, estas duas descobertas funcionam apenas com o próprio Strahd, e uma tentativa de testá-las em outros deixou o humano voluntário às portas da





morte. Por este motivo Strahd não oferecerá seus remédios aos outros.

Da mesma forma, Strahd não oferecerá ajuda aos outros através do uso de seus itens mágicos pessoais. As granadas de brilho de Strahd exigem que todos em um raio de 6 metros façam um teste de Reflexos (CD 15) ou sejam cegados por 1d3 rodadas. Ele pode atirar uma destas como uma arma de granada.

Strahd Von Zarovich (ele não gosta de ser chamado de Conde), é um homem alto e impressionante, com cerca de 28 anos, cabelo loiro penteado, olhos azuis celestes e um queixo masculino. Sua postura é correta e seu passo é preciso. Ele sempre é educado com os outros, mesmo a ponto de ser orgulhoso, e prefere ouvir as histórias dos outros a aborrecê-los com conversas sobre seu próprio trabalho. Uma vez que inicia o assunto, contudo, Strahd rapidamente chegará ao nível de detalhes torturantes (A descrição completa de como isolar o bigode mais fino de um gato branco), ou expandir até os mais altos níveis da questão metafísica (se a psique anã possui a mesma mistura de luz e trevas da psique humana). Sobre a natureza específica dos seus experimentos, ele permanecerá evasivo, preocupado que indivíduos menos escrupulosos possam tentar recriar suas descobertas, normalmente com resultados desastrosos.

No momento da aventura, Strahd fugiu da Colina do Grifo para a segurança relativa na Casa dos Arbustos, apesar de não poder lembrar a vida que tinha lá, exceto que a mansão na Colina o enche de medo.

SENHORA YSILDA GERMAINE ARDENT

Senhora Ysilda Gemanine Ardent: humana guerreira 3; ND 3; Humanóide Média (Humana); DV 3d10+6; pv 27; Inic +6; Desl 9 m.; CA 16, toque 12, surpreso 14; Base Atq +3; Agr +2; Atq adaga de prata +1 +7 (1d4+1/19-20) ou arco curto +5 (1d6/x3);

Atq Ttl adaga de prata +1 +7 (1d4+1/19-20) ou arco curto +5 (1d6/x3); Tend CB; TR Fort +5, Ref +3, Vont +4; For 9, Des 15, Con 15, Int 13, Sab 12, Car 15.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +5, Cavalgar +8, Natação +4, Saltar +4; Acuidade com Arma, Esquiva, Foco em Arma (adaga), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro.

Equipamento: arco curto, pergaminho de proteção contra o mal, adaga de prata +1, bastão, anel de proteção contra flechas, armadura de couro batido +2.

A senhora Ardent foi colega de quarto de infância de Virginia Weathermay e agora é a empregada e criada pessoal de Lady Weathermay. Ela foi encontrada ainda bebê nos degraus da Casa dos Arbustos por indivíduos desconhecidos, logo depois do nascimento de Virginia, e criada na propriedade.

Ardent é uma maravilhosa jovem dama, perdendo em beleza apenas para sua grande amiga Virginia. Diferente de Virginia, Ardent está bem ciente dos seus encantos, e deixou um rastro de corações partidos e amores perdidos pela cidade. Na sua posição como serva de Lady Weathermay, ela se veste respeitosamente e age com o decoro apropriado, mas por conta própria ela deixa seu grande cabelo castanho solto, escolhe vestidos de colo baixo, na altura do ombro, e bebe com gosto. Ela diz que possui sangue de aventureiro, e seus pais verdadeiros eram mercenários indo para uma missão sem retorno, e a deixaram com os Weathermay para sua segurança.

Ardent não confia em Strahd de maneira alguma, tendo visto muitos caçadores de fortuna bem vestidos de classe superior em seu tempo. Ela pensa que Strahd é muito agradável para ser real, e que ele está escondendo algum segredo sombrio. Virginia pediu que ela não falasse desta maneira sobre seu noivo, então ela não irá confidenciar suas suspeitas aos personagens jogadores na frente de Lorde e Lady Weathermay.



LORDE BYRON MERRILL WEATHERMAY

Lorde Byron Merrill Weathermay: humano guerreiro 7 (aposentado); ND 7; Humanóide Médio (Humano); DV 7d10; pv 43; Inic +3; Desl 6 m. (1,5 m. sem sua cadeira de rodas, precisa rastejar); CA 15/13, toque 12/10, surpreso 16/14; Base Atq +7; Agr +9; Atq alabarda +10 (1d10+3/x3) ou besta de mão +6 (1d4/x3); Atq Ttl alabarda +10/+5 (1d10+3/x3) ou besta de mão +6 (1d4/x3); Tend LB; TR Fort +5, Ref +1, Vont +5; For 15, Des 9, Con 10, Int 13, Sab 13, Car 10.

Perícias & Talentos: Cavalgar +9, Escalar +12, Natação +12, Saltar +12; Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (alabarda), Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Usar Arma Exótica (besta de mão), Usar Arma Exótica (khopesh), Vontade de Ferro.

Equipamento: Armadura de couro batido, alabarda, duas bestas de mão, poção de curar ferimentos moderados, khopesh de prata, *manto do deslocamento* (menor), *anel de proteção* +3.

Deficiência (Ext): Graças a incapacitação de Byron, enquanto está confinado a sua cadeira de rodas, ele sofre -2 de penalidade na sua CA.

Lorde Byron Weathermay é um homem teimoso, confinado em uma cadeira de rodas, resultado de um acidente durante a caça de javalis há alguns anos. Apesar de ter perdido o uso das suas pernas e se aposentado como guerreiro, Byron Weathermay não perdeu nenhuma habilidade de espadachim.

Lorde Byron é o mais recente da longa linhagem dos Weathermays da Casa dos Arbustos, uma linhagem fundada há 400 anos quando o aventureiro Renier reformou a mansão decadente na época e construiu o mausoléu atrás da casa. Ele trabalha como o magistrado local da corte, apesar de deixar o prefeito lidar com controle do dia a dia do porto sonolento. Byron tem uma grande paixão na sua vida, sua filha e herdeira, Virginia. Virginia sempre teve em mente seus livros e suas deveres como a

senhora da casa, até recentemente, quando ela se apaixonou pelo recém-chegado Strahd. A primeira coisa que Byron ouviu sobre este Strahd é que ele era algum tipo de sábio que tinha construído uma loja na velha Colina do Grifo, e apenas depois de não vê-lo em semanas, ele enviou um convite para o jantar. Byron ficou surpreso em descobrir que Strahd é um homem belo, caloroso, inteligente, apesar de ser estranhamente intenso. Byron ficou ainda mais surpreso ao descobrir que Virginia repentinamente começou a olhar para o nada e suspirar pelo jovem alquimista e sábio, e então Strahd pediu a mão de Virginia como sua noiva.

Byron gosta o bastante do jovem Strahd, mas não confia nele 100%, especialmente quando recentemente o jovem ficou mal humorado e preocupado. Strahd sempre foi vago sobre seu trabalho, e como um antigo aventureiro, Byron sabe que magos, sábios e alquimistas geralmente misturam coisas que não deveriam ser tocadas. Ele está muito curioso sobre o medo da Colina do Grifo que sua filha e do seu futuro genro têm.

LADY VIRGINIA ANNE WEATHERMAY

Lady Virginia Anne Weathermay: humana aristocrata 2; ND 2; Humanóide Média (humana); DV 2d8-2; pv 10; Inic +5; Desl 9 m.; CA 13 toque 13, surpresa 12; Base Atq +1; Agr +0; Atq adaga de prata +0 (1d4-1/19-20) ou funda +2 +4 (1d4+2); Atq Ttl adaga de prata +0 (1d4-1/19-20) ou funda +2 +4 (1d4+2); Tend LB; TR Fort -1, Ref +3, Vont +5; For 9, Des 12, Con 9, Int 14, Sab 14, Car 17.

Perícias & Talentos: Atuação (canto) +8, Atuação (instrumentos de corda) +8; Avaliação +7, Cavalgar +6, Conhecimento (filosofia) +7, Diplomacia +8; Observar +7, Sobrevivência +7; Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos.

Equipamento: 2 adagas de prata, *anel de proteção* +2, funda +2, 2 pedras, pergaminho de *enviar mensagem*, poção de curar ferimentos graves.





Virginia Weathermay é a única filha de Lorde Byron Weathermay, Senhor da Casa dos Arbustos. Ela é uma figura exuberante, na flor da sua juventude de mulher, com um grande cabelo loiro e olhos verdes como o mar. Ela sempre se veste com estilo e para acentuar sua imagem perfeita, mas sempre usa um conjunto de braceletes de ouro branco, um presente da sua finada mãe.

Apesar da sua aparência, Lady Weathermay nunca se interessou nos homens jovens da área, e é conhecida por recusar ver os visitantes se eles parecessem ser pretendentes. Ela permaneceu devotada ao seu pai e o ajudou em administrar a operação diária da propriedade. Seu pai a treinou nas habilidades de luta que ela melhorou ao cavalgar na caça, algo que seu pai ainda aprecia de uma sela especial. À noite, ela lê literatura clássica e filosófica com seu pai.

A atitude de Lady Weathermay mudou quando o novo habitante da Colina do Grifo foi convidado para jantar. Ela descobriu que este Conde Strahd era atraente, caloroso e bem versado na literatura clássica, como ela. Eles logo começaram a falar sobre os dons dos vários bardos, e logo o romance aconteceu.

Lady Weathermay aceitou a proposta de Strahd, apesar de existirem partes dele que ela não conhece. Ela não sabe exatamente a natureza do trabalho dele, exceto que envolve transmutação, uma prática comum para alquimistas. Strahd não disse a ela sobre seu Aparato, nem do experimento que retirou seu lado sombrio.

Virginia Weathermay permanece devotada ao seu pai assim como à Ardent, sua antiga amiga de infância. Ela está atualmente com um medo mortal da Colina do Grifo por razões que ela não conhece, e ela está aliviada que Strahd está com ela na Casa dos Arbustos.

Os braceletes que Lady Weathermay usa são *braçadeiras da armadura +6*. Ela não sabe que eles são mágicos, mas os considera como amuletos de boa sorte, então ela os usa o tempo todo.

O pergaminho de enviar mensagem permite que o usuário mande uma mensagem de ajuda quando realmente precisar. Virginia irá usá-lo para pedir ajuda, descrevendo onde ela está quando enviar a mensagem.

AZALIN

Azalin: humano lich mago 18; ND 20; Morto-vivo Médio; DV 18d12+3; pv 120; Inic +5; Desl 9 m.; CA 16, toque 11, surpreso 15; Base Atq +9/+4; Agr +10; Atq *bordão trovejante +2 +12 (1d6+3)* ou toque de energia negativa +10 (1d8+5) ou *dardo caçador +3 +13 (1d4+4)*; Atq Ttl *bordão trovejante +2 +12 /+7 (1d6+3)* ou toque de energia negativa +10/+5 (1d8+5) ou *dardo caçador +3 +13 (1d4+4)*; AE toque de energia negativa (1d8+5, Vontade CD 21 reduz à metade) aura de medo (18 metros de raio, 5 DV ou menos, Vont CD 21), toque paralisante (permanente, Fort CD 21); QE características de morto-vivo, resistência à expulsão +4, redução de dano 15/magia, imunidades; Tend CM; TR Fort +6, Ref +7, Vont +16; For 12, Des 13, Con —, Int 22, Sab 20, Car 14.

Perícias & Talentos: Arte da Fuga +5, Concentração +21, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (religião) +27, Escalar +10, Esconder-se +11 Furtividade +11, Identificar Magia +27 Intimidar +4, Observar +15, Ofícios (alquimia) +18, Ofícios (encadernação) +23, Ouvir +15, Procurar +16, Sentir Motivação +15; Acelerar Magia, Aumentar Magia, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia (enfeitiçar pessoa, reflexos, invisibilidade maior, corrente de relâmpagos, símbolo da morte, dominar monstro) Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Iniciativa



Aprimorada, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Preparar Poção, Reflexos em Combate, Vitalidade.

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/5/5/5/3/3/2, CD para teste de resistência: 16 + nível da magia.

Grimório: 0 – *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, presdigitação, raio de gelo, resistência, romper morto-vivo; 1º – armadura arcana, disco flutuante de Tenser, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, identificação, mãos flamejantes, mísseis mágicos, toque chocante, toque macabro, transformação momentânea; 2º – agilidade do gato, alterar-se, arrombar, aterrorizar, flecha ácida de Melf, invisibilidade, invocar criaturas II, levitação, obscurecer objeto, patas de aranha, poeira ofuscante, reflexos, ver o invisível; 3º – clarividência/clariaudiência, dissipar magia, immobilizar pessoa, lentidão, relâmpago, velocidade; 4º – armadilha de fogo, escudo do fogo, globo de invulnerabilidade maior, invisibilidade maior, invocar criaturas IV, metamorfose, olho arcano; 5º – cone glacial, immobilizar monstro, metamorfose tórrida, muralha de ferro, permanência, símbolo da dor, símbolo do sono, similaridade, sonho, teletransporte; 6º – analisar encantamento, ataque visual, carne para pedra, contingência, corrente de relâmpagos, desintegrar, símbolo da persuasão, símbolo do medo, sugestão em massa, velocidade em massa, visão da verdade; 7º – dedo da morte, invisibilidade em massa, invocar criaturas VII, palavra do poder: cegar, rajada prismática, símbolo do atordoamento, símbolo da fraqueza, simulacro, teletransporte maior; 8º – enfeitiçar monstro em massa, metamorfosear objetos, palavra de poder: atordoar, símbolo da insanidade, símbolo da morte; 9º – alterar forma, chuva de meteoros, disjunção de Mordenkainen, dominar monstro, esfera prismática, invocar criaturas IX, refúgio.*

Equipamento: *adaga venenosa, poção de nublar, poção de infligir ferimentos graves, poção de velocidade, bordão trovejante +2, dardo caçador +3.*

Azalin é o aliado mais poderoso, e menos confiável, da Criatura. O vampiro descobriu Azalin logo depois de chegar nesta área, e prometeu ao lich um novo corpo em troca da sua ajuda. Azalin mora no mausoléu familiar da Casa dos Arbustos, uma construção que não recebe cuidados desde a morte da mãe de Virginia Weathermay há dez anos atrás.

Azalin veste uma capa preta esvoaçante com linhas vermelhas e outros itens similares aos da Criatura. Ele possui um familiar quasit chamado Tintantilus, cujo disfarce comum é de morcego, apesar de algumas vezes escolher a forma de um lobo. Normalmente o quasit fica dentro do alcance da Criatura e o acompanha em seus passeios noturnos, para que o vampiro possa ficar em contato com Azalin.

Strahd usa Azalin como uma atrair pretensos caçadores de vampiros para longe de suas ações, e para manter seu disfarce. Azalin pode aparecer no plano quando os jogadores estão se aproximando do disfarce de Strahd, como uma figura sombria vista à distância, vestido como o próprio Strahd. Quando usado desta forma, tente sempre manter Azalin um passo a frente dos jogadores (se for necessário, use seu teletransporte maior para voltar o monstro para seu mausoléu).

Azalin é extremamente poderoso, e não confia em Strahd de forma alguma. Ele está mais preocupado em preservar seu corpo da rápida decomposição (ou conseguir um novo) do que em ajudar Strahd em suas vendetas pessoais. Por este motivo ele fugirá de qualquer ataque, preferindo correr e lutar outro dia. Ele não ajudará Strahd no encontro final.





O APARATO & OUTROS ITENS

O APARATO (Artefato)

Esta máquina imensa fica em uma grande sala em algum lugar nas terras de Mordentshire. A grande e terrível realização do Alquimista que, desafiando as leis universais, tentou interferir com a vida. Originalmente na Casa na Colina do Grifo, ela foi movida pelos servos da Criatura à noite para um lar escondido.

O próprio Aparato tem dois andares de altura. Uma grande rede de anéis de aço frio forjado concentra o poder dos relâmpagos em um grande globo em um domo superior. Esta energia é armazenada e convertida em força mágica por uma imensa bola giratória de enxofre guardado em um globo de 4,5 metros de diâmetro. Esta força é canalizada em um banco de pequenas esferas situadas em sua base. A energia é concentrada daqui para um par de câmaras de vidro onde os alvos ficam mantidos.

Este instrumento é capaz de fazer uma quantidade de tarefas monstruosas e desviadas. Ela pode fazer a troca de almas entre dois alvos, uma transpossessão. Esta transpossessão troca todas as habilidades mentais, mas não as físicas. Desta forma as magias, imunidades mentais, consciência, reflexos e habilidades similares à magia podem ser transferidas.

A tendência de uma vítima transpossuída é estranhamente alterado para que a criatura possa fazer um teste de Vontade (CD 15) sempre que alguém tente detectar o mal. Se o teste for bem sucedido, a tendência detectada é a da alma original. Se falhar, a leitura é confusa e geralmente interpretada como neutra.

Esta máquina infernal foi originalmente feita para separar os desejos malignos das almas dos mortais. O que a máquina nunca foi capaz de fazer foi descartar o lado maligno do usuário, resultando então em duas entidades, uma odiosa e horrível, outra temerosa e obcecada.

A chave clemente do instrumento é o Bastão de Rastinon que pode controlar as funções e completar a separação de almas.

