

Aventura clássica adaptada em OD2 para 4 a 6 jogadores do 3º ao 5º nível

Ravenloft

Adaptado por Rangel Sardinha

O TOQUE DA MORTE



**Old
Dragon**
COMPATÍVEL



O Toque da Morte

Uma aventura

para Old Dragon

Adaptado por: Rangel Perez Sardinha

Revisão:

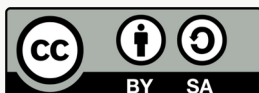
Versão: 1.0.0 (09/12/25)

Diagramação: Rangel Perez Sardinha

Tradução: Thiago Pereira Siqueira

Agradecimentos Especiais: Paulo César

Old Dragon 2a Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



◆ SUMÁRIO ◆

INTRODUÇÃO 3

HAR'AIR 7

EVENTOS 13

TEMPLO DE MUDAR 22

VALE DO DESCANSO DO FARAÓ 29

PERSONAGENS NÃO-JOGADORES 39

39 ISU REHKOTEP

40 SENMET

41 ZUMBI DO DESERTO

**POSFÁCIO: A GRANDE CONJUN-
ÇÃO 44**

◆ INTRODUÇÃO ◆

Bem-vindo novamente a Ravenloft, o semiplano do pavor. Distante, nos desertos ardentes de Har'Akir, um antigo mal está despertando. Outro sinal do Hexagrama de Hyskosa está se revelando para envolver seus jogadores nesta seca e empoeirada mortalha.

Esta aventura é para 4 a 6 jogadores de 3º a 5º nível. Ao menos um Sacerdote capaz de expulsar mortos-vivos é necessário à equipe. Armas mágicas não são necessárias, mas são recomendadas. O grupo deve possuir alguma capacidade de Curar Doenças. Se o Sacerdote ou Clérigo não souber conjurar a magia, permita-os encontrar um pergaminho com ao menos três Curar Doenças.

Tenha certeza de ler este módulo inteiro antes de começar a jogar. Afinal de contas, os melhores mestres são mestres preparados. Alerta os jogadores que esta é uma aventura para pensadores - não para carnicheiros ou retalhadores. Às vezes, correr é a melhor resposta para uma dada situação. O Mestre possuirá muitas ferramentas que podem matar membros da equipe se eles não estiverem dispostos a fugirem diante de um perigo avassalador.

Em vários pontos dessa aventura os PJs terão que fazer testes de Medo e Horror. Qualquer jogador que interprete seu personagem de maneira horrorizada ou amedrontada não precisa fazer teste. Dê a esse jogador o dobro de pontos de experiências normais ao encontro.

Essa aventura acontece no domínio de Har'Akir (Veja capítulo V: Aglomerados e Bolsões no Guia de Sobrevivência RAVENLOFT p.205). O tema e a ambientação são no estilo Egípcio.

Histórico da Aventura

Há muitos anos atrás, Isu Rehkotep, uma sacerdotisa a serviço de Osíris, descobriu um antigo pergaminho / descrevendo uma cerimônia usada para controlar uma das crianças de Anhk-tepot, uma múmia superior. Osiris não é um deus maligno e Isu não era uma mulher maligna. Depois de ler o pergaminho, Isu tentou queimá-lo, mas o mesmo não pegava fogo. Incapaz de destruir o pergaminho, ela o devolveu para seu esconderijo secreto.

O conhecimento do pergaminho e o poder que conferia consumiram a mente de Isu por anos. Ela começou a ler e estudar os trabalhos dos deuses obscuros. Lentamente, ela se convenceu que era ela quem tinha o direito de portar tamanho poder.

Treze anos depois, Isu desenterrou o pergaminho novamente. Agora uma seguidora do deus maligno Set, ela iniciou a tentativa de escravizar uma múmia superior. Entrando no Vale dos Mortos, Isu explorou a tumba de Anhk-tepot. Lá ela encontrou uma de suas então denominadas “crianças” - um sacerdote mumificado de muito tempo atrás.

O pergaminho tornou-se pó assim que Isu elaborava a cerimônia abominável descrita nele. Senmet, uma criança de Anhk-tepot, ergueu-se para vagar em Har'Akir sob o “cabresto” de Isu. Em seu antigo sarcófago, Anhk-tepot agitou-se, mas não acordou.

Infelizmente para Isu, Senmet não está escravizado à sua vontade como um Golem. Ele está como uma fera algemada que sabe que pode quebrar as correntes a qualquer momento. Apesar de Isu não estar ciente disso, ela só pode controlar Senmet por somente poucos minutos por vez.

Senmet deseja usurpar o poder de anhktepót e governar. Para cumprir seu objetivo, ele deve aumentar cem vezes o seu poder. Isso deve ser feito lenta e delicadamente sem acordar o antigo lorde e atrair sua terrível ira. Senmet canalizou todo seu poder de conjuração nessa meta. Por causa disso, ele não pode conjurar magias por algum tempo. Através de sua considerável força de vontade, Senmet tomou de Anhktepót o poder para abrir e fechar as fronteiras ardentes de Har'Akir. Senmet também tem atraído silenciosamente pessoas para Har'Akir. Quando adentram as brumas para sair de Ravenloft ou andar pelos domínios, eles acabam em Har'Akir. Em Mudar, recém-chegados (pessoas que Senmet trouxe para Har'Akir) são transformados em zumbis do deserto caso não demonstrem disposição em adotar a religião e se juntar à população. Senmet agora pode criar mortos-vivos por conta própria.

O último estágio do plano de Senmet requer que a população de Mudar o venere. Isso deve ser feito cuidadosamente, sem atrair a atenção de Anhktepót. Com um pequeno exército de mortos-vivos, e a maioria da população de Mudar venerando-o, Senmet espera ter o poder para depor Anhktepót como lorde de Har'Akir. Como alta sacerdotisa do culto de Anhktepót, Isu é contra os planos de Senmet em converter a veneração dos aldeões.

Os Vistani e os PJs são recém-chegados a Har'Akir. Claramente, eles não têm chance alguma de misturarem-se à sociedade de Mudar e não estão dispostos a adotar sua religião. Portanto, devem ser eliminados, mas sutilmente, para que Anhktepót não desperte.

Começando a Aventura

Os PJs podem ser de Ravenloft ou de fora do início dessa aventura. Abaixo, encontram-se as maneiras de inseri-los na história dependendo de onde estão em sua campanha.

Em Ravenloft

Independente de qual domínio de Ravenloft os personagens terem começado, eles se deparam com um grupo de Vistani. Os ciganos estão ao lado da estrada, com sua carruagem tombada, e uma roda quebrada. Cinco homens Vistani estão analisando o veículo. É improvável que eles consigam erguê-lo sozinhos.

Se os PJs oferecerem ajuda, leia o trecho a seguir em voz alta:

Os homens lhes encaram com um silêncio sepulcral. Seus olhares hostis fazem um contraste acentuado com suas roupas festivas. Uma bela jovem aparece detrás da carruagem. Seus cabelos longos e pretos estão presos em uma bandana vermelha de seda. Joias extravagantes adornam seu pescoço e dedos.

“Meu nome é Dulcimae” ela diz. “Ficariam agradecidos pela ajuda de vocês”.

O rosto dela é inocente e confiável. Um dos homens cospe, resmunga e sai fora. Poupando-lhe um olhar ameaçador e rápido, ela olha de volta para vocês e diz: “Por favor, não liguem para meus irmãos. Eles não confiam em estranhos e desconfiam que vocês podem tentar me roubar deles. Eles não conseguem desatolar essa carruagem sozinhos. Eu os recompensarei justamente por sua ajuda”.

“Você não tem direito de prometé-los nada nosso!” Retruca um dos homens.

“Eu tenho sim direito desde que a nossa mãe morreu. Eu lidero essa família agora. Eu lhes garantirei um favor se eles nos ajudar”, diz Dulcimae.

Voltando-se a vocês, ela continua: “Vocês nos ajudarão a desatolar nossa carruagem?”

Se os personagens estiverem de passagem e não oferecerem ajuda:

Uma bela jovem aparece detrás da carruagem.

“Dulcimae, sai da frente!” - Diz um dos homens grosseiramente.

“Não! Eles podem nos ajudar. Vocês querem que fiquemos atolados aqui até que deparemos com bandoleiros?”, ela indaga.

“Por favor, cavalheiros, ajudem-nos a consertar nossa carruagem. Podemos recompensar-lhes bem”, ela suplica. O rosto dela é inocente e confiável.

Dando uma olhada insatisfeita aos rapazes que lhe acompanham, ela avança: “Não ligue para meus irmãos. Eles não confiam em estranhos e desconfiam que vocês podem tentar me roubar deles. Como podem ver, eles não conseguem desatolar essa carruagem sozinhos”.

“Você não tem direito de prometé-los nada nosso!” Retruca um dos homens.

“Eu tenho sim direito desde que a nossa mãe morreu. Eu lidero essa família agora. Eu lhes garantirei um favor se eles nos ajudar”, diz Dulcimae.

Voltando-se a vocês, ela continua: “vocês nos ajudarão a desatolar nossa carruagem?”

Assume-se que os PJs ajudem Dulcimae. Sua promessa - ajudar os PJs - é sincera. Os irmãos dela (Sergei, Marius, Antônio, Enrico e Dominic) estão muito desconfiados e continuarão assim mesmo após a ajuda dos PJs. A carruagem pode ser facilmente consertada com a ajuda dos PJs. Assim que a carruagem for consertada, Dulcimae oferece levar os PJs para fora de Ravenloft. Ela os diz que poucos Vistani privilegiados conseguem sair da terra viva do medo para reinos ensolarados de outros mundos. Sua mãe, Madame Bodoni, tinha esse dom. A velha senhora morreu há poucas semanas atrás. Entre os Vistani, a liderança frequentemente é direito das mulheres porque

elas são aquelas que normalmente têm o poder da “segunda visão” e a habilidade de viajar pelas brumas. A habilidade de um Vistani de controlar seu destino quando está viajando pelas brumas nem sempre é garantida.

Dulcimae continua a tratar os PJs gentilmente enquanto que seus irmãos os tratam com desprezo. Os PJs são avisados para seguirem perto da carruagem enquanto os Vistani rumam para perto da fronteira do domínio quando acontece o seguinte:

As brumas se formam diante de vocês. A carruagem que vocês estão seguindo chacoalha de lado a lado, com sinos e bugigangas badalando um som suave, estranhamente abafados pelas brumas que se aglomeram. De repente, vocês estão envolvidos por uma névoa úmida e serpeante. A névoa é tão grossa que vocês mal conseguem ver mais a carruagem.

Enquanto vocês passeiam pelas brumas, seus sentidos de direção se perdem. Tudo que vêem e sentem é um vapor úmido e desagradável ao redor. Vagamente, vocês conseguem ouvir o som da carruagem dos ciganos à sua frente. Depois de poucos minutos, percebe-se que o ar está esquentando. Então fica quente. As brumas se evaporam com o calor. A inerte orbe vermelha do sol pode ser vista acima através da névoa que se evapora.