Transmutação forte; NC 20º; Peso: toneladas.

O BASTÃO DE RASTINON (Artefato)

Este cristal mutante de poder maravilhoso opera o Aparato para a transferência de almas. Sem este bastão, a máquina do alquimista irá apenas fazer a transferência; a união e separação de almas não funcionarão.

O bastão é um feito de cristal com 60 centímetros de comprimento por 1 centímetro de diâmetro. Faíscas prateadas ocasionalmente saltam da sua extensão, estalando silenciosamente.

Quebrar o bastão exige um teste de Força (CD 19). Ele possui dureza 5 e 10 pontos de vida. Ele é um cristal natural, e não pode ser duplicado através do uso de talentos de Criação de Itens. Há 5% de chance cumulativa que as tentativas de quebrar o bastão funcionem. Se isto acontecer, então apenas a destruição do Aparato resolverá o dilema criado pelo mal. A transpossessão pode acontecer, mas o Alquimista ficará sem esperanças, o pesadelo continuará e os PdJs receberão a fúria total da Criatura.

Transmutação forte; NC 20º; Peso: 0,5 kg.

O MEDALHÃO DE PROCURA DE ALMA (Artefato)

O Medalhão de Procura de Alma é uma pequena orbe de cristal montada em um pingente com corrente de prata que permite o seu usuário ver a alma verdadeira de uma criatura. Quando o medalhão é seguro e concentrado, o cristal fica com um tamanho de cerca de 60 centímetros de diâmetro. Seu peso e tamanho depois de crescer são tão grandes que qualquer um precisa fazer um teste de Força (CD 13) para segurar o globo com as duas mãos. Note que o usuário não será capaz de empunhar qualquer arma ou usar qualquer componente gestual de magia enquanto segura o globo. Quando a concentração é quebrada, a orbe imediatamente reverte para seu tamanho normal de 2 centímetros e pesa cerca de 80 gramas.

Quando se olha para dentro da orbe, partículas de luz giram dentro do globo por 1d4-1 rodadas.



Depois deste tempo o globo irá clarear. Se menos de 1 rodada for o resultado, então o globo se clareia instantaneamente. Os PJs precisam escolher a criatura que está examinando através do instrumento. Uma vez que clareie, o instrumento mostrará ao usuário uma imagem da alma verdadeira que habita a criatura. No caso daqueles que foram transpossuídos, ela mostrará a imagem do espírito preso dentro da nova forma. Assim os Convertidos aparecerão como monstros, enquanto os transpossuídos aparecerão como moradores assustados.

Adicionalmente, ela mostrará a forma verdadeira de qualquer criatura metamorfoseada ou alterada que esteja usando esta habilidade.

O próprio cristal é muito delicado e pode quebrar facilmente. Quando a pessoa carregando o objeto rolar um 1 natural em qualquer teste de Reflexos. O item tem 20% de chance de quebrar em uma queda, e 20% de chance de quebrar se o usuário for atingido por um sucesso decisivo. Se a pessoa que carrega o objeto embrulhá-lo em um lugar seguro dentro das roupas pode ignorar esta falha... contudo, será impossível para a pessoa que carrega deixá-lo em tal confinamento por 1d3 rodadas sem sofrer o risco de quebrá-lo.

Adivinhação forte; NC 20º.

O ANEL DE REVERSÃO (Artefato)

Este anel parece ser um simples elo de ferro que contém uma granada vermelha com runas antigas. Este anel permite que o usuário restaure uma alma transpossuída ao seu corpo original, simultaneamente restaurando a alma original da criatura ao seu corpo original. Ele também pode fazer um metamorfo ou criatura metamorfoseada reverter à sua forma original.

Para poder operar este instrumento, ele precisa ser usado por um clérigo. O clérigo precisa fazer um ataque de toque em um dos corpos dos possuídos com o anel. A distância entre o corpo tocado e o corpo da outra criatura transpossuída não pode ser maior do que 80 quilômetros ou o ataque não funcionará.

As condições dos dois corpos durante o processo é da maior importância. Se os corpos das duas criaturas sofreram dano, então eles ficam com o dano e a alma restaurada ainda precisa lidar com o estrago físico. Se os corpos das duas criaturas foram mortos, a alma dentro do corpo foi liberada e não pode ser chamada de volta por este anel. Tentar restaurar uma alma para um corpo morto simplesmente resultará na segunda alma também ser liberada só pode ser recuperada através de uma magia de reviver mortos, ressurreição ou ressurreição verdadeira.

Não há teste de resistência do efeito deste item e ele sempre funciona. Ele possui cargas ilimitadas.

Certamente não é preciso dizer que não há como saber quanto perigo existe ao usar este anel. Primeiramente, enquanto o item está sendo usado, ele projeta uma aura de bondade alertando todas as criaturas que foram transpossuídas dentro de 90 metros. Isto dobra a quantidade de encontros aleatórios que acontecem na área onde o usuário está.

Criaturas diferentes reagirão de maneiras diferentes à presença deste item. Os Convertidos, criaturas com espíritos malignos, farão todos os esforços para destruir aquele que usam o anel ou fugirão dele. Em qualquer evento, há 40% de chance que eles alertem a Criatura sobre onde o Pj que usa o anel está. Isto permitirá que a Criatura faça um dos seus ataques especiais (veja filhos da noite). Os Convertidos farão tudo o que puderem para ficar longe do alcance daquele que carrega este anel.

Os espíritos dos moradores transpossuídos são uma questão diferente. Eles agora habitam a essência das criaturas terríveis, muitos com poderes horríveis. Eles também sentem a presença deste anel quando ele está em uso e irão à sua direção desesperados com esperança. Estas criaturas são perigosas já que elas podem causar dano ao grupo com suas habilidades descontroladas antes que possam ser ajudados. Veja em Criaturas da Noite para indicações sobre como jogar com os transpossuídos.

Este item não pode ser usado para transpossuir almas... apenas para restaurar almas que foram previamente transpossuídas.

Abjuração forte; NC 20º.





O DIÁRIO DO ALQUIMISTA

Uma descoberta importante na busca dos heróis pela verdade, este documento fornecerá discernimento da trágica relação entre o Alquimista e a Criatura. O próprio diário é um livro de couro negro encadernado com elos de bronze. A capa está incrustada com o símbolo dos Zarovich. Ele possui cerca de 30 centímetros de largura por 60 centímetros de comprimento e 10 centímetros de espessura. Ele possui vários volumes das notas meio criptografadas que parecem dar detalhes sobre a construção do Aparato, mas cuja maioria é indecifrável para os PdJs.

Mais importantes são as folhas da parte final do livro, que detalham os experimentos de Strahd até o acontecimento trágico da separação da sua alma e além disto. Estas anotações que serão mais usadas pelos jogadores... especialmente quando comparadas com a sessão com o Mesmerista.

O texto do próprio diário inclui todo o Conto do Alquimista da seção O Antigo & Renascido e é fornecido como uma anotação. Contudo, a última página do diário foi arrancada. Como as páginas são numeradas, a descrição termina abruptamente na página 824, mas a próxima página numerada é a 826 seguida por aproximadamente 50 páginas adicionais em branco. A página perdida do diário pode ser encontrada em algum lugar.

A Página Perdida

A ultima pagina do diário de anotações de Strahd está desaparecida. A pagina perdida irá variar dependendo do objetivo da Criatura. Estas notas são fornecidas como anotações e a anotação com a letra correspondente deve ser entregue aos jogadores quando descobrirem a página. Eles devem ler apenas um dos lados.

A

Minhas mãos tremem à medida que escrevo estas palavras, e eu já levantei duas vezes da minha escrivaninha para ver e ter certeza que a porta e as janelas do meu estúdio estão trancadas. Eu tenho sido um tolo! Agora aquela tolice voltou para mim dez vezes maior.

Eu queria poder dizer apenas que meu encontro com A Criatura foi um sonho. Ele parou, minha metade sombria, no pé da minha cama de quatro postes. Ele era peludo como alguma fera gigante, e cheirava como carne crua, e o ar em volta estava carregado como se fosse pela minha própria Máquina. Eu pensei que fosse um sonho, naquele momento, já que sua forma mudava continuamente, sempre alguma zombaria deformada da minha própria face e de outros que eu conheço. E neste sonho, no sonho que eu pensei que era, ela me chamou.

“Irmão”, ele sibilou em um tom terrível, “Você é meu irmão. Você me criou, me jogou na escuridão intensa, pensou que tinha se livrado da minha ambição, meu mal. Como você estava errado! Eu viajei pelos caminhos sombrios apenas para voltar mais forte, bem mais poderoso e melhor para lidar com tipos como você e seu povo fraco.” E ele riu, uma risada cheia de veneno. Eu senti os pêlos da minha nuca arreparem.

“Você está condenado! Eu estou livre de você para sempre. Você morrerá, junto com aqueles que o ajudaram, uma morte lenta e demorada, e esta morte me dará a vida. Saiba isto, irmão, eu caço nos campos da humanidade, e desta noite em diante eu caço você acima de tudo!”

Houve o estalo de um trovão e eu saltei da minha cama. Aterrorizado pelo pesadelo, eu corri escada a baixo, apenas para descobrir, sonho ou não, que o demônio roubou minha máquina. E agora ele me caça! Eu preciso fugir, já que a Colina do Grifo não é mais um refúgio seguro!



B

Eu estou louco? Ou a visão que testemunhei na última noite foi um anuncio das coisas que virão? Ela, aquela que tanto amo, está condenada pela metade sóbria que eu pensei que tinha banido, ou serei eu, contaminado pelo medo e remorso, eu, aquele que está condenado?

Eu pensei que fosse um sonho, trazido pelo meu conhecimento do meu lado sombrio, uma Criatura de minha própria criação, do meu próprio ser, caminhou a terra. No sonho, eu acordei na minha cama paravê-la, a Criatura, sentado nas chamas do meu coração moribundo. Sua face infernal estava nas sombras, mas sua voz, sibilante, difamadora, era bastante clara para se compreender.

“Irmão”, sussurrou a forma sombria, “Como irmão que você é; me investiu com meu poder, minha morte-vida. Você sabe que estou aqui, esperando por você. Nas sombras. Nas trevas, sempre que você menos esperar minha presença. Eu vivo, eu ganho poder, e eu tenho fome.”

Eu senti os pêlos da minha nuca arrepiarem quando uma mão fina, de natureza quase esquelética, levantou e fez uma passagem mística no ar. O ar estava carregado com energia estática. “Sim,” disse a voz nas sombras, “eu tenho fome. Eu... desejo.”

O ar diante da cadeira e da lareira brilhou e cintilou, assumindo uma forma humana, uma forma feminina. “Saibas tu o objeto dos meus desejos, o que eu tirarei de você, o que possuirei de corpo e alma. Nego a você, meu irmão, como ela foi negada a mim. Como Tatyana foi negada a mim.”

Eu olhei e vi que a figura era da minha querida e amada Virginia. Cheio de ódio, eu fui para cima da figura brilhante e a forma sombria desapareceu. Eu acordei levantando da minha cama, banhado em um suor frio.

Hoje eu me mudei para a Casa dos Arbustos. Eu preciso protegê-la desta Criatura!

C

A criatura veio no meu sonho, ou pelo menos eu pensei que fosse um sonho. Eu ter dividido a mesma câmara com aquele lado sombrio me causa nojo. Sua presença me amedronta. Mesmo com a alvorada chegando, eu temo escrever estas palavras, e posso sumir com elas, já que revelam minha vergonha.

Eu estava deitado na minha câmara. O relâmpago de uma tempestade que se aproxima encheu o quarto de luz. E naquela luz infernal ele apareceu, sua sombra escura bloqueando a janela. Eu não podia vê-lo no escuro, mas o fedor da corrupção preenchia minhas narinas, e os brilhos intermitentes iluminavam a figura de manto.

“Irmão”, falou a criatura, e eu ri enquanto me horrorizava com a mera idéia desta besta maligna ser do meu sangue e ossos. “Ó sim. Irmão, já que você me deu o poder, o lado sombrio da minha existência, e você que tão generosamente abriu o caminho para me trazer para suas terras. Aquele que traz a luz, roubando o fogo do paraíso, apenas para descobrir que quando você tem a luz, a escuridão penetra em cada rachadura e em cada sombra. Caro irmão iludido!”

“Obrigado, querido irmão,” ele sibilou. “Por me trazer a esta terra plena, este novo mundo rico com rebanhos para me alimentar. Eu tinha deixado toda minha antiga terra quase vazia, e agora eu vou fazer o mesmo com a sua. Pense nisto, Irmão, todos os pobres tolos, estúpidos e parecidos com gado, morrendo nas minhas mãos, alimentando meu poder, e seu nome, presente em seus últimos suspiros. Cada um que eu matar estará na soleira da sua porta Irmão, até que o monte de corpos esteja mais alto do que o próprio mausoléu?”

Ele riu, o relâmpago caiu e eu saltei da minha cama. Vestindo-me rapidamente, eu procurei pela mansão. Enquanto eu tinha meu sonho inquieto, o demônio roubou meu mecanismo! Agora estamos condenados!





D

Eu tremo enquanto escrevo estas palavras. O aparato se foi, roubado na noite enquanto eu lutava com a Criatura em meus sonhos. Eu pensei que fossem apenas sonhos, pelo menos, até acordar para descobrir a evidência da sua presença. Eu preciso fugir deste lugar amaldiçoado!

No sonho, eu acordei para encontrá-lo na janela. Eu sabia que era ele, a criatura que libertei no mundo, o fato que ele podia passar pela minha janela fechada e bloqueada não me surpreendeu. Ele não falou, apenas me chamou para me aproximar.

Eu aproximei da janela e senti uma onda de náusea quando cheirei sua corrupção. Olhando pela janela, eu primeiramente vi apenas a névoa, e meu próprio reflexo no vidro. Então a névoa abriu para revelar uma cena inferna.

Era um cemitério, repleto de covas abertas e lápides inclinadas. Uma figura estava correndo entre as árvores mortas e da grama marrom, vestida de preto. Atrás dela uma grande multidão perseguia, balançando tochas e forcados, liderados por homens e mulheres de armadura. A figura olha sobre seu ombro e tropeça em uma raiz de árvore. A multidão está sobre ele em um instante, atacando-o, o segurando enquanto o maior e mais forte atravessa uma estaca massiva através do seu coração.

A multidão vai embora e eu vejo a face da figura negra. Era a minha própria. Estas pessoas tinham me matado.

A névoa se fecha novamente e meu irmão infernal ri. Na janela há apenas sua imagem, não a minha. Ele está vestido com uma das minhas roupas.

Eu acordei em pânico para descobrir isto pela manhã, e a janela tinha apenas sua visão enevoada normal. Ele quer tomar minha vida, me possuir como o vassalo da minha destruição. Eu preciso fugir dele, ou ele me destruirá!

um produto da



84

licenciado para





PERSONAGENS PRONTOS

Rogold Gildenman: humano clérigo 8 (de Heironeous); ND 8. Humanóide Médio (Humano); DV 8d8+24; pv 63; Inic -2; Desl 6 m.; CA 15, toque 8, surpreso 15; Base Atq +6/+1; Agr +6; Atq *maça pesada* +2 +8 (1d8+2) ou *funda* +4 (1d6); Atq Ttl *maça pesada* +2 +8/+3 (1d8+2) ou *funda* +4/-1 (1d6); AE expulsar mortos-vivos 5/dia; Tend LB; TR Fort +9, Ref +0, Vont +11; For 11, Des 7, Con 16, Int 16, Sab 17, Car 14

Perícias & Talentos: Concentração +11, Conhecimento (religião) +14, Cura +11, Diplomacia +11, Identificar Magia +12; Expulsão Adicional, Liderança, Magias em Combate, Vontade de Ferro.

Magias de Clérigo por Dia: 6/5/4/4/2, CD para teste de resistência 13 + nível da magia.

Poderes Concedidos: Conjura magias do bem com +1 no nível de conjurador (bem); conjura magias da ordem com +1 no nível de conjurador (ordem).

Magias de Domínio: 1º – *proteção contra o mal*; 2º – *acalmar emoções*; 3º – *círculo mágico contra o mal*; 4º – *destruição sagrada*.

Idiomas: Comum, Élfico, Gnomo, Ogro.

Equipamento: *maça pesada* +2, *cota de malha* +2, martelo de guerra, *funda*, mangual, bastão mangual, pergaminho de *proteção contra o mal*, símbolos sagrados (3), cavalo leve chamado Barnabás.

Rogold Gildenman é um dos Clérigos da Alta Fé em Osterton, a três dias de viagem ao norte. A igreja recebeu vários donativos para as construções vindos dos Weathermays de Mordentshire, então quando um pedido de ajuda chegou de Lorde Byron, líder da família, a Igreja ficou ansiosa em prestar qualquer ajuda disponível. Esta ajuda consiste em enviar Rogold com a missão de reunir um grupo forte de aventureiros experientes e investigar a questão. A maioria do grupo deve a Alta Fé de uma forma ou outra, e esta missão deve pagar qualquer débito antigo. (No caso de Rogold, uma rica paróquia está sendo oferecida pela Coroa da Alta Fé, e candidatos

adequados estão sendo escolhidos. Um bom relato nesta aventura irá garantir sua concessão.) O aliado mais forte de Rogold no grupo é o Irmão Summer, e apenas Rogold sabe o segredo de Summer: seu amigo clérigo da Fé é um meio-orc e um guerreiro.

Phillipe Delamana: humano paladino 9 (de Heironeous); ND 9; Humanóide Médio (Humano); DV 9d10+27; pv 81; Inic +3; Desl 6 m.; CA 20, toque 11, surpreso 19; Base Atq +9/+4; Agr +12; Atq *espada bastarda anti-dragão* +2 +14 (1d10+5/17-20); Atq Ttl *espada bastarda anti-dragão* +2 +14/+9 (1d10+5/17-20); AE destruir o mal +12 1/dia, expulsar mortos-vivos (como clérigo de 7º nível) 6/dia; QE cura pelas mãos 27 pv, imunidade ao medo, remover doenças 3/semana; Tend LB; TR Fort +14, Ref +9, Vont +10; For 16, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 14, Car 17.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +15, Cavalar +12, Concentração +14, Conhecimento (religião) +2; Fortitude Maior, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro.

Magias de Paladino por Dia: 2/1, CD para teste de resistência: 12 + nível da magia.

Idiomas: Comum, Anão.

Equipamento: *espada bastarda anti-dragão* +2; *adaga* +2, *armadura de batalha* +1, *trombeta do Valhalla* (bronze), escudo grande de metal, cavalo de guerra branco montaria de paladino, chamado Rembrania.

Rembrania: cavalo de guerra pesado; ND 6; Besta Mágica Grande; DV 4d10+4d8+24; pv 64; Inic +1; Desl 15 m.; CA 20, toque 10, surpreso 19; Base Atq +9; Agr +17; Atq casco +13 (1d6+5); Atq Ttl cascós +13/+13 (1d6+5); QE evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, partilhar testes de resistência; RM 5; Tend LB; TR Fort +9, Ref +7, Vont +3; For 20, Des 13, Con 17, Int 7, Sab 13, Car 6.

Perícias: Observar +7, Ouvir +7.





Phillipe Delamana é um paladino muito deprimido. Como guerreiro de primeira linha, o líder dos exércitos sagrados contra o mal, e um vigoroso inimigo das trevas em todas as suas formas, ele descobriu em toda sua carreira um fato depressivo. O mal sempre retorna. Ele pode ser derrotado, ele pode ser repelido ou pode ser expulso, mas em longo prazo o mal retornará de alguma forma em uma área. Parece haver tanto mal no mundo quanto há água no oceano, e seus ataques na ordem e no bem são severos como o mar batendo na costa. Ainda, se não fosse por guerreiros nobres como ele, o mal teria limpado a terra sem resistência. Por este motivo, quando a fé de Rogold convocou aventureiros para investigar acontecimentos estranhos em Mordentshire, Phillip se inscreveu. Provavelmente existirá um grande demônio dominando toda a costa em sua influência, ou um mago caótico e louco transformando as pessoas em patos. De qualquer forma, ele vibra esperando pelas formas que as trevas atacarão em uma das suas faces sempre pérvidas.

Brenda da Lâmina Escarlate: humana guerreira 10; ND 10; Humanóide Média (humana); DV 10d10+30; pv 89; Inic +4; Desl 6 m.; CA 19, toque 10, surpresa 19; Base Atq +10/+5; Agr +15; Atq espada bastarda anti-troll +1 +17 (1d10+8/17-20, [1d10+10/17-20 com as duas mãos]) ou arco longo +10 (1d8/x3); Atq Ttl espada bastarda anti-troll +1 +17/+12 (1d10+8/17-20, [1d10+10/17-20 com as duas mãos]) ou arco longo +10/+5 (1d8/x3, arco longo); Tend CN; TR Fort +12, Ref +3, Vont +6; For 20, Des 10, Con 17, Int 8, Sab 16, Car 12.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +4, Escalar +11, Ofícios (armeiro) +4, Natação +6, Saltar +6; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda); Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda)

Idiomas: Comum, Troll.

Equipamento: espada bastarda anti-troll +1, espada longa, adaga +2, cota de malha +4, 2 poções de curar

ferimentos moderados, um cavalo de guerra pesado cinzento chamado Dentedoce (Sugartooth).

Brenda da Lâmina Escarlate gosta de objetos afiados, em particular espadas. Seu atual utensílio de destruição preferido é a Mata-Troll, uma espada massiva que, combinada com sua especialização em lutar com ela, torna Brenda uma combatente mortífera. Brenda acredita na perseguição contínua e implacável ao mal, onde quer que ele seja encontrado. Ela não concorda com muitas definições antigas de ordem do Bem e da Ordem, e de fato costuma desprezar cavaleiros, paladinos e outros parecidos como dinossauros muito especializados. Como resultado do seu desejo de destruir o inimigo, ela rapidamente adquiriu uma grande dívida com a Alta Fé em Osterton, e precisa de ouro para pagar a grande quantidade de curar ferimentos, curas completas, restaurações e um reviver os mortos. Quando Rogold fez a proposta de investigação sobre o tal Strahd, e ofereceu em troca o pagamento de suas dívidas, ela pegou sua mochila, bainha e preparou a Mata-Troll para a batalha.

T.B. Redanto: humano ladino 8; ND 8; Humanóide Médio (humano); DV 8d6; pv 31; Inic +4; Desl 9 m.; CA 20; toque 14, surpreso 16; Base Atq +6/+1; Agr +8; Atq espada curta do sangramento +1 +11 (1d6+2/19-20); Atq espada curta do sangramento +1 +11/+6 (1d6+2/19-20); AE ataque furtivo +4d6; QE evasão, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, encontrar armadilhas, sentir armadilhas +2; Tend N; TR Fort +2, Ref +10, Vont -1; For 15, Des 18, Con 10, Int 15, Sab 5, Car 18.

Perícias & Talentos: Abrir Fechaduras +13, Acrobacia +7, Arte da Fuga +9, Avaliação +7, Blefar +9, Equilíbrio +10, Escalar +8, Esconder-se +15, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +11, Furtividade +15, Natação +4, Observar +6, Obter Informação +9, Operar Mecanismo +7, Ouvir +4, Presdigitação +12, Procurar +13, Saltar +8, Usar Cordas +5, Usar Instrumento Mágico +8; Acuidade com Arma, Esquiva, Mobilidade, Prontidão.

Idiomas: Comum, Élfico, Orc.



Equipamento: espada curta do sangramento +1, adaga +3, braçadeiras da armadura +6, corda da escalada, ferramentas de ladrão, cavalo leve marrom chamado Damasco.

T. B. Redanto ficou conhecido por dizer às pessoas que suas iniciais significavam "Terrivelmente Bom" – não uma preferência de tendência, mas sim uma prova das suas habilidades. Redanto costuma ser exibido em seu trabalho e no seu modo de vestir. A posse de suas braçadeiras permite que ele varie um pouco mais do que a armadura de couro batido padrão, e permite que ele tenha mais espaço para usar suas habilidades ladinhas. Ele gosta do bom vinho, boa companhia, e brindes e charutos na sala de visitas, seguido de uma refeição excelente (geralmente algo fora de estação e preparado por um cozinheiro chefe). Houve raras ocasiões em que ele esteve em grandes apuros, e uma destas ocasiões (ele acha que foi a Aventura do Olho de Balor, mas isto foi em outra vez) chegou ao conhecimento de Rogold Gildenman. Agora que Rogold está partindo para a interior para investigar um jovem pretendente, parece que é a hora de fazer uma viagem ao campo (e passar por um acaso em algumas mansões pelo caminho).

Thadeus Mont Breezar: humano mago 10; Humanóide Médio (humano); DV 10d4+20; pv 47; Inic -2; Desl 9 m.; CA 10, toque 10, surpreso 10; Base Atq +5; Agr +3; Atq bordão trovejante +1 +4 (1d6-1); Atq Ttl bordão trovejante +1 +4 (1d6-1); Tend LN; TR Fort +5, Ref +1, Vont +5; For 6, Des 6, Con 15, Int 18, Sab 7, Car 13.

Perícias & Talentos: Concentração +13, Conhecimento (arcano) +12, Identificar Magia +17, Ofícios (alquimia) +15, Ofícios (armeiro) +10, Ofícios (armoraria) +10, Ofícios (carpintaria) +7, Ofícios (escultura) +7; Ofícios (joalheria) +7; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Dominar Magia (mísseis mágicos), Magias em Combate, Preparar Poções.

Magias de Mago por Dia: 4/5/5/4/4/2, CD do teste de resistência: 14 + nível da magia.

Grimório: 0 – todas; 1º – alarme, apagar, cerrar portas, compreender idiomas, detectar portas secretas, enfeitiçar pessoas, hipnotismo, identificação, mãos flamejantes, mísseis mágicos, névoa obscurecente, proteção contra o mal, queda suave, servo invisível, sono; 2º – arrombar, boca encantada, despedaçar, detectar pensamentos, força do touro, invisibilidade, levitação, localizar objetos, luz do dia, nuclar, pirotecnia, proteção contra flechas, reflexos, resistência à elementos, tranca arcana, vento sussurrante, ver o invisível; 3º – arma mágica maior, bola de fogo, clarividência/clariaudiência, dissipar magia, esfera de invisibilidade, idiomas, immobilizar pessoa, página secreta, proteção contra elementos, relâmpago; 4º – escudo do fogo, globo de invulnerabilidade menor, medo, melhoria mnemônica de Rary, metamorfose, moldar rochas, muralha de fogo, olho arcano, porta dimensional, refúgio seguro de Leomund, tempestade glacial; 5º – compor, cone glacial, criar passagens, immobilizar monstro, invocar criaturas V, metamorfose tórrida, muralha de pedra, pedra em lama, telecinésia.

Idiomas: Comum, Gigante, Orc, Dracônico, Ente, Illithid, Drow, Kuo-Toan.

Equipamento: adaga +3, bordão trovejante +1, anel de proteção +2, pedra de controlar elementais da terra, anel de caminhar na água, três pergaminhos de proteção contra o mal, carruagem negra puxada por um cavalo cinza.

Thadeus Mont Breezar se sente velho. Foi muito boa sua cruzada pelo país, contando com os guerreiros para preservar sua pele. Mas o que realmente irrita Thadeus, contudo, são seus novos óculos. Sua visão deteriorou muito ao ponto dele não ver nada além de 9 metros de distância. Apesar das suas lentes grossas corrigirem o problema, ele fica irritado ao ter que usá-las. Thadeus carrega dois pares de óculos, um em uma caixa de metal sólida, para evitar que ele quebre. Ele está, contudo, infeliz com sua idade avançada, e quando a Alta Fé em Osterton convocou aventureiros para investigar um pequeno problema em Mordentshire, apareceu a oportunidade perfeita para provar que Thadeus o Magnífico ainda pode fazer uma magia ou duas, mesmo que a Alta Fé esteja fazendo jogo político e colocando um dos seus próprios, um jovem fedelho chamado Rogold, no





comando. Thadeus está trazendo sua própria aluna, uma meio-elfa chamada Mysti Tokana, com ele.

Amar Bori Jogareia: gnomo ladino 2/ ilusionista 6; ND 8; Humanóide Pequeno (gnomo); DV 2d6+6d4+24; pv 52; Inic +3; Desl 6 m.; CA 16, toque 14, surpreso 13; Base Atq +4; Agr -1; Atq espada curta +7 (1d6-1); Atq Ttl espada curta +5 (1d6-1) e adaga +2 +4 (1d4+1/19-20); Tend N; TR Fort +5, Ref +8, Vont +6; For 8, Des 17, Con 17, Int 15, Sab 13, Car 12.

Perícias & Talentos: Abrir Fechadura +6, Arte da Fuga +5, Avaliação +4, Blefar +3, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +6, Decifrar Escrita +6, Equilíbrio +5, Escalar +3, Esconder-se +10, Furtividade +6, Identificar Magia +6, Natação +0, Observar +5, Ofícios (alquimia) +5, Operar Mecanismo +7, Ouvir +6, Presdigitação +8, Procurar +6, Saltar +1, Sentir Motivação +2, Usar Corda +4, Usar Instrumento Mágico +3; Acuidade com Arma, Combater com Duas Armas, Esquiva, Foco em Arma (espada curta), Foco em Magia (ilusão).

Magias de Mago por Dia: 5/5/5/3, CD para o teste de resistência 12 + nível da magia. (17 + nível da magia para magias de ilusão). Escolas Proibidas: Evocação, Transmutação.

Grimório: o – todas; 1º – armadura arcana, causar medo, compreender idiomas, detectar portas secretas, hipnotismo, leque cromático, raio do enfraquecimento, sono, transformação momentânea; 2º – cegueira/surdez, confundir detecção, imagem menor, invisibilidade, localizar objetos, nublar, padrão hipnótico; 3º – dificuldade de detecção, dissipar magia, deslocamento, escrita ilusória, esfera de invisibilidade, imagem maior, imobilizar pessoa, sugestão.

Idiomas: Comum, Anão, Halfling, Élfico.

Equipamento: espada curta, adaga +2, armadura de couro batido, ferramentas de ladrão, grimório,

Amar Bori Jogareia (*Sandflinger*) clama vir dos prestigiosos Jogareias das distantes Colinas Nebulosas, ou pelo menos é o que ele diz. Amar Bori nunca ficou conhecido por mentir, mas ele

tem uma reputação em Osterton de aumentar a verdade de maneiras bem estranhas. Ele afirma que as suas presentes circunstâncias resultam de um conto grande e complicado (que ele contará com prazer para qualquer um que não sair do quarto) envolvendo ele ser responsável pela segurança do tesouro da família através do deserto, apenas para ser seqüestrado pelos nômades malignos, e todo o dinheiro que ele ganhar será usado em um futuro distante para recuperar estes itens perdidos e para recompensar este Homem Santo que veio em seu resgate. Rogold, um clérigo da Alta Fé, recrutou Amar Bori da cadeia local, onde Amar estava atualmente morando depois de tentar explicar porque ele estava criando ilusões de pequenos elefantes voadores o bar local, inspirando uma pequena baderna na noite anterior.

Irmão Summer: meio-orc clérigo 5/guerreiro 1 (de Heironeous); ND 6; Humanóide Médio (meio-orc); DV 5d8+1d10+18; pv 51; Inic +3; Desl 6 m.; CA 22, toque 11, surpreso 21; Base Atq +4; Agr +7; Atq maça pesada +8 (1d8+3); Atq Ttl maça pesada +8 (1d8+3); QE expulsar mortos-vivos 1/dia; Tend LN; TR Fort +9, Ref +4, Vont +7; For 17, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 6.

Perícias & Talentos: Cavalgar +4, Concentração +8, Conhecimento (religião) +6, Cura +3, Identificar Magia +2, Natação +4; Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça pesada); Magias em Combate, Vontade de Ferro.

Magias de Clérigo por Dia: 5/3/2/1, CD para o teste de resistência 11 + nível da magia.

Poderes Concedidos: Recebe Usar Arma Comum (espada longa) e Foco em Arma (espada longa) (guerra); conjura magias da ordem com +1 no nível de conjurador (ordem).

Magias de Domínio: 1º – proteção contra o caos; 2º – arma espiritual; 3º – roupa encantada.

Idiomas: Comum, Orc.

Equipamento: maça pesada, armadura de batalha, escudo grande de metal +1, incenso da meditação (2



blocos), filactéria da fé, ruão (cavalo pesado) chamado Muffin.

O nome de nascença do Irmão Summer era Kergash Garzalla, já que nos primeiros doze anos de vida ele foi criado pelo povo da sua mãe, os Orcs das Colinas Azuis. No seu décimo segundo aniversário, um grupo de aventureiros destruiu seu acampamento, mas como Garzalla parecia quase um humano, presumiram que ele era um servo aprisionado das redondezas. Entre a escolha de passar por humano ou acabar encontrando as espadas do grupo, Garzalla fingiu que perdeu a memória e foi deixado sob a proteção dos clérigos da Alta Fé. Lá Garzalla assumiu seu nome atual, Summer, conheceu Rogold Gildenman, e entrou no sacerdócio. Rogold é o único ser vivo que sabe do passado de Summer, sua raça verdadeira e sua habilidade de combate. Summer protege os últimos dois segredos com ciúmes, e apesar de atacar junto com os guerreiros, ele não admitirá prontamente sobre sua habilidade, nem pegará uma arma afiada a menos que a situação seja critica.

Mysti Tokana: meio-elfa ranger 5/maga 2; CR 7; Humanóide média (humana); DV 5d10+2d4+14; PV 51; Inic +0; Desl 9 m.; CA 16, toque 10, surpreso 16; Base Atq +6/+1; Agr +7; Atq *espada longa* +1 +8 (1d8+2/19-20) ou *arco longo* +2 +8 (1d8+2/x3); Atq Ttl *espada longa* +1 +6/+1 (1d8+2/19-20) e +6 *espada curta* (1d6/19-20), ou *arco longo* +2 +8/+3 (1d8+2/x3); AE estilo de combate (Combater com Duas Armas), inimigo predileto (goblinóides) +2, inimigo predileto (mortos-vivos) +1; QE empatia com a natureza +6, rastrear; Tend CB; TR Fort +6, Ref +4, Vont +6; For 13, Des 11, Con 14, Int 13, Sab 15, Car 13.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +1, Concentração +6, Conhecimento (arcano) +3, Conhecimento (natureza) +7, Cura +4, Escalar +3, Esconder-se +7, Furtividade +4, Identificar Magia +3,

Observar +8, Ouvir +7, Saltar +1, Sobrevivência +8; Especialização em Combate, Prontidão, Reflexos em Combate.