Assim que os últimos filamentos de névoa se desfazem com a brisa quente e seca, vocês notam areia sob seus pés. O calor é sufocante e vocês sentem dificuldade em respirar. Com uma rápida olhada ao redor, nota-se um deserto sem rastros em três direções e um penhasco árido à direita. À frente, percebe-se uma pequena vila, cercada de palmeiras. A estrada segue em direção a ela. Os irmãos de Dulcimae estão gritando entre si e com ela numa língua estranha.

Fora de Ravenloft

Os PJs devem estar em uma área desértica ou serem conduzidos para perto de uma. Como você, Mestre, vai conseguir isso dependerá da atual situação de sua campanha. De manhã cedo, longe da civilização, os PJs encontram uma carruagem cigana tombada, com uma roda quebrada. E Dulcimae e seus irmãos como descrito anteriormente. Use o texto do quadro anterior para a mesma situação.

Dulcimae diz que ela tem o poder de ler a sorte e o futuro dos homens. Ela pretende fazer isso para os PJs como parte da recompensa por terem prestado ajuda. Dulcimae diz que ela deve lançar as cartas quando as estrelas estiverem à vista para melhores resultados. Portanto, os PJs devem acompanhá-la até o cair da noite se quiserem saber de suas sortes. Qualquer que seja a direção que os PJs tomem, será a direção que os Vistani estão viajando.

Uma pequena vila desértica pode ser vista à distância. Parece tremular no calor, como se estivesse sob a água. O deserto não parece diferente, exceto por uma linha de penhascos à direita. Você se lembra que os mesmos não estavam lá instantes atrás. A estrada diante de vocês leva diretamente a tal vila.

Os irmãos de Dulcimae estão gritando entre si e com ela numa língua estranha. Eles estão claramente preocupados, assim como ela, com esses penhascos que apareceram do nada.

Primeiras Reações

Pode ser que os PJs tentem voltar para onde eles vieram. As fronteiras de Har'Akir são uma muralha impenetrável de calor, impedindo qualquer um de se aventurar longe demais do deserto. Os Vistani estão mais dispostos a tentar e ajudar os PJs nesse calor, mas não sem algum proveito.

Os PJs podem acusar Dulcimae de fraude. Ela em prantos defender-se-á, alegando que não era onde ela tentou levá-los. A reação raivosa de seus irmãos inclinar-se-ia a reforçar isso. Eles estão putos com Dulcimae. Eles a acusam de ter falsa visão e de ter sangue impuro. Essas acusações arrasam a pobre jovem.

Uma vez que essas primeiras reações cessam, há só um curso de ação a se tomar. Os PJs devem ir à vila. Dulcimae e seus irmãos também vão pra lá, independente das reações dos PJs.



◆ HAR'AKIR ◆

O domínio é um lugar muito simples. Há duas estradas, uma vila com um oásis, um desfiladeiro repleto de penhascos e muito sol e areia. Maiores informações e descrições, inclusive o mapa podem ser obtidos no Guia de Sobrevivência de RAVENLOFT, p.209.

Sobrevivência no Deserto

É provável que os PJs não estejam acostumados a sobreviver no deserto. Qualquer PJ usando armadura ao sol é um “candidato” à insolação. Se estiver portando armadura metálica, ele deve fazer um teste de Constituição a cada turno (10 rodadas). PJs portando armadura de couro não fazem teste até que meia-hora tenha se passado. Vestir roupas que não sejam os robes brancos dos nativos requer o mesmo teste a cada 10

minutos, mas depois de ficar 1 hora exposto ao sol. Se os PJs continuarem ao sol depois do primeiro teste, cada teste subsequente é feito com penalidade de -1.

Vestir trajes locais evita o teste por até duas horas de exposição ao sol. Falhar no teste significa que o PJ desmaia. O mesmo não pode ser reanimado a não ser que seu corpo seja refrescado. É necessária uma noite inteira de descanso para livrar-se dos efeitos da insolação.

Como pode imaginar, a população de Har'Akir permanece dentro de suas casas durante a maior parte da luz do dia. De fato, muitos dos nativos dormem da metade da manhã até a metade da tarde. Eles ficam acordados até meia-noite, e então dormem novamente de meia-noite até o alvorecer.

Os PJs devem também consumir água a cada dia que estiverem em Har'Akir. O ar seco e o calor extremo drena a hidratação de seres humanos muito rapidamente.

Após seis horas sem água, o PJ está desidratado e faz todos as jogadas de proteção com -2. Essa penalidade torna-se -4 após 12 horas e o PJ pode locomover-se apenas com metade de sua movimentação. Seus atributos Físicos caem pela metade (arredondados para cima). Após 24 horas, o PJ não consegue locomover-se e a penalidade dos testes é -6. Todos os atributos físicos caem para 3. Após 48 horas sem água, o PJ cai em coma e deve fazer uma JPC a cada turno.

Há pouco para se comer em Har'Akir. As árvores fornecem um pouco de tâmaras e alguns dos nativos mantêm jardins perto do oásis. Entretanto, a terra fornece sustento por si só. A água do oásis em Mudar pode sustentar um homem sem comida por período indeterminado de tempo. Muitos dos habitantes ainda fazem pequenas refeições uma vez ao dia, ou porque simplesmente curtem fazê-lo.

Encontros no Deserto

Os animais do deserto não são muito numerosos. Contudo, eles tendem a se reunirem ao redor de qualquer comida que possam encontrar. Toda vez que os PJs se aventurarem no deserto, role a tabela para um encontro aleatório. Se continuarem a fazê-lo por mais de algumas horas, jogue para cada período de 8 horas (manhã, tarde ou noite, etc.). Assume-se que os PJs tenham se metido em uma situação onde a criatura sinta que deve se defender.

2d10 Encontro

- | | |
|---|---------------------------|
| 2 | Sandling (1) |
| 3 | Leão pintado (2d4) |
| 4 | Recém-chegados (1d6) |
| 5 | Chacal metamorfo (1d4) |
| 6 | Formiga-leão, gigante (1) |
| 7 | Serpente cuspideira (1d4) |
| 8 | Zumbis do deserto (1d4) |

- | | |
|-------|-------------------------------|
| 9 | Escorpião grande (1d6) |
| 10 | Nativo parcialmente enterrado |
| 11 | Chacais (1d6) |
| 12-20 | Nenhum encontro |

Recém-chegados são pessoas que acabaram de entrar em Har'Akir. São pessoas que Senmet “convocou” para Har'Akir como “adoradores”. A diferença é que eles estão vestidos inapropriadamente para o clima e, provavelmente, necessitam de água. Normalmente, são de outras terras estranhas em Ravenloft as quais os PJs ainda não visitaram. Seus modos e vestimentas podem ser de quaisquer das diferentes terras listadas no Guia de Sobrevivência de RAVENLOFT. Eles não atacarão os PJs, mas pedirão por ajuda. Eles estão indispostos, ou são incapazes de ajudar os PJs.

Entrando em Mudar

Ao lado da estrada, ainda longe da vila, um dos PJs nota uma desgastada mão marrom surgindo da areia. Se os PJs investigarem, desenterrarão um corpo humano.

Tudo que resta do corpo é sua carne marrom e enrugada, firmemente grudada aos ossos - como se até a última gota de água tivesse sido drenada dele. Isso é o que sobrou de uma das vítimas de Senmet, um pobre nativo que estava na hora errada e no lugar errado.

Enquanto a colorida carruagem Vistani entra na vila, as pessoas saem de suas casas para observar. Os nativos alinham-se nas ruas, vestidos em seus longos e flutuantes robes brancos. Seus comprimidos e escurecidos rostos espreitam atenciosamente os forasteiros. Nenhum dos nativos falará, mas abrirão passagem para a carruagem.

Se os PJs estiverem carregando com eles o corpo que desenterraram no deserto, e estiver à vista, uma mulher abre caminho na multidão, aos prantos e gritando de agonia. Pelo que parece, por essa cena, é o corpo do marido dela. Ela tenta arrastá-lo consigo. Depois de uma rodada, vários nativos

entristecidos chegam para ajudá-la e levar o corpo para a cidade. Se os PJs resistirem em deixá-los levarem o corpo, eles não lutarão, mas a mulher seguirá os personagens até o centro de Mudar, choramingando por todo o caminho.

Finalmente, os PJs e os Vistani chegam em um pequeno oásis no centro da vila. Parada no limite das palmeiras enfileiradas do oásis, há uma mulher de roupas brancas e esvoaçantes, enfeitadas com ouro. Uma faixa dourada circula sua cabeça. No centro dessa faixa ergue-se uma cobra. Ela carrega um medalhão dourado em torno de seu pescoço, e joias douradas adornam seus pulsos e dedos. Ela carrega um cajado com uma cabeça de naja dourada na ponta.

Esta é Isu Rehkotep. Se o corpo do aldeão morto ainda estiver com os PJs, ela imediatamente vem examiná-lo. Ela tentará retirar o corpo dos PJs - não à força - mas apelando para seus sentidos de honra e decência. Afinal de contas, ele era um de seus adoradores e ela tem sim o dever de lhe dar um funeral decente. Ela fará o possível para apresentar-se como uma sacerdotisa simpática e decente, que só está interessada no bem-estar de suas “ovelhas”.

Depois que o problema do aldeão morto for resolvido, Isu dá boas as vindas aos PJs e aos Vistani à Mudar. Ela os convida para montar acampamento nos limites do Oásis. Eles podem beber o quanto quiser de água, mas não têm permissão de retirá-la da fonte ou encher seus cantis. Qualquer tentativa de tirar água da fonte é vista como um sério crime. Os PJs serão atacados pelos nativos se tentarem roubar água do oásis.

Os PJs provavelmente terão várias perguntas a fazer pra Isu. Ela os convida para o templo para evitarem o sol de meio-dia enquanto ela responde às suas perguntas. Eles podem recusar à vontade ao convite dela e terão livre passagem pela cidade e no deserto ao redor. Entretanto, é improvável que obtenham respostas completas sem

acompanhar Isu.

O que os aldeões sabem...

Em algum ponto, é provável que os personagens questionem os aldeões. O povo de Mudar é baixo e de pele amarronzada. Seus rostos são desgastados e enrugados pela aridez do deserto e por outras - sinistras - influências. Eles vestem robes brancos, largos e turbantes para protegerem-se do calor. O turbante pode ser puxado até o rosto quando o vento sopra areia. Eles estão desconfiados dos forasteiros, mas não abertamente hostis.

Se os PJs os indagarem a respeito do defunto que encontraram no deserto, qualquer um deles saberá sobre uma série de assassinatos que tem acontecido. Apesar de não trazerem à tona tal assunto, eles não vão se esquivar dele se questionados. Se o PJs aproximarem-se de um grupo de aldeões, há 10% de ouvirem um bocado da conversa contendo a palavra “assassinatos”.

Todos os nativos estão cientes do fluxo de forasteiros. Muitas dessas pessoas parecem ser de culturas similares à de Mudar. Os que não são, acabam como presas aos perigos do deserto e ao misterioso assassino.



2,5cm = 26 quilômetros

Qualquer um dos aldeões contará aos PJs a história de Anhktepot (que se encontra mais adiante nessa seção). Muitos deles acreditam que é ele que está matando os nativos ou então, de alguma maneira, está ligado às mortes. Esse não é o caso, mas devido ao sistema de lendas e crenças do povo de Mudar, é compreensível que eles pensassem assim.

Metade do povo de Mudar quer que os PJs se esforcem e interrompam os assassinatos. Eles ajudarão os PJs, dando-lhes roupas e equipamentos se requisitados, mas não água. Não há nada mais que esse pobre povo possa fornecer aos PJs.

A outra metade do povo quer sacrificar os PJs para os deuses. Eles acreditam que os assassinatos são uma punição imposta sobre Mudar por Osíris, deus dos Mortos. Eles acreditam que uma generosa oferenda vai apaziguar Osíris e interromper as mortes. Esses nativos se recusam a conversar com os PJs de qualquer maneira. Considera-se mau agouro falar com os mortos.

PNJs em Mudar

Se os PJs passarem um bom tempo entre os aldeões, eles vão atrair um menino “carra-pato”. Um moleque de rua chamado Abu Ratep os seguirá onde quer que a equipe vá. Ele carrega os pertences dos PJs, lustra-lhes as botas, busca coisas, e excuta praticamente qualquer tarefa banal que lhe peçam. Se os PJs tentarem afugentá-lo, ele continua a voltar.

Abu tem 12 anos e espera se tornar um escudeiro ou aprendiz de um dos PIs, e assim escapar de Mudar e de sua mísera existência lá. Ele é órfão - não tem família ou alguém que se preocupe com ele. Apesar de viver nas ruas, Abu sabe ler e escrever na escrita comum de Mudar, mas não hieróglifos. Ele seguirá os PJs em qualquer lugar -até mesmo a tumba de Anhktepot!

Outro PNJ importante é Hassan Brass. Hassan está disposto a agir como guia e

intérprete para os PJs. Seu preço é 5 peças de ouro por dia e uma viagem de saída de Har'Akir caso os PJs consigam sair. Ele está disposto a entrar na tumba de Anhktepot por 100 peças de ouro, mas somente se os PJs prometerem protegê-lo a todo custo. Hassan é um ex acólito do templo de Mudar. Ele foi expulso por causa do alcoolismo. Isu não vai deixar Hassan entrar no templo e se recusa a falar diretamente com ele.

Por favor, note que o único jeito dos PJs descobrirem onde Anhktepot está enterrado e a localização de seu templo é por informações na história de Anhktepot que os aldeões lhes contam. Certifique-se que eles notam que todos contam a mesma história e há algo importante sobre o templo do faraó.

Enquanto investigarem Mudar, os personagens vão conversar com muitos aldeões. Abaixo segue a lista de alguns exemplos de nomes para ajudar a dar um sabor autêntico à aventura.

Exemplo de nomes

Thutmose	Menkaure	Haremhab
Hatshepsur	Snefru	Hyksos
Akhenaton	Dahshur	Merneptah
Menes	Tekhen	Achoris
Ahmose	Mentuhotep	Bahri

Os Assassinos

Num espaço de poucas noites, alguém do vilarejo é sequestrado e levado ao deserto. Ninguém viu que tipo de fera ou homem é o responsável. Alguns acreditam que é o deus Osíris caminhando na terra na forma humana, outros acreditam que é o faraó morto Anhktepot. Quando um grito é ouvido na madrugada, os nativos se escondem em suas casas até a luz do dia.

Se um corpo for encontrado, e muitos nem são, será como algo dessecado, como se toda água tivesse sido sugada. Não há fe-

rimentos visíveis, mas o rosto do cadáver é contorcido em uma expressão de horror. Os cadáveres são encontrados enterrados pela metade na areia. Não há nenhum lugar em particular onde muitos dos cadáveres são encontrados. Corpos que forem localizados recebem um funeral apropriado, de acordo com os costumes de Mudar.

História de Anhktepot

Os aldeões sabem que Anhktepot foi um terrível faraó há muitos anos atrás. De acordo com as lendas, ele está enterrado no Vale do Faraó e às vezes caminha pelas terras de HarAkir. Pode ser que os aldeões conheçam uma das seguintes partes da história: que Anhktepot matou sua esposa, que ele executou todos os sacerdotes de Rá ou que ele foi amaldiçoado pelos deuses. Para os Aldeões, Anhkrepot é o grande bicho-papão usado para assustar as crianças e para explicar tudo de ruim que há no mundo.

Isu conhece toda a história de Anhktepot e a contará com prazer aos PJs, mas só se for perguntada. Leia o trecho a seguir se ela for requisitada para contar tal história:

O Faraó Anhktepot governou há séculos atrás na terra de HarAkir. Essa nação circundava todo o vale do rio Abal, no grande deserto de Akir. De acordo com nossas crenças, o Faraó é a ligação entre o homem e os deuses. O próprio Faraó é um deus nessa terra. Os Faraós governavam pela graça divina de Rá, o deus-sol.

Anhktepot temia demais a morte. Sabia-se que quando um faraó morre, ele torna-se um servo de Rá no outro mundo, exaltado sobre todos os outros servos.

Por alguma razão desconhecida, Anhktepot não queria morrer. Talvez ele temesse a ira de Rá caso o deus-sol descobrisse que Anhktepot tinha sido um falso faraó.

Anhktepot ordenou seu sacerdotes a encontrarem uma maneira de driblar a morte. Muitos escravos e prisioneiros

morreram terrivelmente como objeto das experiências horripilantes de Anhktepot com a imortalidade.

Frustrado com sua falta de êxito, o faraó incinerou e demoliu alguns templos. Ele se espreitou no templo de Kharn, o maior de HarAkir, e amaldiçoou os deuses por não lhe garantir o desejo de seu coração. Rá respondeu Anhktepot. Ele disse ao faraó que quando morresse, viveria, mesmo que desejasse o contrário.

Entretanto, por amaldiçoar os deuses, Anhktepot sofreria eternamente. Rá não disse como tal maldição se manifestaria.

Anhktepot saiu do tempo eufórico, mas confuso. Ele ainda não sabia como driblar a morte. Naquela noite, quando ele tocou Nephyr, sua esposa, ela morreu instantaneamente. Todos que foram tocados por ele naquela noite morreram. Sua esposa, vários de seus servos e seu filho mais velho - todos morriam ao seu toque. De acordo com nossos costumes, eles eram mumificados e sepultados em grandes construções no deserto. Os funerais perduraram por uma semana.

Anhktepot logo entendeu que depois do sol se pôr no céu, seu toque era a morte. Enquanto Rá brilhava sobre ele, ele estava a salvo. Mas, uma vez que não estivesse mais sob os olhos vigilantes do sol, quem quer que seja que ele tocasse, morria terrivelmente.

Logo após da cerimônia final do enterro de sua esposa, ele recebeu uma visita à noite. Uma múmia envolta em faixas de funeral entrou em seus aposentos.

Pelas vestes ele sabia que tratava-se de Nephyr. Incapaz de falar, a múmia tentou abraçá-lo. Horrorizado, ele gritou para que ela o deixasse para sempre - o que ela de fato fez. Nephyr caminhou pelo deserto e nunca mais foi vista. Sua tumba permanece vazia e aberta por todos esses anos.

Anhktepot também foi visitado pelos corpos mumificados daqueles que ele matou. Ele concluiu que os controlava por completo. Elas faziam tudo que ele ordenava. Ele usou o poder desses mortos e de seu próprio toque mortal para estreitar ainda mais os “tentáculos” de seu poder macabro sobre Har’Akir.

Ele matou muitos sacerdotes, tornando-os em seus escravos mortos-vivos. Vez ou outra ele encontrava uma de suas múmias destruída, incinerada de dentro pra fora. Alguns catedráticos acreditam que Nephyr foi responsável pela destruição das múmias de Anhktepot, mas ninguém sabe a verdadeira resposta.

Um dia, os sacerdotes se rebelaram contra Anhktepot e o mataram durante o seu sono. Ele ainda era o Faraó - um deus e um abençoado pelos deuses. Seus sacerdotes lhe deram um funeral de acordo com sua posição. Logo após o funeral, as muralhas de Rá apareceram, separando-os do resto de Har’Akir. Tudo que resta da vida que até então conhecíamos é Mudar e a tumba de Anhktepot, que jaz a poucas milhas pelo deserto. Tudo isso aconteceu há muitas gerações atrás.

De vez em quando, os Aldeões dizem ter visto o corpo mumificado de Anhktepot cambalcando pelas areias do deserto. Eles o culpam muito por esse mau agouro e usam seu nome para assustar criancinhas. Eu não sei o que acaba de acontecer com Har’Akir ou se Anhktepot anda de verdade por essa terra como se fosse um morto-vivo.



◆ EVENTOS ◆

Este módulo é parcialmente um direcionador de eventos - o que significa que certos eventos acontecem independentemente de onde os PIs estejam ou o que estão fazendo. Assim que pisarem em Har'Akir, Senmet e Isu começam a conspirar a melhor maneira de se livrarem dos PJs enquanto seguem com seus próprios objetivos obscuros.

Primeira conversa com Isu

Isu convida os PJs para uma conversa assim que chegarem ao templo de Mudar. Se os PJs decidirem investigar a vila e o deserto ao redor, ela não esquentar a cabeça. Isu acredita que há pouco a ser descoberto que interferirá em seus planos. A sacerdotisa é paciente. No final das contas, ela sabe que os PJs virão até ela - vivos ou mortos.

Assim que os PJs decidirem marcar uma audiência com Isu, ela os recebe em um tour pelo templo, explicando detalhes de crenças religiosas de seu povo. Ela não os leva para a sala atrás do altar (a Cripta de Anúbis) ou ao porão, pois tratam-se de locais sagrados. Depois do passeio, ela os convida para seu aposento exterior (sala 9). Bashet (o gato dela) está lá e calorosamente saúda Isu. Escolha aleatoriamente um PJ que Bashet vai odiar. O gato se recusa a ir a qualquer lugar próximo ao PJ e irá atacá-lo se erguido pelo PJ.

Isu responde quaisquer perguntas dos PJs, exceto àquelas relacionadas a Senmet ou aos zumbis do deserto. Nesses assuntos ela alega ignorância ou vagamente fala de abominações inomináveis, amaldiçoadas pelos deuses. A probabilidade é que os PJs não vão fazer as perguntas mais cabíveis

nesse momento porque não estão bem informados. Isu lhes dirá sobre os assassina-
tos, mencionando que os aldeões acreditam
que são de responsabilidade de Anhktep-
ot. Se for questionada por mais detalhes, ela
relata a história de Anhktep-ot.

A qualquer instante nessa aventura, até
quando sua verdadeira natureza for re-
velada, Isu curará os PJs caso peçam. Ela
conjura Curar Doenças se a doença não for
causada por Senmet ou Anhktep-ot. Nesses
casos, Isu faz por fazer, mas alega que a
magia não funcionou. Ela conjura qualquer
magia de proteção ou Benção ao seu dispor.
Isu sabe que essas magias são inúteis em
longas jornadas. Assume-se que ela memo-
rizou as magias requisitadas, contanto que
sejam de suas esferas divinas.