Magias de Ranger por Dia: 1, CD para o teste de resistência 12 + nível da magia.

Magias de Mago por Dia: 4/3, CD para o teste de resistência 11 + nível da magia.

Grimório: 0 – todas; 1º – apagar, detectar portas secretas, enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, recuo acelerado, salto, sono, suportar elementos; 2º – arrombar, detectar pensamentos, invisibilidade, névoa, nuclar, patas de aranha, reflexos, tranca arcana; 3º – bola de fogo, dissipar magia, imobilizar pessoa, página secreta, relâmpago, respirar na água.

Idiomas: Comum, Élfico, Gnomo, Orc.

Equipamento: *espada longa* +1, *arco longo* +2, 20 flechas, *cota de malha élfica* +1, *escaravelho da proteção*, grimório.

Mysti Tokana é a escriba, aluna e (dizem, apesar de não se parecerem) filha meio-elfa de Thadeus Mont Breezar. A última informação não é verdadeira, apesar da multidão humana precisar de explicações sobre porque um velho mago humano extravagante faria uma jovem meio-elfa de assistente, e os rumores sobre ser uma filha são melhores do que as acusações de ser uma amante. Thadeus concordou em treinar a meio-elfa de cabelos negros como um favor para sua mãe, uma antiga companheira aventureira que se aposentou. Ela está intensamente interessada em seus estudos, apesar de manter suas habilidades de luta para poder proteger melhor o seu mentor. Ela respeita seu mestre Thadeus, mas é uma perda de tempo tentar explicar seu comportamento recente. Apesar de ter conseguido um posto superior entre seu povo e poder suficiente para gastar o resto dos seus poucos dias humanos ocupado com pesquisa, ele ao invés disso pretende arrastar sua forma frágil até o interior para uma aventura de algum clérigo idiota chamado Rogold.



Lista de Cargas

Lote	Itens	Chegada	Envio	Destino	Valor	Ass.
7001	Grande Hapsicórdia Harmônica Rosewood Strasbourg	20/10		M. Virginia Weathermay - Casa dos Arbustos	2.500 P.O.	
7002	Cinco caixões de pinheiro + mortalhas, duas pás + uma picareta	6/10		I. da A. Fé - P. Talbot	285 P.O.	
7003	20 carretéis de fio de corda - 3 esferas rebitadas de ferro + 150 grampos de latão	16/10	18/10	C. V. Zarovich - Colina do Grifo	1.613 P.O.	CW
7004	Três velas mestras, barco pequeno, âncora, três remos + prendedores	1/10	18/10	Mikhail Yelkif - B. Pescadores	622 P.O. + 7 P.P	CW
7005	60 tábuas trabalhadas de bordo - 20 de ébano, pregos + cabos de latão	16/10		Lee Heatherby - Terreno da Mansão	157 P.O.	
7006	Roda d'água de bordo, postes de zinco e cobre + 18 escovas de feltro < Máquina Infernal >	20/10	22/10	Le d'Honaire - Saulbridge	867 P.O.	CW
7007	Duas enxadas, 4 sacos de semente, 1 carregamento de estrume, 8 carregamentos de terra preta	20/10		M. Heatherby - Casa da Colina	138 P.O.	
7008	10 rolos de seda azul-celeste, 13 de musselina escurecida, 16 de veludo negro, 1 vermelho, 1 ocre	20/10		Maravan, S. - Viajantes	341 P.O.	
7009	Três barris de vinho da primavera, 1 barril de cerveja, 20 garrafas de aguardente + 60 litros de álcool de madeira	1/10		Velha Casa do Sal	184 P.O.	
7010	Relatórios da terra + mapa de esgotos de Mordentshire do inspetor, 6 lanternas + 4 picaretas	16/10		< vai buscar >	340 P.O.	
7011	74 livros - 16 ensaios - presos com óleo < besteiiras filosóficas + alquímicas >	16/10	18/10	Strahd da Colina do Grifo	11.258 P.O.	CW
7012	Cinco peças da banda (flautas de latão + trombetas)	1/10		Dominic - Blackard	265 P.O.	
7013	60 metros de tiras de couro - 40 fivelas, 16 cadeados + chaves - 4 metros de corrente pesada, 45 metros de corda de seda - 1 pacote de algodão	16/10	22/10	D. Germain - Sanatório	73 P.O.	CW
7014	120 velas de gordura - 3 frascos de óleo de lanterna, 3 lanternas cobertas	16/10		S. Ardent - Casa da Colina	86 P.O.	
7015	75 leiteiras de ferro, 2 caldeiras de latão, 6 bandejas de prata, 6 incensários	6/9		Conde v. Zarovich - G	178 P.O.	
7016	Três caixas de porcelana lisa azul Ibariana, dois ídolos: Athos + Diche	16/10		S. Ardent - Propriedade dos Weathermay	285 P.O.	
7017	Sete caixas de objetos de cristal artesanais Holvargianos	1/10		C Strahd - A Colina	1.315 P.O. + 3 P.P.	.
7018	dez dúzias de bisturis, serrrote, 2 vices, 4 alicates + 8 sondas de metal	20/10	22/10	d'Honaire - Casa dos Loucos	165 P.O. + 17 P.P.	CW
7019	Cinco peças de bife conservado, 16 salsichões, 3 dúzias de ovos conservados, 17 chouricos	20/10	22/10	Archer - Açougueiro	421 P.O.	CW
7020	Duas bandejas de prata, 18 facas, 3 cálices, um serviço de chá, 20 pratarias variadas	18/10	22/10	M. Hobson - Ferreiro	1.632 P.O.	CW

um produto da



Objetivo da Aventura

O objetivo maligno de Strahd é

Localização do Item

Localização do Item

	Aparato _____	Bastão _____
Ele está agindo na forma de	Medalhão _____	Anel _____
	Diário _____	Páginas Perdidas _____

Tabela de Eventos

Tempestade: O evento da tempestade está listado para chegar e cair no quinto dia se os PdJs não estiverem fazendo nenhum progresso.

Mas, a intenção é que você aumente a tempestade a medida que os PdJs se aproximam da Colina do Grifo. Deixe-a terminar se estiver carregada ou em nevoeiro e aumente-a novamente para fúria total quando eles chegarem no Mausoléu.

Em tais casos, imponha o que está escrito na Tabela de Evento

A Tempestade cresce nesta ordem

B → A → C → E → F → G → I → J. Tempestade

Dia 1		Dia 2		Dia 3		Dia 4		Dia 5	
A.M.	P.M.	A.M.	P.M.	A.M.	P.M.	A.M.	P.M.	A.M.	P.M.
12:00	3	12:00	1D 6	12:00		12:00	7B	12:00	5* 5*
1:00	7D	1:00		1:00	5*	1:00		1:00	7F
2:00		2:00		2:00		2:00	5*	2:00	7A 1D
3:00		3:00		3:00	1D	3:00	5*	3:00	6
4:00	6	4:00	5*	4:00	7C	4:00	6	4:00	
5:00		5:00	7A 6	5:00	6	5:00	7F	5:00	5* 7G
6:00	7E	6:00	6	6:00	5* 7E	6:00		6:00	7C 8
7:00	5*	7:00	7C	7:00	6	7:00	6	7:00	
8:00	1 7B	8:00		8:00	5*	8:00	6	8:00	7I
9:00	6	9:00		9:00	6	9:00	5*	9:00	5
10:00		10:00	5*	10:00	7B	10:00	7G	10:00	7E
11:00		11:00	7D	11:00		11:00	5*	11:00	5 7J

traduzido e

editorado por

Cidadãos

Carta	Troca	Nome	Classe	CA	pv	Atq	Local
PA	PA	Lenor Hedgewick (Fazendeira – M = O2; F = CA)	Pib 1	10	4	+0	18A/27C
P2	PA	Bathilda Sud (Fazendeira – M = O3)	Pib 3	12	10	+1	18B/27B
P3	PA	Kyna Smythy (Fofíadora – M = O4)	Pib 1	11	4	+0	4
P4	PA	Lobelita Tanner (Vendedora de Frutas)	Pib 1	10	4	+0	18A/27A
P5	PA	Rae Sodderter (Fazendeira – M = O5)	Pib 1	10	4	+0	18C/27D
P6	PA	Tilda Mayberry (Solteirona – I = P7)	Pib 1	10	3	+0	17
P7	PA	Freedaa Mayberry (Solteirona – I = P6)	Pib 1	10	3	+0	17
P8	PA	Brenna Raven (Aventureira – Taverneira)	Gue 3	21	27	+8	14
P9	PA	Solita Maravan (Viúva)	Pib 7	15	20	+3	8
P10	PA	Erica Toddburry (Mulher do moleiro – M = O6)	Pib 5	14	14	+2	18C/11
PJ	PA	Carina Lock (Pescadora)	Esp 4	15	15	+3	24/25
PQ	PA	Desma Kenkiny (Mulher do livreiro – M = OQ)	Pib 3	12	10	+1	22
PK	PA	Neola Caraway (Taverneira)	Pib 1	10	4	+0	13

Carta	Troca	Nome	Classe	CA	pv	Atq	Local
OA	OA	Bergin Hedgewick (Fazendeiro – Pai = O2, Mãe = PA)	Pib 2	11	6	+1	18A/27C
O2	OA	Gaston Hedgewick (Fazendeiro – E = PA, F = OA)	Pib 7	14	20	+3	27C
O3	OA	Percival Stud (Fazendeiro – E = P2)	Pib 6	13	15	+3	27B
O4	OA	Tyler Smythy (Fofíador – E = P3)	Esp 5	13	20	+3	4
O5	OA	Parvis Sodderter (Fazendeiro – E = P5)	Pib 8	13	25	+4	27D
O6	OA	Ethan Toddbury (Filho do moleiro – E = P10, Pai = O7)	Pib 6	12	15	+3	11
O7	OA	Sterling Toddbury (Moleiro – F = O6)	Pib 9	15	30	+4	11
O8	OA	Tabb Finhallen (Aventureiro)	Gue 6	22	49	+10/+5	8
O9	OA	Justinian (Guarda)	Com 8	18	50	+8/+3	5
O10	OA	Kedar Kleinen (Guarda – E = E10, F = C2)	Com 10	20	65	+10/+5	5
OJ	OA	Kirk Terrinton (Taverneiro)	Pib 10	15	30	+5	7
OQ	OA	Tobias Kenky (Livreiro – E = PQ)	Gue 10	24	79	+14/+11	22
OK	OA	Vogler Kervil (Vendedor)	Pib 10	15	30	+5	23

Tabela de Transposseção

Carta	Troca	Nome	Carta	Troca	Nome	Carta	Troca
PA	PA	Personalidade	PA	PA	Personalidade	PA	PA
P2	PA	Uma mulher de meia idade, frustrada com sua falha em ter muitos filhos. Ela ama cegamente seu único filho.	P2	PA	Uma mulher de meia idade, frustrada com sua falha em ter muitos filhos. Ela ama cegamente seu único filho.	P2	PA
P3	PA	Resgatada de um navio de escravos por seu futuro marido, esta jovem mulher ainda sofre com as cicatrizes amargas daquele tempo.	P3	PA	Resgatada de um navio de escravos por seu futuro marido, esta jovem mulher ainda sofre com as cicatrizes amargas daquele tempo.	P3	PA
P4	PA	Uma mulher recentemente casada, feminina, delicada e ainda no êxase do amor, mas também uma fotógrafa contínua.	P4	PA	Uma mulher recentemente casada, feminina, delicada e ainda no êxase do amor, mas também uma fotógrafa contínua.	P4	PA
P5	PA	Pobre e com pouca esperança de ficar rica, ela tem aparência suja e selvagem, de fala vulgar, mas amigável e cuidadosa.	P5	PA	Pobre e com pouca esperança de ficar rica, ela tem aparência suja e selvagem, de fala vulgar, mas amigável e cuidadosa.	P5	PA
P6	PA	Uma velha e barulhenta solteirona, sempre brigando com sua irmã, o P6	P6	PA	Uma velha e barulhenta solteirona, sempre brigando com sua irmã, o P6	P6	PA
P7	PA	Uma mulher calma, que pacientemente suporta as desgraças da sua irmão, tirando a satisfação desta estranha mostra de amor familiar.	P7	PA	Uma mulher calma, que pacientemente suporta as desgraças da sua irmão, tirando a satisfação desta estranha mostra de amor familiar.	P7	PA
P8	PA	Uma aventureira de coração, ela é despreocupada, solonente e sarcástica. Ela é muito curiosa sobre os outros aventureiros.	P8	PA	Uma aventureira de coração, ela é despreocupada, solonente e sarcástica. Ela é muito curiosa sobre os outros aventureiros.	P8	PA
P9	PA	Recentemente viúva, ela ainda está se lamentando, algumas vezes chorando tarde da noite. Apenas a determinação permite que ela continue.	P9	PA	Recentemente viúva, ela ainda está se lamentando, algumas vezes chorando tarde da noite. Apenas a determinação permite que ela continue.	P9	PA
P10	PA	Uma mulher caridosa, amável e clemente, disposta a ajudar aqueles que precisam e dá pequenos presentes ou necessidades.	P10	PA	Uma mulher caridosa, amável e clemente, disposta a ajudar aqueles que precisam e dá pequenos presentes ou necessidades.	P10	PA
PJ	PA	Uma mulher problemática, de pura maldade e inveja, ela também é PJ	PJ	PA	Uma mulher problemática, de pura maldade e inveja, ela também é PJ	PJ	PA
PQ	PA	Uma mulher problemática, de pura maldade e inveja, ela também é PJ	PQ	PA	Uma mulher problemática, de pura maldade e inveja, ela também é PJ	PQ	PA
PK	PA	Muito sistemática, rabujenta e sincera em suas opiniões, mas não PK	PK	PA	Muito sistemática, rabujenta e sincera em suas opiniões, mas não PK	PK	PA

Criaturas da Noite

Carta	Troca	Nome	Carta	Troca	Nome	Carta	Troca
Treilaard (Bruto cruel)	Gárgula	Personalidade	Treilaard (Bruto cruel)	Gárgula	Personalidade	Treilaard (Bruto cruel)	Gárgula
Mestre Elmen (Infantil)	Zumbi Strand	PA	Mestre Elmen (Infantil)	Zumbi Strand	PA	Mestre Elmen (Infantil)	Zumbi Strand
Caarey Geithik (Perceptivo + Faminto)	Lívido	PA	Caarey Geithik (Perceptivo + Faminto)	Lívido	PA	Caarey Geithik (Perceptivo + Faminto)	Lívido
Sean Timtry (Nervoso & Paranoico)	Inumano	PA	Sean Timtry (Nervoso & Paranoico)	Inumano	PA	Sean Timtry (Nervoso & Paranoico)	Inumano
Jerimy Estmore (Pária solitário)	48	PA	Jerimy Estmore (Pária solitário)	48	PA	Jerimy Estmore (Pária solitário)	48
Mestre Tangle (Nervoso com Pensativo)	EA Cap 2	PA	Mestre Tangle (Nervoso com Pensativo)	EA Cap 2	PA	Mestre Tangle (Nervoso com Pensativo)	EA Cap 2
Wren Thims (Retoque compulsivo)	Aparição	PA	Wren Thims (Retoque compulsivo)	Aparição	PA	Wren Thims (Retoque compulsivo)	Aparição
Carl Ramm (Lento & pensativo)	Múmia	PA	Carl Ramm (Lento & pensativo)	Múmia	PA	Carl Ramm (Lento & pensativo)	Múmia
Sharon Teece (Tentadora pervertida)	Espírito da Lamentação	PA	Sharon Teece (Tentadora pervertida)	Espírito da Lamentação	PA	Sharon Teece (Tentadora pervertida)	Espírito da Lamentação
Molly Grayswit (Timida, discreta, mas determinada)	Vampira	PA	Molly Grayswit (Timida, discreta, mas determinada)	Vampira	PA	Molly Grayswit (Timida, discreta, mas determinada)	Vampira
Gastom Imtrad (Provoca & ridiculariza)	43B	PA	Gastom Imtrad (Provoca & ridiculariza)	43B	PA	Gastom Imtrad (Provoca & ridiculariza)	43B
Sheckle Duskmnan (Confidente & enganador)	Vulto/Gue 15	PA	Sheckle Duskmnan (Confidente & enganador)	Vulto/Gue 15	PA	Sheckle Duskmnan (Confidente & enganador)	Vulto/Gue 15
Tandle Coreystal (Esnoe íntegro)	Vulto/Cle 18	PA	Tandle Coreystal (Esnoe íntegro)	Vulto/Cle 18	PA	Tandle Coreystal (Esnoe íntegro)	Vulto/Cle 18
Stewward (Bruto prepotente)	Gárgula	44D	Stewward (Bruto prepotente)	Gárgula	44D	Stewward (Bruto prepotente)	Gárgula
Thinn Balder (Ambicioso & lamentador)	Zumbi Strand	41	Thinn Balder (Ambicioso & lamentador)	Zumbi Strand	41	Thinn Balder (Ambicioso & lamentador)	Zumbi Strand
Baddie Ghastling (Guitão voraz)	EA Cap 2	PA	Baddie Ghastling (Guitão voraz)	EA Cap 2	PA	Baddie Ghastling (Guitão voraz)	EA Cap 2
Esther Timothy (Proteetora & Esquenada)	48	PA	Esther Timothy (Proteetora & Esquenada)	48	PA	Esther Timothy (Proteetora & Esquenada)	48
Karen Edgerton (Vingativa)	Inumano	PA	Karen Edgerton (Vingativa)	Inumano	PA	Karen Edgerton (Vingativa)	Inumano
Gean Peistap (Intenso)	T7	PA	Gean Peistap (Intenso)	T7	PA	Gean Peistap (Intenso)	T7
Maquir Loft (Distraído pelo vento)	77	PA	Maquir Loft (Distraído pelo vento)	77	PA	Maquir Loft (Distraído pelo vento)	77
Ellen Stinworthy (Aristocrática)	46J	PA	Ellen Stinworthy (Aristocrática)	46J	PA	Ellen Stinworthy (Aristocrática)	46J
Miland Langstry (Rabujento)	M9	PA	Miland Langstry (Rabujento)	M9	PA	Miland Langstry (Rabujento)	M9
Charity Bliss (Ousada, vivida)	Strahd	PA	Charity Bliss (Ousada, vivida)	Strahd	PA	Charity Bliss (Ousada, vivida)	Strahd
Lorde Godefroy (Arrependido, mas intransigente)	T6	PA	Lorde Godefroy (Arrependido, mas intransigente)	T6	PA	Lorde Godefroy (Arrependido, mas intransigente)	T6
-- (Distraído & atrativo)	Fog Fátu	PA	-- (Distraído & atrativo)	Fog Fátu	PA	-- (Distraído & atrativo)	Fog Fátu
Kelman Osterlaker (Sinstro)	T5	PA	Kelman Osterlaker (Sinstro)	T5	PA	Kelman Osterlaker (Sinstro)	T5