Ela não dará itens mágicos aos PJs e não se
juntará aos mesmos em incursões fora do
templo. Isu alega não ter estômago para
combate e que se encaixa melhor atenden-
do as necessidades do povo da aldeia. É
claro - ela está mentindo.

Se Isu for atacada em qualquer momento
antes dos eventos da terceira noite, a está-
tua de Set no porão (sala 12) ergue-se como
um golem de pedra para defendê-la. Os PJs
sequer terão evidência da sua verdadeira
natureza até então. Assim que chegar a ter-
ceira noite, Senmet decide que Isu superou
as expectativas de sua inutilidade.

Ele bloqueia a animação do golem para
defender Isu quando os personagens ata-
carem.

Primeira Noite

Senmet sente que Dulcimae é a única da
equipe que tem algum poder sobre as
brumas, apesar da habilidade ser um tanto
fraca. Portanto, ela é o primeiro alvo. Em
algum momento da noite, ela é atacada por
zumbis do deserto. Eles querem leva-la viva
e não farão nada que possa machucá-la.

Os Vistani armaram acampamento bem do

lado de fora da vila. Se os PJs estiverem com
os Vistani a qualquer momento durante à
noite, então o ataque acontece quando ain-
da estiverem lá. A primeira coisa que veem
é Senmet, à distância, de pé em uma duna
de areia. É provável que eles o confundam
com Anhktep-ot.

Em uma duna de areia, à distância, vocês
veem uma figura solitária, iluminada
pelo luar. É um homem envolto em fai-
xas funerárias apodrecidas, de linho. O
deserto não parece diferente, exceto por
uma linha de penhascos à direita. Você
se lembra que os mesmos não estavam lá
instantes atrás. A estrada diante de vocês
leva diretamente a tal vila. Pontas de
vestimentas maltrapilhas se levantam na
brisa. A criatura dá um ou dois passos na
sua direção. Seus movimentos são esqui-
sitos e desajeitados. O cheiro da morte e
moléstia, mesclado ao débil doce cheiro
de temperos perambula pelas areias na
direção de vocês.

Cada PJ deve fazer um teste de medo ao ver
Senmet, com um bônus de +2, pois ele está
bem longe. Jogue separadamente para cada
um dos irmãos de Dulcimae. Ela mesmo
falha automaticamente eu seu teste e foge
para a carruagem, trancando a porta. Os
PJs que passarem no teste têm uma rodada
de ação antes dos zumbis partirem para o
ataque. Doze dos zumbis atacam do lado do
acampamento oposto a Senmet.

Se os PJs estiverem ou não presentes du-
rante o ataque, os zumbis do deserto não
conseguem sequestrar Dulcimae. Eles leva-
rão todos os irmãos que puderem para que
sejam transformados em zumbis do deserto
por Senmet. Ao menos um irmão deve ser
sequestrado. Ele vai gritando enquanto é
levado pelo deserto. Se os PJs não estiverem
presentes no ataque, Marius e Antônio são
sequestrados. Senmet convoca zumbis ex-
tras se necessário para cumprir seu objetivo
de sequestrar um dos ciganos.

Senmet nunca deixa a duna de areia para

participar do embate. Qualquer PJ que tente lutar contra ele provavelmente vai ser morto. Se um PJ tentar segui-lo quando ele partir, todos serão retidos por hordas intermináveis de zumbis do deserto, até que parem de seguir.

Zumbi do Deserto

ENCONTRO	12	EXPERIÊNCIA	120 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9,6E
DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	13	7	12
1 x MORDIDA +1 (1D8)			

Se os PJs tratarem do ataque dos zumbis com Isu, ela fica altamente aflita. Ela ordenou que Senmet atacasse o grupo e imaginou que ele teria êxito em matá-los. Se ela ainda não repetiu a história de Anhktepót, ela dirá aos PJs agora, tentando convencê-los que Anhktepót é a múmia que eles viram nas dunas de areia.

Segundo dia

Depois da perda de alguns de seus irmãos, Dulcimae está um tanto perturbada. Ela pede aos PJs para participarem de uma leitura de sorte quando o sol estiver em seu ápice. Dulcimae espera que as cartas lhe digam como escapar dessa terra.

Antes da jogada, pegue um baralho normal e remova todas as cartas que não sejam “Ás”, cartas com figuras, três, quatros, cinco e seis. Quando a leitura das cartas começar, deixe os jogadores embaralhar e cortá-las. E pedido que cada um deles toquem as cartas.

Dulcimae dispõe as cartas, uma de cada vez, em fileiras de seis (o hexa) até que cada passagem (a seguir) tenha sido lida uma vez. Enquanto cada carta é sacada, leia o trecho do texto a seguir. Se uma carta com figura, um ás ou um seis vier uma segunda vez, diga que seu aspecto está fortalecido. Por exemplo, numa segunda (ou terceira) sacada de um Rei, diga “O rei é forte. Seu

poder é maior que as cartas reveladas antes”. Se uma carta for sacada 4 vezes, diga “Esta carta atingirá seu pleno poder em breve”.
Se o 3, o 4 e o 5 forem sacados mais de uma vez, diga que são cartas falsas. Só a primeira a ser revelada é a verdadeira. Você pode incrementar a leitura ao designar significados aos naipes das cartas. Só o naipe da primeira é relevante. Diga que os outros são falsos sinais.

Rei: “Ah... O rei do deserto!! É ele quem vocês devem buscar como a resposta final.”

Rainha: “Está e a carta da rainha traiadora. Ela, que deveria servir, traiu seu senhor.”

Valete: “Esta carta representa a personificação do mal. Ele tenta sobrepujar o rei. A rainha agora serve a esse usurpador.”

Seis: “A carta do hexa. Um sinal de mistério e de eventos que estão por vir. Observem o sinal do seis. O rei entende o hexa enquanto que o usurpador, não.”

Três, quatro ou cinco: “O sol vai se por esse número de vezes até que o rei possa ser buscado. Esse momento será chamado ‘A noite de Thoth’. Pode ser que apareçam outras cartas mostrando falsas contagens.”

Ás: “Uma presença singular. Símbolo daqueles que não são daqui. Eles têm uma tarefa terrível a sua frente.”

Paus: “Este é um símbolo de poder físico. Esta carta tem poder de destruição.”

Ouro: “Este é o símbolo da riqueza. Tome cuidado - pois riquezas roubadas maculam o espírito mortal.”

Copas: “Este é o símbolo da lealdade quebrada. (Se o Ás de copas for sacado, diga “tome cuidado com traição daqueles em quem confiam”).

Espadas: “Este é o símbolo do poder da terra, poder macabro dado a nenhum homem mortal. Tomem cuidado!”

O rei representa Anhktepót, a rainha é Isu e o valete (ou usurpador) é Senmet. O seis representa “os seis sinais de Hyskosa” e o sinal gravado nas costas da estátua da cabeça de Rá. O Ás representa os PJs.

As cartas mais importantes são o três, o quatro e o cinco. A primeira dessas cartas a ser sacada é o número de dias antes que a entrada da tumba do faraó possa ser aberta. Se os PJs nunca obter essa leitura, a tumba abrirá automaticamente em cinco dias. O instante em que a tumba se abre é chamada de “Noite de Thoth”.

Segunda noite

Depois da leitura das cartas, Dulcimae pergunta se os PJs podem ficar e participar de uma busca por seus irmãos desaparecidos, e presumidamente mortos. Ela não discute se escolherem não ir. É por conta deles. Durante a busca, Dulcimae é atacada novamente.

Se os PJs estiverem com os Vistani, eles podem tentar defender Dulcimae. Em ambos os casos, ela é sequestrada desta vez. Senmet convocará tantos zumbis quanto necessários para terminar essa tarefa. Isu o ordenou que matasse Dulcimae a qualquer custo. Ele poderia ignorar a ordem, mas está indisposto a revelar que não está sob o controle dela.

Uma voz sussurrante, como areia ao vento, ecoa pelo deserto. “Dulcimae”, ela diz. O sussurro soa como se o falante estivesse perto de vocês. Vocês espionam ao redor e veem a figura emblemática em uma duna de areia novamente. A silhueta dessa figura é negra e a lua atrás está praticamente cheia. A lua emite uma luz azul pálida pelas dunas, deixando as sombras mais escuras e sinistras.

De repente, o chão abaixo dos seus pés

se rompe se rompe. Mãos ferozes se contorcem e agarram suas pernas. Todo o acampamento parece ser um jardim de mãos que brotam de um jardim de um louco. Parece que não há escapatória. Eles agarram e tentam lhes puxar pra debaixo da areia.

A intenção do ataque é capturar Dulcimae, não matar os PJs. Cada personagem deve fazer um teste de Medo e um do Horror. Todos os irmãos restantes de Dulcimae são puxados para debaixo da areia automaticamente. Os zumbis devem atacar normalmente para ver se acertam os PJs. Os PJs têm direito aos testes normais de força para se livrarem do apresamento dos zumbis.

Alguns dos zumbis saem da areia para a superfície para agarrar Dulcimae. Ela desmaia de medo. Um dos PJs (você determina) consegue dar uma boa olhada no zumbi que está tentando capturar Dulcimae. Trata-se dos irmãos mortos do abominável ataque da noite anterior. Faça um teste de horror porém agora com um bônus de +2.

Os PJs são constantemente atacados por debaixo da areia, um agarrão a cada passo se estiverem livres. O Vistani zumbi do deserto leva Dulcimae embora para Senmet. Ele a levanta como se ela fosse uma boneca de pano e a leva para o deserto.

O encontro do terceiro dia fica altamente incrementado se um pedaço de roupa, tipo uma barra da calça ou alguma outra peça, for perdida pelo PJ. Durante o combate, descreva as “garras” sob a areia como “partindo e rasgando o pano de suas calças e mantos”. Não faça qualquer outra referência óbvia ao rasgo ou retalhos de roupa.

Zumbi do Deserto

ENCONTRO	20	EXPERIÊNCIA	120 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9,6E
DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	13	7	12
1 X MORDIDA +1 (1D8)			

Se os PJs não estiverem com os Vistani, eles ouvem gritos à distância vindos do acampamento Vistani. Quando chegarem lá, todos os Vistani - incluindo Dulcimae - se foram. Há sinais óbvios de luta, mas nenhum rastro a ser seguido.

Terceiro dia...

Um aldeão morto é encontrado nas areias do deserto, assassinado como as vítimas anteriores. Alguns dos pedaços de roupa, identificáveis como as de algum PJ, está dentro de uma das mãos do cadáver. E uma armação de Senmet. Os nativos se enfurecem com a ideia de os PJs participarem dos assassinatos. Eles se recusam a falar ou ajudar os PJs de qualquer maneira. Se os PJs não estavam com os Vistani quando Dulcimae foi capturada, o corpo é encontrado, mas não há nenhuma “conexão” com os personagens e nenhuma mudança de atitude dos aldeões com eles.

Terceira noite...

Quando a luz estiver quase cheia, os PJs veem um “fantasma” de Dulcimae à distância. Os detalhes dessa visão ficam a cargo do mestre, pois os PJs podem estar em qualquer lugar em Har'Akir. O “fantasma” se parece com a Dulcimae de verdade. Não é transparente ou sem cor como um espírito.