Carta	Troca	Nome	Classe	CA	pv	Atq	Local
OA	OA	Bergin Hedgewick (Fazendeiro – Pai = O2, Mãe = PA)	Pib 2	11	6	+1	18A/27C
O2	OA	Gaston Hedgewick (Fazendeiro – E = PA, F = OA)	Pib 7	14	20	+3	27C
O3	OA	Percival Stud (Fazendeiro – E = P2)	Pib 6	13	15	+3	27B
O4	OA	Tyler Smythy (Fofíador – E = P3)	Esp 5	13	20	+3	4
O5	OA	Parvis Sodderter (Fazendeiro – E = P5)	Pib 8	13	25	+4	27D
O6	OA	Ethan Toddbury (Filho do moleiro – E = P10, Pai = O7)	Pib 6	12	15	+3	11
O7	OA	Sterling Toddbury (Moleiro – F = O6)	Pib 9	15	30	+4	11
O8	OA	Tabb Finhallen (Aventureiro)	Gue 6	22	49	+10/+5	8
O9	OA	Justinian (Guarda)	Com 8	18	50	+8/+3	5
O10	OA	Kedar Kleinen (Guarda – E = E10, F = C2)	Com 10	20	65	+10/+5	5
OJ	OA	Kirk Terrinton (Taverneiro)	Pib 10	15	30	+5	7
OQ	OA	Tobias Kenky (Livreiro – E = PQ)	Gue 10	24	79	+14/+11	22
OK	OA	Vogler Kervil (Vendedor)	Pib 10	15	30	+5	23

Carta	Troca	Nome	Classe	CA	pv	Atq	Local
PA	PA	Personalidade	PA	PA	PA	PA	PA
P2	PA	Uma mulher de meia idade, frustrada com sua falha em ter muitos filhos. Ela ama cegamente seu único filho.	P2	PA	Uma mulher de meia idade, frustrada com sua falha em ter muitos filhos. Ela ama cegamente seu único filho.	P2	PA
P3	PA	Resgatada de um navio de escravos por seu futuro marido, esta jovem mulher ainda sofre com as cicatrizes amargas daquele tempo.	P3	PA	Resgatada de um navio de escravos por seu futuro marido, esta jovem mulher ainda sofre com as cicatrizes amargas daquele tempo.	P3	PA
P4	PA	Uma velha e barulhenta solteirona, sempre brigando com sua irmã, o P6	P6	PA	Uma velha e barulhenta solteirona, sempre brigando com sua irmã, o P6	P6	PA
P5	PA	Rae Sodderter (Fazendeira – M = O5)	Pib 1	10	4	+0	18C/27D
P6	PA	Tilda Mayberry (Solteirona – I = P7)	Pib 1	10	3	+0	17
P7	PA	Freedaa Mayberry (Solteirona – I = P6)	Pib 1	10	3	+0	17
P8	PA	Brenna Raven (Aventureira – Taverneira)	Gue 3	21	27	+8	14
P9	PA	Solita Maravan (Viúva)	Pib 7	15	20	+3	8
P10	PA	Erica Toddburry (Mulher do moleiro – M = O6)	Pib 5	14	14	+2	18C/11
PJ	PA	Carina Lock (Pescadora)	Esp 4	15	15	+3	24/25
PQ	PA	Desma Kenkiny (Mulher do livreiro – M = OQ)	Pib 3	12	10	+1	22
PK	PA	Neola Caraway (Taverneira)	Pib 1	10	4	+0	13

Carta	Troca	Nome	Classe	CA	pv	Atq	Local
OA	OA	Bergin Hedgewick (Fazendeiro – Pai = O2, Mãe = PA)	Pib 2	11	6	+1	18A/27C
O2	OA	Gaston Hedgewick (Fazendeiro – E = PA, F = OA)	Pib 7	14	20	+3	27C
O3	OA	Percival Stud (Fazendeiro – E = P2)	Pib 6	13	15	+3	27B
O4	OA	Tyler Smythy (Fofíador – E = P3)	Esp 5	13	20	+3	4
O5	OA	Parvis Sodderter (Fazendeiro – E = P5)	Pib 8	13	25	+4	27D
O6	OA	Ethan Toddbury (Filho do moleiro – E = P10, Pai = O7)	Pib 6	12	15	+3	11
O7	OA	Sterling Toddbury (Moleiro – F = O6)	Pib 9	15	30	+4	11
O8	OA	Tabb Finhallen (Aventureiro)	Gue 6	22	49	+10/+5	8
O9	OA	Justinian (Guarda)	Com 8	18	50	+8/+3	5
O10	OA	Kedar Kleinen (Guarda – E = E10, F = C2)	Com 10	20	65	+10/+5	5
OJ	OA	Kirk Terrinton (Taverneiro)	Pib 10	15	30	+5	7
OQ	OA	Tobias Kenky (Livreiro – E = PQ)	Gue 10	24	79	+14/+11	22
OK	OA	Vogler Kervil (Vendedor)	Pib 10	15	30	+5	23

Carta	Troca	Nome	Classe	CA	pv	Atq	Local
PA	PA	Personalidade	PA	PA	PA	PA	PA
P2	PA	Uma mulher de meia idade, frustrada com sua falha em ter muitos filhos. Ela ama cegamente seu único filho.	P2	PA	Uma mulher de meia idade, frustrada com sua falha em ter muitos filhos. Ela ama cegamente seu único filho.	P2	PA
P3	PA	Resgatada de um navio de escravos por seu futuro marido, esta jovem mulher ainda sofre com as cicatrizes am					

EA		Ariana Bartel (Lavadeira – Pai = HÁ, Mãe = E2)	Pib 1	10	4	+0	10/21	Jovem garota sonhadora, ambiciosa e mal-humorada, ela é EA completamente teat al àqueles que são seus amigos. Ela se ressentir por sua pobrezza.		Fanerath (Furioso & hostil)	Gárgula	44D
E2		Christina Bartel (Lavadeira – M = HÁ, F = EA)	Pib 1	10	4	+0	10/21	Ela parece ser mais velha do que os anos que tem e é mal humorada e E2 depressiva. Ela intimida seu marido e ignora sua filha.		Helliken (Conspirador, enganador)	Doppelganger	M27
E3		Darcy Pease (Viúva)	Pib 1	10	4	+0	18/21	Uma jovem viúva espíritoosa, ela tem um fraco por guerreiros brutos. E3 Ela está em forma, mas usa muita maquiagem carregada.		Penélope Godefroy (Criança medrosa, raiosa)	Assombrado	43H
E4		Fiona Matheson (Viúva)	Pib 1	10	4	+0	18/21	Devota e severa, ela apenas espera pela morte para se reunir com E4 amado marido falecido, um pescador afogado.		Kattle Lisbury (Mente limitada)	Inumano	12
E5		Glenna Warden (Mulher do transportador – M = C3)	Pib 1	10	4	+0	21/24	Séria e trabalhadora, ela apoia seu marido no seu trabalho, apesar E5 disto ter encurtado seu tempo para a família.		Emory Maus (Sádico)	Inumano	12
E6		Ida Hobson (Mulher do ferreiro – M = C6)	Pib 1	10	4	+0	16	Extremamente gorda, ela é animada e gentil. Ela ama muito seu marido E6 e se preocupa excessivamente com ele.		Marcus Little (Desprezo desdenhoso)	Aparição	T7
E7		Margaret Heatherby (Senescal – M = C9, F = CQ)	Pib 1	10	4	+0	20/38	Pessoa simples do campo que nunca teve grandes ambições, seu E7 orgulho e alegria é seu filho, o prefeito.		Nendrum Sintel (Deslocado)	Dreib	45B
E8		Penélope Archer (Dama – Pai = C10, Mãe = E9)	Pib 1	10	4	+0	15	Extremamente bonita, mas quase sobrenaturalmente tímida, muito E8 inocente e confiante.		Thelactin Manns (Dominador & exato)	Espectro	T5
E9		Violet Archer (Mulher do açougueiro, M = C10, F = E8)	Pib 1	10	4	+0	5	Repreende e contradiz seu marido constantemente, levando a uma E9 série contínua de discussões.		Kelly Duncan (Maníaca & esquizofrénica)	Espírito da Lamentação	EA Cap 2
E10		Winfred Kleinen (Cozinheira – M = O10, F = C2)	Pib 1	10	4	+0	38	Rude e pomposa, ela é uma boa cozinheira e um monstro dominador E10 para qualquer um que chegue perto da sua cozinha.		Emma Kelley (Sedutora & calma)	Vampira	EA Cap 3
EJ		Baronesa Fielder (Convivida – M = CJ, F = EQ)	Ari 3	13	15	+2	38	Uma mulher excentrica de meia idade que trabalha duro para manter EJ sua imagem. Ela costuma a beber um pouco demais nas festas.		Cheldon Illicone (Inspira terror)	Bodak	EA Cap 2
EQ		Lady Fielder (Convivida – Pai = CJ, Mãe = EJ)	Ari 1	10	6	+0	38	Uma garota caseira, muito sociável, mas infelizmente grosseira, ela EQ segue sua mãe, especialmente como uma alpinista social.		Coramom Handlet (Mortífero, eficiente)	Bodak	Strand
EK		Brigget Dumas (Criada)	Pib 1	10	4	+0	38	Uma garota vivaz e jovial que prefere a companhia de homens que EK gastam muito e do posterior encontro noturno.		Azalin (Mal inteligente)	Lich/Mag 18	T4
CA	Axtel Bartel (Sanatório – E = E2, F = EA)	Pib 1	10	4	+0	26	Irrascível e rabugento, ele é facilmente intimidado pela sua esposa, CA tanto que ele descarrega seu rancor contido nos outros.		Mythrel (Encantador e enganador)	Gárgula	44D	
C2	Barth Klenen (Sanatório – Pai = O10, Mãe = E10)	Pib 1	10	4	+0	26	Um jovem mimado com uma bela face, planejando se tornar um C2 aventureiro, praticando seu charme nas jovens damas locais.		Millicent Hodgson (Reservado & agradável)	Zumbi Strand	41	
C3	Cavel Warden (Transportador – E = E5)	Pib 1	10	4	+0	6	Um homem nervoso e facilmente agitado, que continuamente se C3 preocupa com todos os detalhes.		Natterly Knottor (Desajeitado & agitado)	Lívido	.	
C4	Carlisle (Guarda)	Com 10	16	65	+10	5	Um órfão que cresceu com dificuldade no trabalho que matou seu pai e C4 irmão. Ele é temeroso e de personalidade forte.		Eowin Timothy (Impardonável & cruel)	Lobisomem	43	
C5	Dominic (Taverneiro)	Pib 2	12	6	+1	2	Um homem nervoso e medroso, que enquanto não está sendo C5 C5 não caridoso, provavelmente gostaria de não ter problemas em sua taverna.		Momsin Alemy (Competitivo)	Inumano	12	
C6	Elwin Hobson (Armoreiro – E = E6)	Esp 3	16	18	+2	16	Um camarada lento e fechado que murmurava a menos que o assunto se C6 volte para a sua paixão – trabalhos em metal.		Shingol Tann (Agradável)	Aparição	T7	
C7	Gwydion (Bardo da cidade)	Brd 7	15	34	+6	2	Um músico sarcástico e amargo que sabe que não possui o talento C7 para crescer, mas ainda sim gosta do nível atual da sua fama.		Larson Chelf (Frio & distante)	Dreib	44B	
C8	Honorius (Guarda)	Com 8	17	55	+8	5	Um homem feliz e sortudo, popular entre as crianças locais, que prefere C8 conversar sobre o problema a lutar.		Yettergun Folie (Dominador)	Espectro	T5	
C9	Lee Heatherby (Senescal – E = E7, F = CQ)	Pib 7	13	20	+3	20/38	Um jardineiro simples, feliz com a habilidade das suas mãos e orgulhoso C9 com justiça do seu filho, o prefeito.		Leslie Kale (Chorona & resmungona)	Espírito da Lamentação	EA Cap 2	
C10	Silas Archer (Açougueiro – E = E9, F = E8)	Pib 8	14	25	+4	15	Um homem que gosta de discutir e geralmente começará alguma C10 discussão. Ele e sua esposa brigam constantemente, apesar de se amarem muito.		Arile Esterbridge (Eloquente & amigável)	Vampira	43J	
CJ	Barão Fielder (Convivido – E = EJ, F = EQ)	Ari 8	12	50	+6	38	Um homem velho e soturno, que não nota os pontos fracos da sua CJ esposa ou a grosseria da sua filha.		-- (Rígida)	Morte Escarlate	40	
CQ	Malvin Heatherby (Prefeito – Pai = C9, Mãe = E7)	Ari 7	13	40	+5	19	Normalmente um tipo pomposo e chato, ele tem um ar infantil de CQ admiração e alegria, especialmente sobre coisas mágicas.		Sshhishulhun (Alienígena)	Mihstu	47	
CK	Joshua Tabot (Padre)	Cle 6	20	42	+6	12	Nervoso e assombrado, ele sabe que algo maligno está acontecendo, CK mas está com muito medo para agir. Ele se sente fraco e sem poder.		Lady Godefroy (Perturbada & protetora)	Assombrado	42E, 42J, 44E	



DOUOS MONSTROS

ARMADILHO

O armadilho subterrâneo é encontrado apenas em cavernas e outros lugares escuros. Ele pode alterar sua forma e cor para parecer o piso local e para formar uma protuberância que lembra uma caixa.

Em combate, o armadilho irá esperar até que uma criatura esteja no bem em cima do centro do seu corpo, e então rapidamente irá envolvê-lo, tentando segurar sua vítima. Uma vez que ele consiga prender a vítima, ele não a soltará até ela ou o armadilho estar morto.

Armadilho: ND 7; Aberração Imensa; DV 12d8+48; pv 102; Inic +6; Desl 3 m.; CA 17, toque 10, surpreso 15; Base Atq +7; Agr +17; Atq pancada +17 (2d4+15); Atq Ttl pancada +15/+10 (2d4+15); AE sufocar; QE visão no escuro 18 m.; Tend N; TR Fort +8, Ref +5, Vont +10; For 30, Des 14, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias & Talentos: Esconder-se +8*, Observar +12, Ouvir +12; Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão.

Sufocar (Ext): Um ataque bem sucedido indica que o armadilho causa dano normal e tenta iniciar um agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se o armadilho tiver sucesso no agarrar, ele se envolve em sua vítima. Na rodada seguinte, a vítima precisa prender a respiração ou sofrer dano de sufocamento.

A vítima pode escapar do apresamento do armadilho fazendo um teste resistido de agarrar ou de Arte da Fuga. Enquanto está engolfada, uma criatura pode usar apenas uma arma Miúda, e apenas se ela tiver uma na mão quando a criatura foi engolfada.

O dano causado em um armadilho enquanto ele envolve uma vítima causa uma quantidade igual de dano à vítima. Armas de concussão causam dano total na vítima, mas não machucam o armadilho.

Perícias: *Armadilhos recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se. Quando mudam sua cor para ficarem parecidos com pedras, o bônus de Esconder-se aumenta para +12.

ASSOMBRAÇÃO

A assombração ao espírito de uma pessoa que morreu antes de completar alguma missão vital. Uma assombração habita uma área de 18 metros a partir de onde seu corpo morreu. Ela nunca deixa esta área. Ela deseja apenas uma coisa – seu descanso final. Para conseguir isto, ela precisa possuir uma criatura viva e terminar a tarefa que evita seu descanso eterno.

Uma assombração só ataca criaturas humanóides.

Assombração: ND 4; Morto-vivo Médio (Incorpóreo); DV 5d12 (32 hp); pv 32; Inic +4; Desl 6 m., vôo 9 m.; CA 14, toque 14, surpreso 12; Base Atq +4; Agr +4; Atq toque incorpóreo +4 (1d3 dano temporário de Destreza); Atq Ttl toque incorpóreo +4 (1d3 dano temporário de Destreza); AE dano de Destreza, malevolência, estrangular; QE forma alternativa, características de morto-vivo, subtipo incorpóreo, vulnerabilidade, imunidade à expulsão, restauração; Tend CN; TR Fort +1, Ref +3, Vont +6; For -, Des 15, Con -, Int 12, Sab 14, Car 14.

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas.

Dano de Destreza (Sob): O toque de uma assombração causa 1d3 pontos de dano temporário de Destreza em qualquer inimigo vivo. Uma criatura que tenha sua Destreza reduzida a 0 por uma assombração é atacada pela habilidade de malevolência da assombração.

Malevolência (Sob): A assombração pode usar esta habilidade uma vez por rodada, e apenas contra um inimigo cuja Destreza tenha sido reduzida a 0. Esta habilidade é similar a magia recipiente arcano conjurada por um feiticeiro de 10º nível exceto



que ela não exige um recipiente. A vítima faz um teste de Vontade (CD 17) para evitar. Se o ataque for bem sucedido, a aparição desaparece no corpo do oponente e a Destreza do hospedeiro retorna ao normal.

A assombração usa o corpo do hospedeiro para completar a tarefa que o prende no Plano Material. Uma vez que a tarefa esteja completa, a assombração deixa o hospedeiro e desaparece para sempre. Quando a assombração deixa o hospedeiro, a Destreza da vítima é 3. Os pontos perdidos de Destreza na taxa de 1 ponto por hora. Se o corpo material é morto enquanto a assombração está o possuindo, a criatura assombra a área onde seu hospedeiro foi morto.

Estrangular (Sob): Se o oponente possuído pela assombração tem uma tendência oposta à da assombração, a criatura tenta estrangular a vítima usando suas próprias mãos. A menos que as precauções sejam tomadas para prender as mãos das vítimas, elas imediatamente alcançam o pescoço e começam a estrangular o corpo possuído pela assombração. O oponente sofre $1d4$ pontos de dano por rodada até suas mãos serem retiradas à força (teste de Força com CD igual à Força da vítima), até a assombração ser expulsa do corpo, ou a vítima morrer. A vítima não pode prender o fôlego enquanto está sendo estrangulado desta maneira.

Forma Alternativa (Sob): A forma natural da assombração é uma imagem translúcida com a aparência que a pessoa tinha em vida. Como uma ação padrão, ela pode assumir outra forma. Uma assombração pode alterar sua forma para parecer uma bola luminescente de luz (possivelmente sendo confundida com um fogo fátnio). Ela não pode usar a habilidade dano de Destreza ou malevolência nesta forma e perde sua incorporealidade. A assombração ganha +1 de bônus de tamanho na CA enquanto está nesta forma.

Uma assombração permanece em uma forma até assumir uma nova. A mudança de forma não pode ser dissipada.

Vulnerabilidade (Ext): Uma assombração pode ser expulsa a força de um hospedeiro se a magia imobilizar pessoa é conjurada na vítima e a assombração falhe no seu teste de resistência de Vontade. A magia *dissipar o mal* expulsa a assombração instantaneamente e a destrói para sempre.

Imunidade à Expulsão (Ext): Uma assombração não pode ser expulsa ou fascinada.

Restauração (Sob): Uma assombração que é morta se restaura com força total em uma semana. Uma assombração destruída por um dissipar o mal não pode se restaurar.

DRELB

Drelbs são criaturas de energia que moram no Plano Negativo. Eles são invocados no Plano Material por conjuradores malignos que dão a eles missão de proteger tesouros ou lugares secretos que o conjurador deseja deixar intocado. Desta forma, eles são algumas vezes chamados de guardas assombrados.

Um drelb parece uma aparição, sendo quase indistinguíveis desta outra criatura. Drelbs não são mortos-vivos, e não podem ser expulsos ou fascinados, apesar de alguns deles fingirem isto, usando sua habilidade de recuo ilusório para enganar seus atacantes.

Drelb: ND 5; Extraplanar Médio (Incorpóreo); DV $5d8+10$; pv 32; Inic +5; Desl vôo 6 m. (bom); CA 14, toque 14, surpreso 13; Base Atq +5; Agr +5; Atq toque incorpóreo +5 ($1d4$ mais frio); Atq Ttl toque incorpóreo +5 ($1d4$ mais frio); AE frio, reflexão psíônica; QE redução de dano 10/magia, subtipo incorpóreo, visão no escuro 18 m., recuo ilusório; Tend NM; TR Fort +6, Ref +5, Vont +6; For -, Des 12, Con -, Int 12, Sab 14, Car 14.

Perícias & Talentos: Esconder-se +8, Intimidar +8, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +8, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +8; Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas.





Frio (Sob): Uma criatura tocada por um drelb solta imediatamente qualquer coisa que esteja segurando e cai no chão tremendo por 1 rodada. Não há resistência contra esta habilidade.

Reflexão Psiônica (Sob): Qualquer habilidade psíônica usada a até 9 metros de um drelb ou direcionada no drelb é instantaneamente copiada e devolvida para o atacante como se o drelb possuísse o poder psíônico em questão. O teste de resistência para evitar ou resistir ao ataque "psíônico" do drelb tem CD 12.

Recuo Ilusório (SM): Um drelb pode diminuir sua forma rapidamente enquanto avança. Para um observador, parecerá que o drelb está recuando. Uma criatura que tenha sucesso no teste de Vontade (CD 15) pode ver através da ilusão. De outra forma, o drelb avança para o combate corpo-a-corpo e seu oponente é considerado surpreso para o primeiro ataque do drelb depois do uso desta habilidade.

ESPÍRITO DA LAMENTAÇÃO

O espírito da lamentação é um espírito que se enfureceu com a perda da vida e busca matar toda criatura viva que encontra. Ele aparece como uma imagem translúcida da forma que possuía em vida. Quando um espírito de maior poder morre com esta mesma fúria contra a vida, ele se torna um Banshee.

O espírito da lamentação odeia tudo o que é vivo e tenta destruir quem cruzar o seu caminho. Normalmente ele tenta enfraquecer seus oponentes com sua aparência horripilante, depois tenta terminar com seu alvo usando sua habilidade de drenar Carisma. Assim como o Banshee, esta criatura é conhecida pelo seu grito mortal, apesar de não ser tão potente quanto o do Banshee.

Espírito da Lamentação: ND 7; Morto-vivo Médio (Incorpóreo); DV 13d12; pv 84; Inic +7; Desl vôo 24 (bom); CA 16, toque 16, surpreso 13; Base Atq +6; Agr +6; Atq toque incorpóreo +6 (1d8 mais 1d4 dano de Carisma); Atq Ttl toque incorpóreo

+6 (1d8 mais 1d4 dano de Carisma); AE drenar carisma, aparência horripilante, grito; QE detectar vida, subtipo incorpóreo, características de morto-vivo; RM 14; Tend NM; Fort +7; Ref +10, Vont +12; For -, Des 17, Con -, Int 16, Sab 15, Car 17.

Perícias & Talentos: Acrobacia +6, Esconderse +3, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +13, Sobrevivência +10; Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos em Combate.

Drenar Carisma (Sob): Um indivíduo atingido por um espírito da lamentação precisa fazer um teste de Fortitude (CD 13) ou perder permanentemente 1d4 pontos de Carisma (ou 2d4 em um sucesso decisivo). O espírito da lamentação recupera 5 pontos de dão (10 em um sucesso decisivo) sempre que drenar Carisma, ganhando qualquer excesso como pontos de vida temporários.

Aparência Horripilante (Sob): Qualquer criatura viva a até 18 metros que veja o espírito da lamentação precisa fazer ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 16) ou perder temporariamente 1d4 pontos de Força, 1d4 pontos de Destreza e 1d4 pontos de Constituição. A criatura que tenha sucesso na resistência contra este efeito não pode ser afetada por este poder novamente por 24 horas.

Grito (Sob): Durante a noite, um espírito da lamentação pode soltar um grito mortal. Este ataque pode matar até 9 criaturas vivas em um raio 9 metros de distância a partir do espírito ou dentro de um cone de 18 metros a partir do espírito, à escolha da criatura. Um teste bem sucedido de Fortitude (CD 16) nega o efeito. O espírito só pode emitir este grito uma vez por dia.

Detectar Vida (SM): Esta habilidade funciona como a magia comum com a natureza, exceto que detecta apenas criaturas vivas em um alcance de 750 metros. O espírito da lamentação pode detectar vida até três vezes por dia.

ESPREITADOR DO TETO

Uma criatura carnívora encontrada apenas em lugares escuros e subterrâneos, o espreitador de teto



(também chamado de rastejador) lembra uma arraia manta enorme. Seu ventre cinzento tem cerca de 6 metros e parece ser texturizado como pedra.

O rastejador de teto geralmente se prende no teto onde fica quase invisível.

Rastejador do Teto: ND 7; Aberração Imensa; DV 10d8+40; pv 85; Inic +6; Desl 3 m., vôo 9 m. (médio); CA 14; toque 10, surpreso 12; Base Atq +5; Agr +15; Atq pancada +15 (2d4+15); Atq Ttl pancada +15 (2d4+15); AE sufocar; QE visão no escuro 18 m.; Tend N; TR Fort +7, Ref +4, Vont +7; For 30, Des 14, Con 19, Int 2, Sab 11, Car 10.

Perícias & Talentos: Esconder-se +0*, Observar +6, Ouvir +6; Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Sufocar (Ext): Um ataque bem sucedido indica que o espreitador causa dano normal e tenta iniciar um agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se o espreitador tiver sucesso no agarrar, ele se envolve em sua vítima. Na rodada seguinte, a vítima precisa prender a respiração ou sofrer dano de sufocamento.

A vítima pode escapar do apresamento do espreitador fazendo um teste resistido de agarrar ou de Arte da Fuga. Enquanto está engolfada, uma criatura pode usar apenas uma arma Miúda, e apenas se ela tiver uma na mão quando a criatura foi engolfada.

O dano causado em um espreitador enquanto ele envolve uma vítima causa uma quantidade igual de dano à vítima. Armas de concussão causam dano total na vítima, mas não machucam o rastejador.

Perícias: * Espreitadores recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se quando estão perto de uma superfície de pedra.

MIHSTU

Os Mihstu são criaturas da névoa com vontade própria e natureza maligna do Plano Elemental do Ar. Eles gostam de lugares frios e úmidos que estejam bem ocultos da luz do sol. Os mishtu não são totalmente sólidos e podem moldar seus corpos

à vontade, mas eles geralmente parecem com nuvens de névoa e vapor. Eles podem passar através de rachaduras e aberturas pequenas, e podem se espalhar em áreas maiores.

Mihstu são estritamente solitários e apenas toleram a companhia daqueles que podem dar coisas, como magos que podem recompensá-los com poderosos itens mágicos por eles cumprirem missões. Se os intrusos não parecem ser benéficos ao mihstu, ele assumirá uma forma fantasmagórica e tentará assustá-los.

O Mihstu forma quatro tentáculos afiados de seus corpos quando entram em combate. Ele luta corpo-a-corpo com outra criatura na tentativa de se aproximar, então ele pode empregar seu ataque de envolver.

Mihstu: ND 6; Elemental Médio (Ar); DV 8d8+16; pv 52; Inic +10; Desl 6 m., vôo 6 m. (bom); CA 22, toque 16, surpreso 16; Base Atq +6; Atq tentáculo +6 (1d6+1); Atq Ttl tentáculo +6/+6/+6/+6 (1d6+1); AE envolver; QE redução de dano 20/ magia, imunidades, características de elemental, subtipo ar, suscetibilidade ao frio, ; RM 13; Tend NM; TR Fort +4, Ref +12, Vont +4; For 12, Des 22, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 13.

Perícias & Talentos: Esconder-se +10, Furtividade +15, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +11; Acuidade com Arma, Ataques Múltiplos, Mobilidade, Iniciativa Aprimorada.

Envolver (Sob): Um mihstu pode tentar envolver uma criatura Pequena ou menor em seu corpo como uma ação padrão. A tentativa do mihstu agarrar seu oponente não provoca ataques de oportunidade. Se conseguir prender, a vítima envolvida recebe 1 ponto de dano temporário de Constituição por cada rodada em que o agarrar for mantido.

Ataques que atingem o mihstu envolvido causam metade do dano à criatura e metade do dano na vítima presa. Note que o mihstu ainda pode usar seus tentáculos para atacar outros alvos enquanto envolve uma criatura.





Imunidades (Ext): O mishtu é imune à todos os ataques elétricos, assim como com qualquer tipo de ataque direto de projéteis (incluindo a magia mísseis mágicos).

Suscetibilidade ao Frio (Ext): Qualquer efeito baseado em frio causa dano normal ao mihtsu e o atordoa por 2d6 rodadas.

MORTE ESCARLATE

(Crimson Death, Monster Manual II, pg 53)

Morte Escarlate: ND 11; Morto-vivo Médio (Incorpóreo); DV 13d12; pv 84; Inic +9; Desl 9 m. voando (perfeito); CA 17, toque 17, surpreso 12; Base Atq +11; Agr +11; Atq toque incorpóreo +11 (drenar sangue); Atq Ttl toque incorpóreo +11/+11 (drenar sangue); AE drenar sangue, segurar; QE características de morto-vivo, subtipo incorpóreo, levantar; Tend NM; TR Fort +4, Ref +11, Vont +10; For -, Des 21, Con -, Int 17, Sab 15, Car 14.

Perícias & Talentos: Concentração +14, Esconderse +21, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +13, Sobrevivência +7; Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos.

Drenar Sangue (Ext): Uma morte escarlate pode drenar sangue, causando 1d4 pontos de dano de Constituição ao segurar um oponente com um tentáculo. Em cada rodada que o oponente ficar seguro, a criatura causa automaticamente mais 1d4 pontos de dano de Constituição adicionais. A morte escarlate deseja sangue, então ela normalmente ataca até poder causar pelo menos 12 pontos de dano de Constituição.

Segurar (Ext): Quando uma morte escarlate faz um ataque de toque bem sucedido, um dos seus tentáculos se prende em volta do oponente. As duas criaturas não são consideradas como fazendo a manobra agarrar, mas o oponente pode se libertar com teste de Arte da Fuga ou de agarrar. Ao segurar um oponente, a morte escarlate começa a drenar sangue (veja acima).

Levantar (SM): Como uma ação livre, uma morte escarlate pode levantar telekineticamente

outra criatura ou objeto pesando até 150 quilos. Esta habilidade funciona como a magia telecinésia (versão força contínua, 12º nível de conjurador), exceto que só funciona em um oponente que já esteja seguro por um tentáculo da morte escarlate. Contra um oponente em luta, o uso desta habilidade exige um teste de agarrar bem sucedido.

QUASE-ELEMENTAL DA ELETRICIDADE

Quase-elementais da eletricidade podem ser encontrados no quase-plano da Eletricidade, no Plano Elemental do Ar e no Plano Material. Sabese que, durante grandes tempestades elétricas no Plano Material, alguns se reúnem.

Um quase-elemental de eletricidade parece um globo de energia elétrica azulada. Raios saltam em volta do seu corpo.

Quase-elemental da Eletricidade: ND 6; Elemental Médio (ar, eletricidade); DV 10d8+20; pv 65; Desl 18 m.; CA 19, toque 16, surpreso 13; Base Atq +7; Agr +8; Atq corpo-a-corpo +13 (1d8, eletricidade); Atq Ttl corpo-a-corpo +13 (1d8, eletricidade); AE globo, arco, eletricidade; QE redução de dano 5/ magia, características de elemental, imunidade à eletricidade, resistência ao fogo 20, resistência ao ácido 20, vulnerabilidade à água; Tend N; TR Fort +5, Ref +13, Vont +3; For 12, Des 22, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11.

Perícias & Talentos: Observar +12, Ouvir +12; Acuidade com Arma, Esquiva.

Eletricidade (Ext): Um quase-elemental da eletricidade é completamente composto de eletricidade; desta forma, qualquer criatura que toque ou é tocada por ele recebe 1d8 pontos de dano de eletricidade.

Um oponente que esteja segurando ou usando material condutor (arma ou armadura de metal, entre outros) que entre em contato com um quase-elemental da eletricidade recebe 1d6 pontos de dano adicionais.

Arco (Ext): O quase-elemental da eletricidade pode se mover até 36 metros e fazer um ataque em arco da sua posição atual até qualquer objeto



metálico em contato com o solo (incluindo criaturas segurando armas de metal ou usando armaduras de metal). Isto é tratado como um ataque de investida.

Globo (Ext): O quase-elemental da eletricidade pode descarregar um globo para cada Dado de Vida que possua, uma vez por rodada. Este globo irá flutuar perto do elemental até um oponente chegar a menos de 1,5 metro, quando se moverá até o oponente e se descarregará; a descarga causa 1d6 pontos de dano, um teste de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade.

SAPO GIGANTE

Aventuras Orientais, pg 192.