O fantasma leva os PJs a uma busca inusitada. Sem falar nada, ela os conduz em direção ao templo com gestos e correndo em sua direção. Quando os PJs conseguirem ver claramente o templo, ela caminha bem em direção à parede. Nesse momento, todos os PJs devem fazer um teste de Horror, mas só um 20 representa falha.

O drama do teste para os jogadores é mais importante que o resultado.

Quando os PJs chegarem perto do templo, eles conseguem ouvir cantos e recitações vindo de lá de dentro. As portas do templo ficam normalmente abertas, mas não agora. Não há respostas por qualquer tentativa

de bater na porta. Se forem persistentes, os personagens vão descobrir que a porta dos fundos não está fechada. O gato de Isu - Bashet - mia enquanto os PJs andam pela sala. O telhado é outra opção óbvia de entrada, pois é aberto ao céu. Uma vez que consigam entrar, leia a seguir:

Isu está ajoelhada perante ao altar. Ela não está vestindo sua touca de costume. No lugar, há uma estranha coroa com um urubu e uma proeminente cobra entalhada no rosto. Ela está se inclinando para frente e para trás com sua cabeça inclinada para trás, olhos fechados, recitando algo em uma língua melódica e estranha.

Há um cheiro cuprífero e quente pelo templo.

No altar diante de Isu jaz uma pilha repugnante de restos de carne humana. Vocês percebem que o rosto e as mãos dela estão banhadas de sangue. Uma reluzente bandana vermelha está enrolada em seu pulso esquerdo. Uma fina neblina surge de um incenso e serpenteia ao seu redor.

Cada PJ deve fazer um teste de inteligência com um bônus de +2 para reconhecer a bandana. Ela pertencia a Dulcimae. Cada PJ agora faz um teste de Horror. Qualquer PJ que reconhecer o adereço rola com uma penalidade de -2.

Depois de todos os testes terem sido feitos, Isu sai de seu transe e vê os PJs. Ela imagina que se trata de uma situação sem espaço para conversinhas. Ela possui um Cajado da Serpente, no chão, perto dela. Ela pode pegá-lo e se levantar em uma rodada. A seguir vai uma lista das magias que estão preparadas no instante em que os PJs chegam em seu encalço. Ela já conjurou Sentinela Escorpião e Roupa Encantada como parte da cerimônia. Leia a descrição dessas magias antes de narrar o encontro.

O Sentinela Escorpião é uma versão de-



sértica de Wyvern Vigia. Tem os mesmos efeitos, exceto que a névoa lembra vagamente um escorpião em vez de um wyvern, e o clérigo que a conjura não é atacado pela magia. A magia foi conjurada sobre o altar. Não peça testes para que seja detectada, visto que foi descrita no quadro anterior. Todos os PJs veem a névoa - mas devem concluir do que se trata por conta própria.

Magias de Isu

Curar ferimentos leves (x2), Invisibilidade contra mortos-vivos, Resistência ao calor, Silêncio 4,5m (2), Martelo Espiritual (2), Morte Aparente, Dissipar Magia (2), Causar Maldições, Convocar Animais / (2).

Isu lutará mantendo o Sentinela Escorpião entre ela e os PJs. Ela espera que um deles entre na névoa e seja afetado. Ela conjura Silêncio 4,5m no conjurador aparentemente mais perigoso do grupo durante a primeira rodada.

Se seus pontos de vida caírem para o ou menos e assim aparentar ter sido derrotada, ela usa a cabeça de cobra em seu cajado para aplicar uma mordida em seu pescoço. Visto que ela é imune ao veneno (veja poderes garantidos) isso surtará pouco efeito, apesar de causar o dano normal de combate. Ela então conjura Morte Aparente e cai no chão - aparentemente sem vida. Quando estiver a salvo, ela interromperá a magia e fugirá para o deserto.

Se Isu for morta, ela mantém-se consciente por uma rodada depois de seus pontos de vida serem reduzidos a menos de 0 e conjura Causar Maldições como sua última ação. Nada pode impedir que isso aconteça, exceto a destruição total de seu corpo.

Se os PJs explorarem o templo, eles encontrarão as roupas e os pertences pessoais de Dulcimae na câmara de Anúbis (sala 11). Dulcimae foi recentemente mumificada e animada como uma múmia para servir Senmet. Ela não está, tendo partido antes da chegada dos PJs ao templo.

Quarto dia...

Um grupo de aldeões decidiu tirar a prova e fazer dos PJs um sacrifício aos deuses. Eles esperam acabar com os assassinatos ao destruírem os personagens. A morte (ou a provável morte) de Isu foi a gota d'água para esse povo humilde. Um grupo barulhento de aldeões tumultuam o local onde os PJs estão alojados. Eles rogam insultos e maldições aos PJs enquanto os atacam. O ataque persiste até que ao menos 3 aldeões sejam mortos pelos PJs. Esses aldeões portam facas e clavas improvisadas, mas nenhuma armadura. Esse ataque ocorre todos os dias até os PJs saírem de Har'Akir. Se os PJs foram responsabilizados pelo assassinato, então um grande número de aldeões participa do ataque.

Aldeões

ENCONTRO	15-25	EXPERIÊNCIA	15 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	6
DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	13	6	12

1 x **PUNHOS** +0 (1D3)

Quarta noite...

Uma vez que os zumbis não estão sendo muito efetivos, Senmet manda Dulcimae para os PJs. Onde quer que estejam, eles são atacados por essa múmia e um bocado de zumbis do deserto.

Se eles se aventurarem no deserto, os zumbis atacam-nos por debaixo da areia. O que não agarrar um PJ, pula para fora da areia. A própria Dulcimae surge da areia.

Ela não veio “nadando” pela areia como os zumbis, mas permaneceu sob uma fina camada do deserto. Se os PJs permanecem sob um teto durante a noite, Dulcimae versão múmia surge arrombando a porta da frente. Os zumbis do deserto entram pelas janelas e outras portas. Qualquer que seja a cena, é motivo para um teste de hor-

ror quando eles verem Dulcimae como uma múmia. Qualquer um dos personagens que vê-la até 6 metros a reconhece automaticamente.

Dulcimae “múmia” e os zumbis atacam principalmente os PJs. Entretanto, se tiverem a chance de sequestrarem Abu ou algum outro PdM, assim o farão. Quando o ataque acabar, os zumbis vão embora sob as areias. Se não houver um PdM para sequestrar, o ataque continua até Dulcimae ou metade dos zumbis for destruída.

Se os PJs tentarem seguir Dulcimae pelo deserto, ela sinaliza que vai quebrar o pescoço de sua vítima. Isso pode não impedir os PJs. Neste caso, ela matará o PNJ capturado e vai se defender. Depois de três rodadas de combate, Senmet chega em uma distante duna de areia, direcionando uma enorme onda de zumbis do deserto para proteger Dulcimae. Se os PJs conseguirem matá-la em 3 rodadas, ela é destruída e não aparece novamente na aventura.

Dulcimae (Múmia, LB3, p.135)

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9,6E
DV [PV]	CA	JP	MO
8+3 [43]	17	9	9
1 x TOQUE +6 (1D12+DOENÇA)			

Quinta noite

Neste ponto, Senmet está ficando cansado de brincar com os PJs. Ele quer um fim rápido e esmagador para suas vidas patéticas e fará isso pelos meios disponíveis para alcançar ser intento. Ele atacará os PJs com uma horda de zumbis do deserto. Abu e qualquer Vistani desaparecido, incluindo Dulcimae, caso não tenham sido destruídos antes, lideram o ataque. Abu e os irmãos Vistani agora são zumbis do deserto, drenados de vontade e vida. A visão de algum deles é razão suficiente para um teste de horror.

Senmet vai se divertir com os PJs por enquanto. Pode ser que ele fique por uma rodada e deixem-nos atacá-lo. Então ele agarrará um PJ e o arremessará na parede. Ele pode fazer seus zumbis deterem um PJ enquanto ataca outro. Não faça com que Senmet mate qualquer um dos PJs (ao menos que façam algo realmente estúpido), mas faça com que ele machuque seriamente muitos deles. Continue enviando-os um tanto de zumbis o suficiente para instalar um pouco de pânico, sem sobrepuja-los por completo. Comece com oito.

Se os PJs tentarem fugir, deixe-os escapar, mas apenas por pouco. Uma vez que se movem mais rápidos que Senmet e seus zumbis, eles devem conseguir manter distância. Senmet e seus zumbis perseguem. Garras de zumbis surgem da areia para agarrar os PJs, mas sem êxito em capturá-los. Uma vez que os PJs tenham escapados por completo de Senmet, ele desiste da perseguição. Senmet é paciente - o tempo está ao seu lado. Afinal eles dispõem de toda a eternidade para alcançar seus objetivos.

Se os PJs forem idiotas o bastante para resistir e tentarem combater Senmet, um estranho evento acontece. Abruptamente, ele cessa o ataque. Todos os seus zumbis ficam estáticos por uma rodada. Então todos se vão, com os zumbis formando uma retaguarda contra qualquer ataque dos PJs.

Seja durante a pausa, ou após a retirada, um dos PJs notam uma figura à distância. Trata-se de uma múmia, mas não é Senmet ou Dulcimae. Senmet e sua “patrulha” horripilante estão se distanciando bem dessa figura. Enquanto os PJs observam, a múmia solitária some da vista atrás de uma duna. Esta é Nephyr, a esposa desaparecida de Anhktepót. Ela tem seguido Senmet e tenta descobrir suas intenções. Os PJs vão provavelmente assumir que se trata de Anhktepót.

Zumbi do Deserto

ENCONTRO	12	EXPERIÊNCIA	120 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9,6E
DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	13	7	12

1 x MORDIDA +1 (1D8)

Múmia Superior

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	4000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9,6E
DV [PV]	CA	JP	MO
8+3 [43]	18	10	10

1 x ATAQUE +9 (3D6)

Sexto dia

Outro ataque de 30 (40 se os PJs forem acusados pelos assassinatos) aldeões - o que é mais que o último ataque. Os aldeões não cessam o ataque até que ao menos oito deles pereçam.

Sexta noite

Esta é a última noite possível para a “Noite de Thoth”. Não há nenhum ataque ou outro evento nessa noite. Os PJs devem estar seguindo para o Vale do Descanso do Faraó nesta noite.





◆ TEMPLO DE MUDAR ◆

A sacerdotisa Isu mora na maior construção em Mudar - o templo. É feito de grandes blocos de arenito. O exterior é pintado de branco. O templo serve a todos os deuses, mas a maioria da população venera Osíris, deus dos mortos.

Há duas grandes estátuas nos cantos na frente do templo, direcionadas ao sol nascente. Quando se presta atenção, a estátua da direita é do deus Rá. Rá é descrito como uma poderosa figura masculina, com a cabeça de um falcão. Seus braços estão dispostos nas laterais, o direito segurando o sol, e o esquerdo segurando um ankh.

A da esquerda é do último faraó de Har'Akir - Anhktpot. Em vida, ele representava a conexão entre o povo e os deuses. Sua morte o transformou em uma terrível múmia. Anhktpot é o lorde deste domínio. Apesar

de estar morto e ter a imagem corrompida, ele ainda é “o escolhido dos deuses” e fica ao lado de Rá contemplado o sol a cada amanhecer.

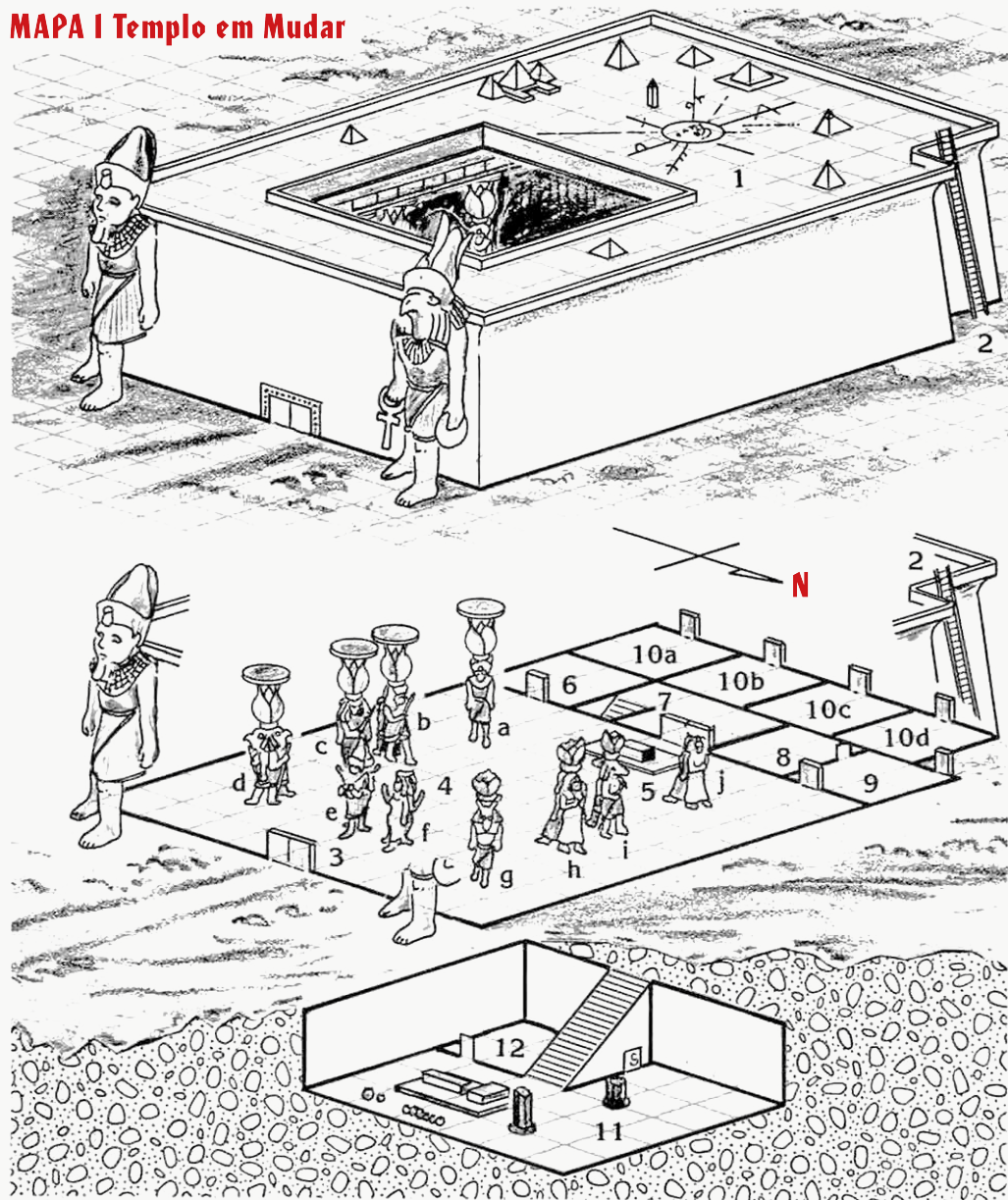
1. O Terraço

A parte de cima do templo é usada como um observatório. No centro do teto há um círculo desenhado e pintado com os símbolos e nomes do sol, lua e estrelas.

Linhas de comprimentos e padrões variados se estendem do círculo em uma ordem aparentemente aleatória. No centro desse círculo há um buraco de encaixe para um cajado. Sobreposta sobre toda essa figura há a imagem da deusa Nut.

Espalhadas pelo teto há pequenas pirâmides de alturas e tamanhos variados. Cada pirâmide está pintada com um símbolo de

MAPA I Templo em Mudar



estrela, planeta, ou evento que seja usado para localização. Cada pirâmide tem um buraco no topo onde cajados apropriados podem ser posicionados. Ao visualizar pelo cajado no centro do círculo de uma pirâmide, Isu pode marcar as posições dos planetas e das estrelas. As cabeças de Rá e Anhktepót marcam os solstícios de inverno e de verão.

A parte de trás da cabeça de Rá está pintada com seis estrelas. Isto marca um compartimento secreto que mantém uma cópia de parte dos Seis Sinais de Hyskosa. Hyskosa foi um famoso profeta Vistani que viveu há centenas de anos antes do tempo atual dessa aventura. No ápice de seu poder, ele teve uma visão de um tempo de terror. Ele escreveu versos enigmáticos, descrevendo

os seis sinais que profetizariam a chegada de um cataclismo. Pelo resto de sua vida, ele deixou cópias de seus versos nos domínios que visitou. Muitos foram destruídos, mas poucos ainda sobrevivem. Homens poderosos em Ravenloft procuraram solucionar seus versos por esses anos.

Estes sinais foram previstos por Hyskosa, o Vistani mais dotado da Visão. Espalhem suas palavras pra onde quer que seja sua jornada.

Somente aqueles de coração verdadeiro podem impedir a chegada da noite do mal.

“Na casa de Daegon, o feiticeiro nasceu. A vida, a não-vida não-vívica recebeu.”

“O filho sem vida que uma austera mãe proclama, arautos de um tempo, uma noite do mal nesta terra profana.”

“Pela sétima vez o Filho dos Sóis há de se levantar, para a eternidade de sofrimento, seus humildes servos condenar.”

“A luz do céu que brilha sobre os que morreram, irá se dissipar e falhar, tornando tudo rubro o mundo que conheceram.”

“Inajira sua sorte mudará, e a todos os que vivem, de uma forma horrenda condenará.”

“A viagem dos desencarnados aos tempos de outrora, onde felicidade e ódio criam lendas a cada aurora.”

A explicação da Sextilha pode ser encontrada no posfácio dessa aventura.

2. Escada

O único jeito fácil de chegar ao teto é subindo esta escada. Ela é fixada à parede para evitar que tombe.

3. Entrada

As duas portas enormes são cobertas em bronze. São decoradas com figuras em relevo do sol sobre um barco funeral.

4. Salão principal

O centro dessa área é aberto ao céu e cer-

cado de sólidas colunas. Esteiras de palha estão espalhadas pelo piso para que os adoradores se ajoelhem. Não há nenhuma outra mobília aqui.

Cada uma das colunas tem 1,5 metro de espessura e é talhada no formato de estátua de um dos deuses. Todos os deuses direcionam-se tanto para dentro e fora do pátio, de modo que as costas não foram entalhadas. Não há um lugar sequer nessa sala que não esteja sob os olhos vigilantes dos deuses. Abaixo vai uma lista dos deuses, suas esferas de influências, notas sobre suas aparências e itens notáveis que seguram ou vestem.

- a. **Geb**, deus da terra (coroa e cajado)
- b. **Shu**, deus do ar e atmosfera
- c. **Tefnut**, deusa da umidade e chuva (cabeça de leão)
- d. **Hórus**, deus da vingança justa (cabeça de falcão, segura um cajado)
- e. **Osíris**, deus da natureza e renascimento (segurando um báculo e um mangual)
- f. **Ísis**, deusa das crianças e da maternidade (Ankh e uma mão erguida)
- g. **Set**, deus da inveja, segredos e maldade (cabeça de jumento)
- h. **Néftis**, deusa das mulheres, guardiã da riqueza (mão erguida)
- i. **Anúbis**, deus da mumificação, guardião do submundo.
- j. **Nut**, deusa do céu e estrelas

Rá é o deus do sol nascente, senhor e criador do universo, de acordo com a religião de Har'Akir. Geb é tanto irmão quanto marido de Nut. Tefnut é a esposa e irmã de Shu. Osíris é o marido de Ísis e pai de Hórus. Set já foi casado com Nephytys. Set matou Osíris, mas Ísis e Nephytys re-auraram sua vida. Hórus combateu Set em vingança à morte de seu pai, mas não

derrotou.

Os muros internos são cobertos com desenhos de hieróglifos pintados, representando famosos atos dos deuses. Estão inclusos Hathor, a deusa de chifres da felicidade; Thoth, deusa da sabedoria, com cabeça de garça; Ptah, deus dos artesãos; Sobek, deus da água, com cabeça de crocodilo; Bast, a deusa-gato dos prazeres e Anhur, o deus da guerra de quatro braços.

5. Altar

Esta grande pedra plana é entalhada e pintada com hieróglifos dos faraós e sacerdotes, dando presentes aos deuses, dos quatro lados.

6. Cripta de Anúbis

Cadáveres “são velados” aqui após a mumificação. Seus sarcófagos são fixados na parede traseira por um dia, enquanto amigos e parentes celebram a partida do falecido para o outro mundo. No momento, há um nativo morto sendo velado aqui.

7. Câmara cerimonial

A maior parte dos adornos religiosos são mantidos aqui. As paredes são repletas de armários e paredes. Os bastões usados no observatório no teto são também mantidos aqui. Cada bastão é moldurado com um símbolo que se encaixa com o buraco em uma das pirâmides. O cajado designado ao círculo no observatório do teto tem um sol dourado, com um diamante no centro, em sua ponta. Isu mantém o Cajado da Serpente aqui quando não está com ele.

Há robes eclesiásticos e capuzes em quantidade aqui, um diferente para cada um dos deuses. Há cajados, báculos, manguais e ankhs - todos feitos de madeira e banhados a ouro. O valor total do tesouro nesta sala é 50.000 peças de ouro. Mesmo com essa riqueza, as portas nunca ficam trancadas. Qualquer um que remover esses itens do templo será amaldiçoado. Depois de 1 dia, a pessoa começa a ter a cabeça de um ju-

mento (igual à da estátua de Set). A cabeça leva um dia inteiro para se formar, mas o processo se inicia imediatamente. Se os itens forem devolvidos, a cabeça do gatuno retorna ao normal, mas também leva um dia inteiro para esse processo acontecer. Nem uma magia, exceto um Desejo, removerá esta maldição.

8. Aposento da Sumo-sacerdotisa

Isu se alimenta e dorme nesse aposento. A cama de madeira é coberta com adornos de seda. Os pilares ao redor da cama são chapeados de prata e tingidos com cores brilhantes. Sua banheira é feita de tijolo esmaltado, tingida em cores maravilhosas. As paredes são cobertas com hieróglifos glorificando o Set matando Osíris, o ato de mal supremo para os deuses. Se essa sala for inteiramente saqueada, obter-se-á um valor de 4000 peças de ouro. A maior parte se trata de joias e itens estranhos de metais preciosos.