Sapo Gigante: ND 2; Animal Médio; DV 2d8+2; pv 11; Inic +2; Desl 6 m.; CA 16, toque 12, surpreso 14; Base Atq +1; Agr +1; Atq mordida +1 (1d6) ou língua +3 (1d4 de contusão); Atq Ttl mordida +1 (1d6) ou língua +3 (1d4 de contusão); AE agarrar aprimorado, engolir; Tend N; TR Fort +4, Ref +5, Vont -1; For 10, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 9, Car 5.

Perícias & Talentos: Esconder-se +11, Saltar +6; Esquia.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o sapo precisa usar seu ataque de língua. Se conseguir agarrar, ele começa a arrastar seu alvo para sua boca. Nas rodadas seguintes, o sapo e o alvo fazem testes resistidos de Força. O sapo e o alvo ganham +4 de bônus neste teste para cada categoria de tamanho acima do Médio, ou -4 de penalidade para cada categoria de tamanho abaixo de Médio. Se o sapo vencer o teste resistido, ele arrasta sua vítima por 30 centímetros por ponto de diferença entre os resultados do teste. Se a vítima ganhar o teste, ela se liberta. Se a distância entre o sapo e a vítima é reduzida a 0, o sapo imediatamente faz um ataque de mordida. O alvo é considerado como participando de um agarrar, e perde seu bônus de Destreza na CA.

O sapo gigante também possui agarrar aprimorado com sua mordida. Para usar esta habilidade, o sapo precisa atingir com seu ataque de mordida, seja depois de arrastar um oponente até sua boca ou

simplesmente como um ataque corpo-a-corpo. Se ele agarrar, ele pode tentar engolir o alvo.

Engolir (Ext): O sapo gigante pode tentar engolir um oponente agarrado que seja de tamanho Miúdo ou menor. Um alvo engolido sofre o dano da mordida do sapo gigante mais 1d4 pontos de dano de ácido por rodada. Uma criatura engolida pode cortar seu caminho para fora usando suas garras ou uma arma leve de corte para matar o sapo por dentro (CA 12).

O sapo gigante pode engolir uma criatura Miúda, duas Diminutas ou Quatro Minúsculas.

Perícias: Os sapos gigantes recebem +12 de bônus racial nos testes de Saltar e +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.

OUTRAS CRIATURAS

As outras criaturas encontradas na aventura são as seguintes: (LdMn: Livro dos Monstros, LdM: Livro do Mestre)

Aparição: LdMn, pg 21. **Aranha Monstruosa:**

LdMn, pg 285.

Bodak: LdMn, pg 35.

Cão Infernal: LdMn, pg 40.

Caçador Invisível:

Carniçal: LdMn, pg 42.

LdMn, pg 39.

Corvo: LdMn, pg 275.

Doppelganger: LdMn, pg 75

Espectro: LdMn, pg 116.

Esqueleto: LdMn, pg 116.

Falcão: LdMn, pg 276.

Fogo Fátilo: LdMn, pg 126.

Gárgula: LdMn, pg 131.

Gato Preto: LdMn, pg 276.

Golem de Pedra: LdMn, pg 151.

Grifo: LdMn, pg 153.

Harpia: LdMn, pg 159.

Inumano: LdMn, pg 166.

Lich: LdMn, pg 182.

Limo Verde: LdM, pg 76.

Lívido: LdMn, pg 42.

Lobo Atroz: LdMn, pg 16.

Mastim das Sombras:

Múmia: LdMn, pg 204.

LdMn, pg 191.

Ogro: LdMn, pg 210.

Pantera Deslocadora:

LdMn, pg 214.

Pesadelo: LdMn, pg 216.

Quasit: LdMn, pg 57.

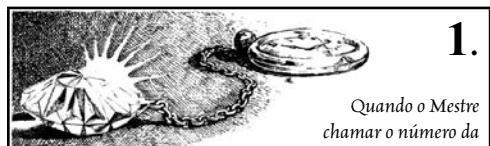
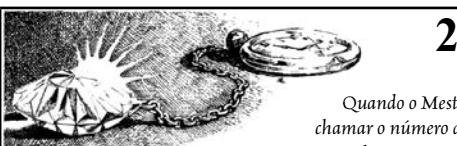
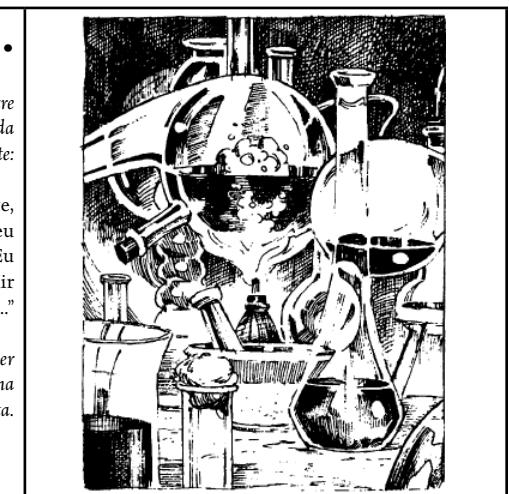
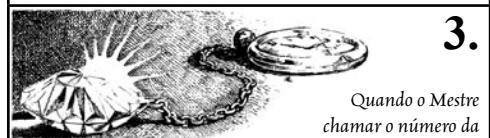
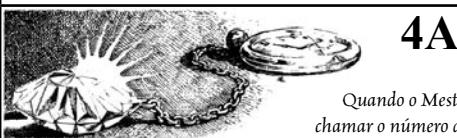
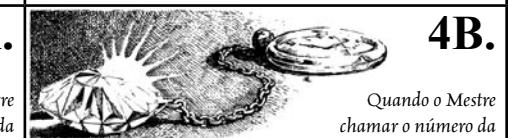
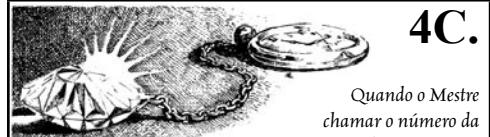
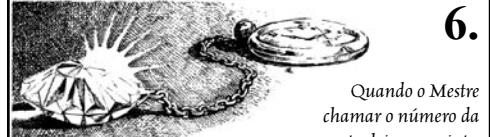
Stirge: LdMn, pg 235.

Vampiro: LdMn, pg 249.

Vulto: Forgotten Realms – Cenário de Campanha, pg 314.



Pêndulo do Mesmerista - Frente

 <p>1.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“Eu saio das salas distorcidas como a luz sai das tochas moribundas. A escuridão está aítraz de mim, me persegue... me devorando! Lá! A chave está adiante.”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>	 <p>2.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“O anel reluz com uma luz brilhante, o livro rasgado na minha mão se conserta e agora eu posso ver onde está a terrível verdade desta terra. Eu não posso pronunciá-la. Ainda sei onde devo ir a seguir para encontrar a verdade...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>	 <p>4B.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“O livro conta uma história trágica de vingança por um amor perdido. Mas algo da sua sabedoria está incompleta, e eu sei que preciso procurar mais. Eu escalo um poço emaranhado de espinhos. Eu enfraqueço e fico mais lento, apesar do topo estar perto. Agora eu vejo a figura na abertura acima.. ela me alcança...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>
 <p>3.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“Eu corro! Corro sem me mover. Meus passos estão atolados no chão macio e se movem de uma maneira falsa. Eu tropeço na quina de uma fenda. Amigos, cujas faces estão cheias de abominação e ódio, me observam. Uma faixa circular balança na minha frente. Eu a apalho e a inscrição queima...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>	 <p>4A.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“O livro conta uma história trágica de boas intenções e atos malignos. Mas algo da sua sabedoria está incompleta, e eu sei que preciso procurar mais. Eu escalo um poço emaranhado de espinhos. Eu enfraqueço e fico mais lento, apesar do topo estar perto. Agora eu vejo a figura na abertura acima.. ela me alcança...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>	 <p>4B.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“O livro conta uma história trágica de vingança por um amor perdido. Mas algo da sua sabedoria está incompleta, e eu sei que preciso procurar mais. Eu escalo um poço emaranhado de espinhos. Eu enfraqueço e fico mais lento, apesar do topo estar perto. Agora eu vejo a figura na abertura acima.. ela me alcança...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>
 <p>4C.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“O livro conta a história trágica de um mal insaciável, se alimentando da terra. Mas algo da sua sabedoria está incompleta, e eu sei que preciso procurar mais. Eu escalo um poço emaranhado de espinhos. Eu enfraqueço e fico mais lento, apesar do topo estar perto. Agora eu vejo a figura na abertura acima.. ela me alcança...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>	 <p>4D.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“O livro conta a história trágica do desrespeito em face da justiça divina. Mas algo da sua sabedoria está incompleta, e eu sei que preciso procurar mais. Eu escalo um poço emaranhado de espinhos. Eu enfraqueço e fico mais lento, apesar do topo estar perto. Agora eu vejo a figura na abertura acima.. ela me alcança...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>	 <p>5.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“Eu me livro do seu alcance e procuro fugir para a câmara. As portas estão mexidas e desaparecem. Um livro me chama e me oferece a vida. O relâmpago congela as trevas e eu tropeço na escuridão em direção ao livro brilhante...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>
 <p>6.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“Então, entre as faces familiares dos estranhos, vem o Maior... escuridão dentro da escuridão, morte além da morte. Minha vida some a medida que ele a bebe com uma sede insaciável. Seus lábios escarlates se abrem em um sorriso de puro deleite maligno. Sua voz, o trovão de um estalo de relâmpago”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>	 <p>7.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“A elevação de metal prende o mundo no lugar. O relâmpago perfura minha alma e me rasga em dois. Eu me vejo duas vezes. Um, escuro e terrível; outro, luminoso e fraco. Pessoas boas passam por mim, mas suas maneiras são estranhas. Eu procuro pelo círculo o olho de quem vê a verdade sobre a alma dos homens...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>	 <p>8.</p> <p>Quando o Mestre chamar o número da sua carta, leia o seguinte:</p> <p>“Eu estou flutuando acima do chão. A nevoa lentamente gira através do pântano. As estrelas não brilham mais no céu, apesar de poderem. Há um casulo... ou uma construção... suas mandíbulas abertas para me devorar! Eu grito quando olho para sua garganta repleta de eletricidade e morte. Eu sou devorado, ainda vivo. Não posso ver... o relâmpago brilha novamente. A sala está viva e com poder. Eu vejo onde estou...”</p> <p>O Mesmerista fará agora uma pergunta. Responda ao escolher uma das opções no verso desta carta. Marque a letra de escolha e leia a resposta em voz alta.</p>

Pêndulo do Mesmerista - Verso

<p>O Pendulo do Mesmerista</p> <p>O pendulo é usado como um roteiro para o jogo. Ele é dividido em duas partes. A parte do Mestre é a do próprio mesmerista, perguntando ao alvo hipnotizado. A segunda parte é dividida por todos os jogadores e é o alvo hipnotizado que responde todas as perguntas. Eles devem ler dramaticamente. Representar este diálogo não revela informações importantes aos jogadores, mas exige que eles façam escolhas que influenciam o resultado final da aventura.</p> <p>Algumas destas cartas devem ser cortadas e separadas entre os jogadores. Quando o Mestre lê a pergunta, ele diz o número da carta que contém a resposta. Os jogadores devem ler primeiro a descrição do lado do pendulo. O mestre então pergunta novamente e o jogador vira a carta e escolhe uma das opções em resposta.</p>	<p>2.</p> <p>(A) “Dentro do fogo frio!” (B) “Entre as páginas da tolice!” (C) “Dentro das ruínas de grandes trabalhos!” (D) “Nas câmaras abandonadas da esperança!” (E) “No coração da fé” (F) “Envolvida no braços do amor!”</p> <p>Conclua lendo isto:</p> <p>“Eu ainda não posso alcançar a chave! As trevas caem sobre mim... estou sufocando... estou morrendo...”</p>	<p>1.</p> <p>(A) “Onde as árvores viram cinza e a luz ficou fria.” (B) “Onde a torre do pensamento do homem trouxe ruína e desespero” (C) “Onde tudo começou... apesar de não poder terminar.” (D) “Onde a fé estava, e não está mais.” (E) “Onde bons espíritos ainda escutam através da escuridão traiçoeira.” (F) “Onde a esperança de uma nova vida cresce eterna.”</p>
<p>4B.</p> <p>(C) “A face é gentil e terrível, angustiada e vingativa. Ela muda seu humor violento. Minha vida novamente é drenada na escuridão daqueles olhos.” (D) “Eu conheço aquelas mãos, as que geralmente me serviram nas minhas necessidades, agora tira minha própria vida. Eu grito...” (E) “Sabedoria e nobreza desaparecem das faces familiares e são substituídas por morte e terro. Minha vida foge de mim e eu não consigo gritar.” (F) “É o próprio Sombrio. Suas mãos me agarram. Minha vida novamente sai da minha alma.”</p>	<p>4A.</p> <p>(A) “É o próprio Sombrio. Suas mãos me agarram. Minha vida começa a sair da minha alma.” (B) “A face eu conheço e honro, mas seu contorno gentil repentinamente fica cruel. Os olhos queimam. Minha vida novamente começa a sair de mim.” (C) “A face é gentil e terrível, angustiada e vingativa. Ela muda seu humor violento. Minha vida novamente é drenada na escuridão daqueles olhos.” (D) “Eu conheço aquelas mãos, as que geralmente me serviram nas minhas necessidades, agora tira minha própria vida. Eu grito...”</p>	<p>3.</p> <p>(A) “De onde estava quente, eu menti, entao restaure também o calor aos corações que esfriaram.” (B) “A sabedoria do homem está escondida e usada para o mal; mas meu poder ainda desfazer o que o profano faz.” (C) “Dentro das ruínas de falsas esperanças e engrenagens perdidas do destino está minha restauração.” (D) “Como uma fênix das cinzas do lugar sagrado, eu levanto para retomar o que me foi tão profanamente roubado.” (E) “Sagrado em meio ao profano, luz dentro do espaço mais escuro, aqui meu poder brilha para trazer de volta o que estava perdido.” (F) “Agradável como o travesseiro do sono do amor, minha cura deve dar esperança aqueles abandonados.”</p>
<p>5.</p> <p>(A) “Na base do fosso enfumaçado.” (B) “Dentro das muralhas da sabedoria.” (C) “No topo do vidro quebrado e dos sonhos partidos.” (D) “No topo de um altar de flores.” (E) “No topo de um altar formado por um grifo.” (F) “No forro de veludo vermelho.”</p>	<p>4D.</p> <p>(A) “Sabedoria e nobreza desaparecem das faces familiares e são substituídas por morte e terro. Minha vida foge de mim e eu não consigo gritar.” (B) “É o próprio Sombrio. Suas mãos me agarram. Minha vida novamente sai da minha alma.” (C) “A face eu conheço e honro, mas seu contorno gentil repentinamente fica cruel. Os olhos queimam. Minha vida novamente começa a sair de mim.” (D) “A face é gentil e terrível, angustiada e vingativa. Ela muda seu humor violento. Minha vida novamente é drenada na escuridão daqueles olhos.”</p>	<p>4C.</p> <p>(D) “Eu conheço aquelas mãos, as que geralmente me serviram nas minhas necessidades, agora tira minha própria vida. Eu grito...” (E) “Sabedoria e nobreza desaparecem das faces familiares e são substituídas por morte e terro. Minha vida foge de mim e eu não consigo gritar.” (F) “É o próprio Sombrio. Suas mãos me agarram. Minha vida novamente sai da minha alma.” (G) “A face eu conheço e honro, mas seu contorno gentil repentinamente fica cruel. Os olhos queimam. Minha vida novamente começa a sair de mim.”</p>
<p>8.</p> <p>(A) “Eu estou nas salas perdidas onde o segredo está guardado.” (B) “Eu estou entre os mortos gloriosos.” (C) “Eu estou diante do meu próprio túmulo.” (D) “Eu estou entre os pobres mortos.” (E) “Eu estou na musica e risada polida.” (F) “Eu estou entre as paredes das lágrimas inquietas.”</p>	<p>7.</p> <p>(A) “Ali, além do fogo frio e oculto, eu pego o círculo e olho através do seu peso. As pessoas são realmente malignas!” (B) “Eu ando entre os livros de conhecimento, mantidos em segredo em torres esquecidas. Onde o círculo mostra as pessoas como terrores.” (C) “Vidro e líquido me cercam em seu labirinto sábio, mas la o círculo é encontrado. Eu olho e vejo o mal atrás das máscaras das pessoas.” (D) “Santuários abandonados protegem o olho e dão a reverencia necessária ao que é bom. As pessoas me pressionam. Eu olho através do olho claro e vejo seu mal!” (E) “O santuário está sozinho no seu esplendor decadente, enquanto toda a ilusão em volta está corrompida. Eu olho através do olho e vejo seu terro e maldade, disfarçados.” (F) “No coração quente do sono do amor o olho permanece seguro.”</p>	<p>6.</p> <p>(A) “Minhas paixões não serão mais dominadas por aquela parte de mim que me mantinha preso. Agora, livre serei, não mais amarrado. Devo destruir minha prisão e ficar livre para dominar com honra.” (B) “O amor que devia ser meu nunca será. Meu perseguidor roubou minha alegria e agora eu também devo roubar seu amor.” (C) “A vida é desejo! Eu me empanturrei nela. Nunca me alimentei, nunca me saciei. Eu procura aqui nova vida para poder me sustentar.” (D) “Roubado! Trapaceado! A vida que era minha por direito, roubada de mim pela Lei Divina! Eu rejeito esta lei! Eu devo novamente ter minha vida de volta! Eu desafio os deuses!”</p>

O Conto do Alquimista

A Minhas mãos tremem à medida que escrevo estas palavras, e eu já levantei duas vezes da minha escrivaninha para ver e ter certeza que a porta e as janelas do meu estúdio estão trancadas. Eu tenho sido um tolo! Agora aquela tolice voltou para mim dez vezes maior.