9. Salão da Sumo-sacerdotisa

Esta é a sala pública de Isu. Há uma cortina pendurada na entrada do estabelecimento. Essa sala é ricamente decorada com ouro e excelentes trabalhos artísticos. O valor total desta sala é 7.000 peças de ouro. Esses tipos de enfeites são normais para os sacerdotes e sacerdotisas dessa religião. Há várias cadeiras e divás e algumas mesinhas distribuídos pela sala.

As paredes são enfeitadas e pintadas com cenas dos faraós e deuses. Uma parede descreve a história de Anhktepót.

10. Depósitos

Estas salas servem para vários fins. Originalmente, foram construídas como aposentos sacerdotais e para os trabalhadores do templo. Séculos se passaram desde que houve mais que um ou dois sacerdotes nesse templo. Na maior parte da história de Har'Akir, têm sido usados como depósitos para tudo - desde alimentos a corpos

mumificados.

Recentemente, esses locais foram usados para acomodar o fluxo de visitantes em Har'Akir. Isu oferecerá as salas 10c e 10d para os PJs se eles quiserem. Ela possui tubos de captação sonora, conectando essas salas aos seus aposentos (sala 8), o que a permite ouvir qualquer conversa normal nessas salas. Cada sala possui três esteiras de palha e um pequeno pote de barro. As outras salas contêm urnas com especiarias, jarros de óleo e outras coisas usadas no templo.

11. Câmara de Anúbis

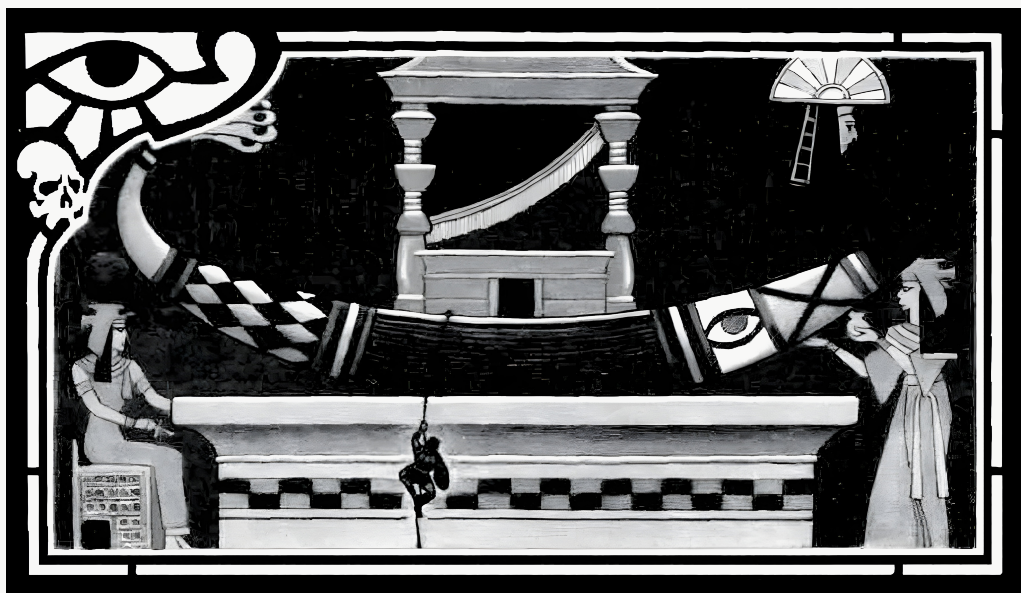
Esta é a sala onde Isu mumifica os aldeões que morrem em Har'Akir. Há uma grande plataforma de pedra onde os corpos ficam enquanto são preparados. Enormes urnas e tonéis enfileiram-se nas paredes e estão cheios de materiais necessários para consagrar o corpo. Facas, conchas, martelos e outras ferramentas ficam em uma mesa próxima. Se os PJs entrarem nessa sala após a luta com Isu, encontrarão as vestes e pertences pessoais de Dulcimae aqui.

Sob a escadaria há uma porta secreta. Atrás

dela há uma salinha de 1,5 x 1,5 m, repleta de textos antigos e pequenos tesouros deixados por faraós de tempos antigos. Há 112 pergaminhos, 37 peças de joalheria e estatuetas. Não há maldições vinculadas a qualquer parte desse tesouro e particular. Um pergaminho é clerical, e contém duas magias Curar Doenças e um Lendas e Histórias. Há outro pergaminho arcano, contendo as magias Imobilizar Mortos-Vivos, Flechas de Chamas e Pele Rochosa.

Se os PJs vasculharem os textos e pergaminhos por mais de duas horas, eles encontram os oito diários de Isu e os pergaminhos mágicos. Os registros são escritos na língua local, mas são estranhos para os PJs. Há aldeões em Mudar que podem ler o texto. Se os PJs estiverem com Abu, ele pode traduzir.

Os oito pergaminhos cobrem a vida inicial de Isu. No segundo pergaminho, ela descreve sua descoberta do pergaminho mágico que pode controlar múmias superiores. O oitavo é o mais recente. Descreve sua última conversa com o deus Set e a jornada dela até a tumba de Anhktepot para encontrar Senmet.



No pergaminho II

“Acabo de descobrir um misterioso fragmento de pergaminho, secretamente oculto em um compartimento no observatório. Primeiramente, eu li eufórica seu texto antigo, mas quando eu vi o conteúdo, fiquei chocada. Trata-se de parte de um ritual macabro para reerguer um dos filhos de Anhktepót e escravizar o monstro. Tentei queimá-lo, mas as chamas recusavam-se a consumir o papel. Perdoe-me Osíris, mas não consegui destruí-lo...”

“...Eu não consigo me ajudar. O pensamento do pergaminho queima em minha mente. Tentei de tudo para destruí-lo. Talvez ele não foi feito pra ser destruído.”

No pergaminho VI

“Será que os deuses querem que eu use este pergaminho? Orei para Osíris por semanas, mas não recebi resposta. Com certeza eles não teriam colocado tamanha tentação diante de mim se eu não devesse usá-lo. Não, não posso pensar nisso! O pergaminho é um trabalho malévolo de Set e não deve ser usado por ninguém.”

No pergaminho VIII

“Agora vejo que Osíris é um deus fraco. Como eu pude achar que ele fosse digno de minha veneração? Set, o misterioso, não só matou Osíris, mas conseguiu resistir à vingança de Hórus. Com certeza, Set é o mais poderoso dos deuses. Agora eu juro minha vida que estou à disposição do serviço dos segredos sombrios de meu senhor, Set.”

“Decidi usar o pergaminho para escravizar um dos filhos de Anhktepót. Eles jazem mumificados e santificados na

tumba do faraó. Após consultar as estelas, descobri quando sua tumba pode ser aberta. Em breve serei a ama de um morto-vivo! Primeiro, devo finalizar a magia. Somente a primeira parte é registrada no pergaminho. Set, meu senhor, guiará minhas mãos...”

“Consegui! Andei pela tumba dos deuses e despertei o morto-vivo. Senmet, sacerdote de Anhktepót, serve a Set através de mim. Juntos, deixaremos pra trás esta terra amaldiçoada para conquistar tudo aquilo que fica além das Muralhas de Rá.”

Incluso nesses pergaminhos, há um pedaço de papel inscrito com instruções para usar o observatório no teto. Com tais inscrições, qualquer PJ com perícias adequadas pode identificar a Noite de Thoth. A noite exata foi determinada na tiragem das cartas descrita no evento da segunda noite (veja amais acima). Com este papel e com o observatório, os PJs podem determinar quando ocorrerá a Noite de Thoth.

12. Templo de Set

Há uma cortina pesada pendurada na entrada desta sala. Dentro, há um secreto templo de Set, onde Isu o adora. Até poucos anos atrás, esta sala armazenava várias urnas e jarros os quais agora enchem a sala exterior. Leia o texto a seguir quando os PJs entrarem na sala:

Assim que vocês afastam a cortina, uma brisa quente e seca vem em seus rostos. Isso causa um arrepio apesar de seu calor. Um fraco cheiro doce e fétido é exalado pela escuridão. Vocês conseguem ver um tapete vermelho no chão, mas qualquer coisa além de 1,5 metros está obscurecida nas sombras. Dois pontos inertes de luz vermelha se revelam nesta mortalha de escuridão. Vocês ouvem o som de uma inspiração lenta.

Todos os PJs devem fazer um teste brando de horror, com um bônus de +2. A estátua de Set na parede oposta é manipulada para girar dois espelhos avermelhados nas cavidades orbitais quando se abre a cortina. Um pequeno fole em sua barriga assopra o ar através da garganta simultaneamente.

O local é um pequeno sorvedouro do mal. Nenhuma luz consegue penetrar a entrada por mais de 1,5 metros. Uma vez que entrem, a sala pode ser normalmente iluminada por qualquer iluminação que os PJs possuam Isu ganha um bônus de +2 em todos suas jogadas de proteção aqui. Qualquer um que tente resistir às suas magias terão penalidade de -2. Senmet e seus lacaios mortos-vivos ganham um bônus de +2 para resistir o poder da fé, apesar de que seja improvável que eles estarão aqui.

Como mencionado acima, há uma estátua de Set sentada na parede oposta. Há três cobras douradas enroladas a seus pés. Mesas baixas posicionam-se em ambos os lados da sala. Os resíduos de sacrifícios e cerimônias asquerosas mancham as superfícies de pedra. Qualquer um que examine minuciosamente estas mesas deve fazer um teste brando de horror, com um bônus de +2.

Escolha um PJ do grupo. De preferência, um que falhou em um teste de medo ou horror recentemente. Diga a esse PJ que ele tem certeza que viu as cobras ou a estátua se mover, piscar, lambe os lábios, etc. isto não está realmente acontecendo - a imaginação do PJ está lhe pregando peças.

Se Isu for injustamente atacada antes do evento da terceira noite, a estátua de Set se levanta como um golem de pedra para defendê-la. Isto com certeza revela sua verdadeira natureza. Isu foge para o deserto para procurar refúgio com Senmet.