Eu queria poder dizer apenas que meu encontro com A Criatura foi um sonho. Ele parou, minha metade sombria, no pé da minha cama de quatro postes. Ele era peludo como alguma fera gigante, e cheirava como carne crua, e o ar em volta estava carregado como se fosse pela minha própria Máquina. Eu pensei que fosse um sonho, naquele momento, já que sua forma mudava continuamente, sempre alguma zombaria deformada da minha própria face e de outros que eu conheço. E neste sonho, no sonho que eu pensei que era, ela me chamou.

"Irmão", ele sibilou em um tom terrível, "Você é meu irmão. Você me criou, me jogou na escuridão intensa, pensou que tinha se livrado da minha ambição, meu mal. Como você estava errado! Eu viajei pelos caminhos sombrios apenas para voltar mais forte, bem mais poderoso e melhor para lidar com tipos como você e seu povo fraco." E ele riu, uma risada cheia de veneno. Eu senti os pelos da minha nuca arrepiarem.

"Você está condenado! Eu estou livre de você para sempre. Você morrerá, junto com aqueles que o ajudaram, uma morte lenta e demorada, e esta morte me dará a vida. Saiba isto, irmão, eu caço nos campos da humanidade, e desta noite em diante eu caço você acima de tudo!"

Houve o estalo de um trovão e eu saltei da minha cama. Aterrorizado pelo pesadelo, eu corri escada a baixo, apenas para descobrir, sonho ou não, que o demônio roubou minha máquina. E agora ele me caçá! Eu preciso fugir, já que a Colina do Grifo não é mais um refúgio seguro!

B Eu estou louco? Ou a visão que testemunhei na última noite foi um anúncio das coisas que virão? Ela, aquela que tanto amo, está condenada pela metade sombria que eu pensei que tinha banido, ou serei eu, contaminado pelo medo e remorso, eu, aquele que está condenado?

Eu pensei que fosse um sonho, trazido pelo meu conhecimento do meu lado sombrio, uma Criatura de minha própria criação, do meu próprio ser, caminhou a terra. Nô sonho, eu acordei na minha cama para vê-la, a Criatura, sentado nas chamas do meu coração moribundo. Sua face infernal estava nas sombras, mas sua voz, sibilante, difamadora, era bastante clara para se compreender.

"Irmão", sussurrou a forma sombria, "Como irmão que você é; me investiu com meu poder, minha morte-vida. Você sabe que estou aqui, esperando por você. Nas sombras. Nas trevas, sempre que você menos esperar minha presença. Eu vivo, eu ganho poder, e eu tenho fome."

Eu senti os pelos da minha nuca arrepiarem quando uma mão fina, de natureza quase esquelética, levantou e fez uma passagem mística no ar. O ar estava carregado com energia estática. "Sim," disse a voz nas sombras, "eu tenho fome. Eu... desejo."

O ar diante da cadeira e da lareira brilhou e cintilou, assumindo uma forma humana, uma forma feminina. "Saiba tu o objeto dos meus desejos, o que eu tirarei de você, o que possuirei de corpo e alma. Negó a você, meu irmão, como ela foi negada a mim. Como Tatyana foi negada a mim."

Eu ohei e vi que a figura era da minha querida e amada Virginia. Cheia de ódio, eu fui para cima da figura brilhante e a forma sombria desapareceu. Eu acordei levantando da minha cama, banhado em um suor frio.

Hoje eu me mudei para a Casa dos Arbustos. Eu preciso protegê-la desta Criatura!

Eu sou renascido, eu sou a passagem do tempo. Os problemas da minha vida anterior desapareceram nas sombras sozinhos. Eu estava na própria paz. Eu era bom e justo. Eu praticava minhas artes para o bem de todos e curava a terra com os dons de um deus justo, mas o tormento do meu próprio eu maligno me seguia. Dentro de mim estava a escuridão, o ódio e a inveja. A medida que eu olhava ao redor, então também esta sombra negra da alma da humanidade penetrava lentamente em tudo o que eu fiz, diluindo seu poder e drenando sua força.

Minha própria escuridão, minha própria dorida, ódio e fúria me envolveram também; com tanto feito a serviço dos outros, meu próprio ódio e orgulho me rasgaram por trás da minha mente. No fim, foi dito para mim, tudo que existe é morte, e todos os bons trabalhos serão para nada.

Então veio a visão. Eu vi um caminho que poderia ter me livrado de minha própria escuridão. Realmente, não poderia eu ter livrado toda a humanidade de seu lado sombrio? Isto seria com certeza a perfeição, alegria e riqueza. Isto era o Aparato e uma vez que minha mente o conceber, eu não poderia descansar até estar completo.

Muitas noites eu trabalhei na escuridão do meu laboratório recluso, minha mente febril com a imensidão do que eu poderia fazer. Ainda sim o sucesso iludia falta após falta que eu sofria. A chave para a expulsão do nosso eu sombrio estava bem à minha vista, sem forma ou substância; sempre em um nervo de obscuridade provocativa.

Uma noite minha alma torturada ferveu com ódio e raiva. Eu gritei: "Porque os deuses fizeram o homem? Porque nós precisamos ser torturados pelo contraste nessa vida, confrontados constantemente com a escolha da luz e trevas?" Eu poderia conquistar isto se eu pudesse. Eu poderia desafiar tal lei!

C
A criatura veio no meu sonho, ou pelo menos eu pensei que fosse um sonho. Eu ter dividido a mesma câmara com aquele lado sombrio me causa nojo. Sua presença me amedronta. Mesmo com a alvorada chegando, eu temo escrever estas palavras, e posso sumir com elas, já que revelam minha vergonha.

Eu estava deitado na minha câmara. O relâmpago de uma tempestade que se aproxima encheu o quarto de luz. E naquela luz infernal ele apareceu, sua sombra escura bloqueando a janela. Eu não podia vê-lo no escuro, mas o fedor da corrupção preenchia minhas narinas, e os brilhos intermitentes iluminavam a figura de manto.

"Irmão", falou a criatura, e eu ri enquanto me horrorizava com a mera idéia desta besta maligna ser do meu sangue e ossos. "O sim. Irmão, já que você me deu o poder, o lado sombrio da minha existência, e você que tão generosamente abriu o caminho para me trazer para suas terras. Aquele que traz a luz, roubando o fogo do paraíso, apenas para descobrir que quando você tem a luz, a escuridão penetra em cada rachadura e em cada sombra. Caro irmão iludido!"

"Obrigado, querido irmão," ele sibilou. "Por me trazer a esta terra plena, este novo mundo rico com rebanhos para me alimentar. Eu tinha deixado toda minha antiga terra quase vazia, e agora eu vou fazer o mesmo com a sua. Pense nisso, Irmão, todos os pobres tolos, estúpidos e parecidos com gado, morrendo nas minhas mãos, alimentando meu poder, e seu nome, presente em seus últimos suspiros. Cada um que eu matar estará na soleira da sua porta Irmão, até que o monte de corpos esteja mais alto do que o próprio mausoléu?"

Ele riu, o relâmpago caiu e eu saltei da minha cama. Vestindo-me rapidamente, eu procurei pela mansão. Enquanto eu tinha meu sonho inquieto, o demônio roubou meu mecanismo! Agora estamos condenados!

Então veio a mim com clareza o conhecimento do que eu precisava fazer. Eu vi a peça perdida, o bastão de cristal talhado exatamente assim; seu tamanho apenas assim. A esfera de enxofre... Tudo fazia sentido. Eu jurei deixar então por um tempo os caminhos decretados pelos deuses justos, para uma finalidade muito boa que podia ser alcançada... Com certeza os deuses compreenderiam a necessidade disto.

Dentro de uma quinzena a proeza estava feita. O aparelho estava completo em meu laboratório. A grande bola de enxofre em seu mecanismo, os receptores abaixo arranjados apropriadamente sobre a esfera principal de vidro. Todos os testes foram bem sucedidos... Eu não poderia deixar ninguém além de eu ser o primeiro dentro desta câmara.

O poder surgiu com a esfera giratória. Raios atingiram a câmara. Flechas de brilho voaram dos receptores e perfuraram o vidro... minha alma! As trevas me cercaram... ela gritou!

Quando eu finalmente acordei, estava livre. Ainda sim o grande experimento funcionou bem demais.

Eu poderia casar de consciência tranquila com a mulher que eu amava e saber que o lado sombrio dentro de mim não seria obstáculo para nossa felicidade e prazer. Nos estivemos novos e a data estava marcada.

Eu não me importei para onde minha sombria havia sido mandada. Onde parte de mim vivia, eu não sabia. Meu orgulho pregou uma última peça em mim.

Eu continuei minha busca para aperfeiçoar meu aparelho quando, em uma noite terrível de tempestade, o aparelho fugiu do meu controle e a escuridão negra solidificou dentro do globo de cristal. Do lugar onde enviei meu lado sombrio... ele tinha retornado!

Agora ele assumiu forma, espontânea e terrível! A criatura... porque nenhum outro nome seria adequado... emergiu do globo partido. Eu fui da casa aterrorizado que tal horror tinha existido dentro de mim, apenas para voltar.

D
Eu tremo enquanto escrevo estas palavras. O aparelho se foi, roubado na noite enquanto eu lutava com a Criatura em meus sonhos. Eu pensei que fossem apenas sonhos, pelo menos, até acordar para descobrir a evidência da sua presença. Eu preciso fugir deste lugar amaldiçoado!

No sonho, eu acordei para encontrá-lo na janela. Eu sabia que era ele, a criatura que libertei no mundo, o fato que ele podia passar pela minha janela fechada e bloqueada não me surpreendeu. Ele não falou, apenas me chamou para me aproximar.

Eu aproximei da janela e senti uma onda de náusea quando cheirei sua corrupção. Olhando pela janela, eu primeiramente vi apenas a névoa, e meu próprio reflexo no vidro. Então a névoa abriu para revelar uma cena infernal.

Era um cemitério, repleto de covas abertas e lápides inclinadas. Uma figura estava correndo entre as árvores mortas e da grama marrom, vestida de preto. Atrás dela uma grande multidão perseguia, balançando tochas e forcados, liderados por homens e mulheres de armadura. A figura olha sobre seu ombro e tropeça em uma raiz de árvore. A multidão está sobre ele em um instante, atacando-o, o segurando enquanto o maior e mais forte atravessa uma estaca massiva através do seu coração.

A multidão vai embora e eu vejo a face da figura negra. Era a minha própria. Estas pessoas tinham me matado.

A névoa se fecha novamente e meu irmão infernal ri. Na janela há apenas sua imagem, não a minha. Ele está vestido com uma das minhas roupas.

Eu acordei em pânico para descobrir isto pela manhã, e a janela tinha apenas sua visão enevoadas normal. Ele quer tomar minha vida, me possuir como o vassalo da minha destruição. Eu preciso fugir dele, ou ele me destruirá!



LEGENDAS DOS MAPAS

Porão.jpg

Heather House Basement → Porão da Casa dos Arbustos
Pool → Poço
Wine Casks → Barris de Vinho
Pit → Fosso
Graves → Covas

Térreo.jpg

Heather House Ground Level → Térreo da Casa dos Arbustos
Courtyard → Pátio
Stable → Estábulo
Hayloft → Palheiro
Ballroom → Salão de Baile
Ladder → Escada
Bricked Up Door → Porta Barrada com Tijolos
Windows → Janela
Trapdoor → Alçapão
Stairs → Escadarias
Door → Porta
Concealed Door → Porta Oculta
Barred Door → Porta Barrada
Coffin → Caixão
Pillar → Pilar

Segundo Andar.jpg

Heather House Upper Level → Segundo Andar da Casa dos Arbustos

Mausoléu.jpg

Heather House Mausoleum → Mausoléu da Casa dos Arbustos
Sarcophagus → Sarcófago
Bricked Up Door → Porta Barrada com Tijolos
Door → Porta
Pillar → Pilar
Pool → Poço

Casa na Colina do Grifo.jpg

Map #2: House on Gryphon Hill → Mapa 2: Casa na Colina do Grifo
Map Key → Descrição do Mapa
Door → Porta
Concealed Door → Porta Oculta
Window → Janela
Stairs → Escadaria
Spiral Stairs → Escadaria Espiral
Fireplace → Lareira
Barred Door/Portcullis → Porta Barrada/Corrediça
Railing → Grades
Ladder → Escada
Magic Effect → Efeito Mágico
Trap → Armadilha
42. The Main Floor → 42. Piso Principal

um produto da



Bookshelf → Estante
Brick Wall → Parede de Tijolos

43. The Second Floor → 43. Segundo Andar
44. Rooftop → Telhado
45. Tower Chapel → Torre da Capela
46. The Cellar → O Porão
wagon tracks on ramp → rastros do vagão na rampa

Mapa Geral 1.jpg

Ruined Chapel → Capela Arruinada
Mill → Moinho
Mill Road → Estrada do Moinho
Glen Road → Estrada do Barranco
Anchor Street → Rua da Âncora
Shore Lane → Travessa da Costa
Ships → Navios
Barracks and Gaol → Distrito e Cadeia
Windward Avenue → Avenida Barlavento

Mapa Geral 2.jpg

Arden River → Rio Arden
Cliff → Penhasco
Mayor's Home → Casa do Prefeito
Cliffedge → Beira do Penhasco

Mapa Geral 3.jpg

Fisher Alley → Beco dos Pescadores
Market Street → Rua do Mercado
Marketplace → Mercado
Sanitarium → Sanatório
Madding Road → Estrada dos Loucos
Farms → Fazendas
Farmers Walk → Caminho dos Fazendeiros
Mausoleum → Mausoléu
Heather House → Casa dos Arbustos
Heather Way → Caminho dos Arbustos
South Road → Estrada Sul

Mapa Geral 4.jpg

Hidden Path → Trilha Escondida
Moors → Pântanos
House on Gryphon Hill → Casa na Colina do Grifo
Graveyard → Cemitério

licenciado para





Casa na Colina do Grifo, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, o logotipo D&D, o logotipo AD&D, o logotipo do d20 System e d20 são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro, Inc., e são utilizadas com permissão. Todos os títulos, nomes próprios, incluindo nomes de personagens, lugares e itens com nomes são considerados Identidade do Produto, como definido na Seção 1 da Open Game License v1.0a e são propriedades exclusivas da Wizards of the Coast, Inc. ©2002 Wizards of the Coast, Inc.

Compliance of Conversion Policy, Open Game License and the d20 System Trademark License:
Use of WIZARDS OF THE COAST® Product Identity including proper names and product titles is hereby permitted exclusively via this ESD Conversion Agreement. A current version of this policy can be obtained at: <http://www.wizards.com/d20/conversionpolicy.asp>.

The distributor of this document accepts full responsibility for ensuring the materials contained within comply with the most recently published version of that policy, and with the Open Game License, and with the d20 System Trademark License. If you wish to redistribute any portion of this document containing Wizards Product Identity, you must also agree to the terms of the current ESD Conversion Agreement.

To obtain a digital copy of the original source material this conversion is derived from, please link to: <http://www.wizards.com/whatevertherightlinkshouldbe.asp>.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
House on Gryphon Hill, © 1986 Wizards of the Coast, Inc.
d20™ System Conversion of House on Gryphon Hill ©2002 Erica Balsley.



RAVENLOFT 2: A CASA DA COLINA DO GRIFO

Por Tracy e Laura Hickman

EU SOU O ANTIGO... EU SOU A TERRA...

Seus gritos ainda ecoam em seu quarto. O suor frio encharca os lençóis e escorre das suas costas.

Parecia tão real! As grandes torres de um lugar sombrio chamado Ravenloft... seus vales enevoados e a terrível tragédia de um homem que vendeu sua alma para a morte-vida. Agora a luz do sol flui pela janela com a promessa de um novo dia. O temido pesadelo finalmente acabou.

Na fria luz do sol do fim do outono, você sai do seu quarto na taverna e passeia pelas amigáveis ruas de Mordentshire. Mas, do fundo da sua mente o sonho volta para assombrá-lo. Por quê as faces daqueles que o ajudavam agora parecem totalmente estranhos? Por quê aqueles que o chamaram aqui aterrorizados agora parecem dispensar seu serviço como uma bobagem?

E mais... por quê você recebeu tantos conselhos para esquecer da Casa na Colina do Grifo... o domínio do bom Conde Von Zarovich, um nome que é gritado em seu pesadelo sombrio?

Você para, a medida que os eventos se tornam mais confusos a cada minuto. O que é sonho... e o que é realidade?

Você pode encontrar mais aventuras oficiais da Wizards traduzidas em www.rederpg.com.br, numa iniciativa da REDERPG e da Ed. Devir, detentora dos direitos do D&D no Brasil.

Confira também nossos netbooks exclusivos, os web enhancements para a revista Dragão Brasil e os frutos de outras parcerias.