Golem de Pedra

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	10000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9
DV [PV]	CA	JP	MO
12 [60]	15	9	11

1 x ATAQUE +11 (3D6)





◆ VALE DO DESCANSO DOS FARAÓS ◆

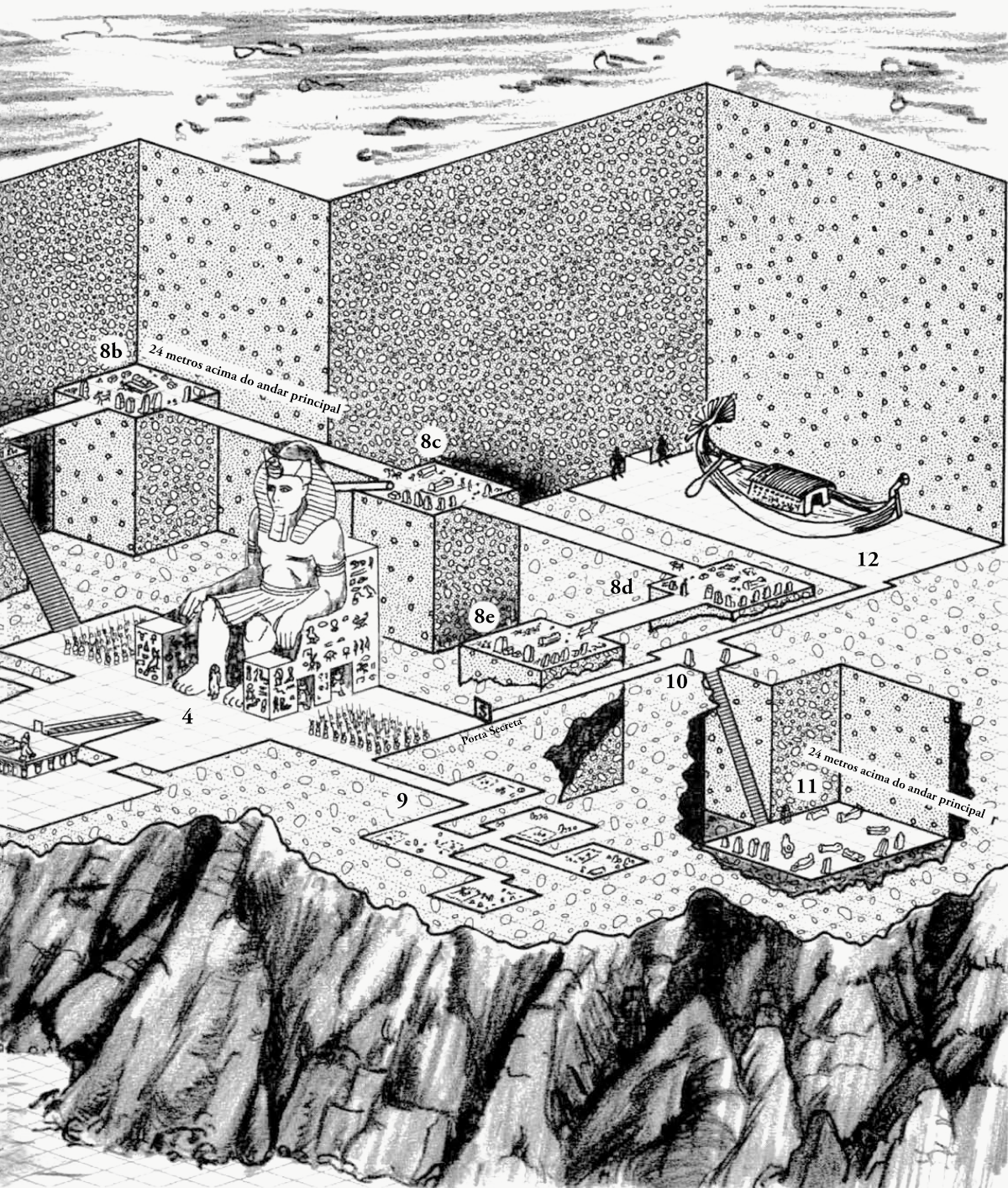
A outra estrada em Har'Akir leva para este pequeno desfiladeiro. Grande parte desse desfiladeiro ergue-se acima do nível do deserto. A estrada da vila inclina-se para cima enquanto se aproxima da entrada do desfiladeiro. Há pouca areia solta aqui - apenas rochas lisas e planas preenchem a paisagem. As paredes do desfiladeiro ficam a meros 450 metros de ambos os lados da estrada.

Os penhascos, nem tão inacessíveis assim, são certamente formidáveis. Qualquer personagem que tente escalá-lo deve tentar o teste de Escalar muros quatro vezes antes de alcançar o topo. Os penhascos têm 210 metros de altura em relação ao nível do chão do deserto, e 150 metros em relação ao chão do desfiladeiro. Abutres começam a rondar assim que os PJs adentram ao vale.

O topo desses desfiladeiros é uma vastidão rochosa e árida. É possível que os PJs entrem santuário abaixo por aqui. Sob hipótese nenhuma eles conseguirão descobrir a entrada secreta para a tumba. Fica muito bem camuflada em uma área muito extensa.

A qualquer momento, exceto na Noite de Thoth (veja o evento da segunda noite, mais acima), uma numerosa matilha de Cães da Morte atacará qualquer coisa viva que entre no vale. Os cães não deixarão o desfiladeiro para perseguirem os PJs enquanto Anhktepote dorme. A magia dele os mantém vivos nesse vale sem vida. Na Noite de Thoth, esses cães vão dormir em pequenas cavernas nos penhascos.

Depois que os personagens tiverem adentrado cerca de 450 metros no vale, eles



começam a ouvir um estranho coro de cães latindo. Na rodada seguinte, eles veem dúzias de pequenas formas correndo da entrada do mausoléu na direção deles. Leva três rodadas para que os primeiros cães alcancem os PJs. A cada rodada, 2d6 cães chegam e atacam os PJs. Se os PJs conseguirem superá-los e entrar na tumba, os cães não vão atrás, nem subirão as escadas que conduzem à mesma.

Cão da Morte

ENCONTRO	50	EXPERIÊNCIA	120 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	13	7	17

2 x MORDIDA +1 (1D10+DOENÇA)

Tumba de Anhktepot

No final do vale, há uma estrutura imponente. Ela é visível já na boca do desfiladeiro, apesar de não ser possível discernir detalhes a essa distância. A tumba é uma construção baixa e plana, com colunas de pedra por toda sua parte dianteira. Há uma escadaria larga erguendo-se na parte central. Chegando ao fim da escadaria, há

uma plana extensão de teto. O limite oposto desse “teto” dá de encontro com a parede do desfiladeiro, no qual há algumas estátuas cobrindo os cantos.

1. Santuário

Esta construção baixa e plana é um monumento e santuário à vida e trabalhos de Anhktepot. Colunas justamente afastadas preenchem a ampla extensão da construção. Cada coluna é decorada com figuras entalhadas e pintadas, descrevendo os eventos da vida de Anhktepot. Há mais de 200 colunas nesse santuário. Muitos dos feitos descritos são exagerados ou completamente falsos.

Uma escada larga e rasa leva ao platô do santuário. No topo das escadas, há estátuas gigantescas que deixam qualquer espectador de boca aberta. Há seis estátuas, todas distribuídas na parede da alcova. Há hieróglifos entalhados em pedra nas pontas externas da alcova em cima de cada estátua

No centro da parede oposta há uma alcova menor. Exceto na Noite de Thoth, há uma cavidade indistinguível na rocha. A entrada da tumba “não existe” - a não ser no evento descrito anteriormente. Todo o corredor de



33 metros de comprimento, atrás da alcova, é de pedra sólida.

Na noite de Thoth, quando a lua estará cheia e estrelas e planetas nas posições certas, a entrada e corredor que levam à tumba aparecem. Isto acontece no por do sol. A entrada desaparece novamente no nascer do sol.

As estátuas à esquerda da entrada, quando você está entrando, são de alguns deuses. Rá está perto da porta, seguido de Osíris e Ísis. À direita estão Anhktepot, sua esposa - Nephyr, e seu vizir - Anhkamon. A cabeça de Nephyr foi deteriorada ao ponto que suas feições estejam indiscerníveis. Obviamente isso é obra de alguma criatura perturbada, de tão horrendamente danificada que o belo rosto de Nephyr ficou.

2. Templo de Rá

A inércia do ar dessa sala é levemente interrompida pela poeira que sobre dos seus pés quando pisam aqui. O frescor dessa sala é um severo contraste ao calor do deserto. O som mais suave parece ecoar até nas paredes mais distantes.

O teto dessa sala eleva-se a alguns metros do chão. Sua profundidade some nas sombras. As paredes são “mergulhadas” em escuridão, praticamente ocultando as figuras entalhadas e pintadas de uma era e cultura há tempos mortas.

Uma pequena construção impõe-se diante de vocês - uma coleção de colunas suportando um platô de pedra. Falcões de pedra em tamanho humano portando coroas estão empoleirados em cada canto do platô. Cada coluna é entalhada no formato de um homem - muitas com cabeças de feras. Seus olhares implacáveis lhes julgam indignos de suas ações.

As tumbas dos faraós eram duplicatas de templos. Na cultura do Egito antigo, os Faraós eram considerados serem os próprios deuses, logo a veneração nas tumbas

dos faraós eram uma extensão natural das crenças de Har'Akir. A construção menor é do mesmo modo um templo, servindo a todos os deuses. Cada coluna é talhada no formato dos deuses de Har'Akir. O teto da construção está a 2,10 metros de altura.

No topo do platô há um altar baixo, que não dá para ser visto do chão. Os falcões de pedra são símbolos de Hórus - deus da vingança. Atrás do altar, uma entrada preta liga o templo à próxima câmara. Os sacerdotes usavam essa passagem para alcançar o altar.

Caso os PJs tentarem escalar até o platô por essa sala, os falcões ganharão vida e vão atacar. Isso causa um Teste de Medo. Os falcões não atacam se os P's chegarem ao platô vindos do templo de Anhktepot (sala 4). Estes monstros têm as mesmas estatísticas de combate de hipogrifos.

Falcão Gigante

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	175 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	3,36v
DV [PV]	CA	JP	MO
3+3 [18]	15	9	20

2 X MORDIDA +1 (1D10+DOENÇA)

3. Sala de Purificação

Esta sala menor tem um teto menor, de 2,10 metros. Há vários jarros, vasos, rezinas e grandes urnas aqui. Eram usados para guardar líquidos e fluidos usados para purificação de visitantes do templo. Agora estão vazios ou repletos de poeira. A passagem que conduz a essa sala tem só 90 cm de largura e 1,20 m de altura.

4. Templo de Anhktepot

A enorme estátua de pedra de um homem domina a visão diante de vocês. A cabeça de vocês mal alcança o tornozelo dela. A estátua jaz sentada em um bloco, com mãos sobre o colo. O físico impressionante de um homem sendo represen-

tado é prontamente aparente, uma vez que porta uma coroa e veste uma tanga cerimonial. Em ambos os lados das pernas, e entre elas, há estátuas de outras figuras que são o dobro do tamanho de vocês.

A estátua é de Anhktepot em seus tempos como faraó. As imagens ao redor da base do seu trono são retratos de suas 5 esposas. A estátua entre seus pés é uma representação de sua esposa Nephyr.

As paredes são cobertas com hieróglifos pintados. Caso decifrados, eles contam a história de Anhktepot. Uma vez que as paredes se estendem a um teto alto o suficiente para conter tal estátua, seria uma façanha incrível lê-la por inteiro. Em ambos os lados desse imenso monólito há estatuas de barro de guerreiros. Há dúzias de cada lado. As estátuas são pintadas para representar guerreiros de tal período. Cada um tem uma espada curta de bronze e uma lança com ponta de bronze. Os fios e pontas estão cegos; se usados como arma, causam 1d3 de dano.

Na parte de trás da sala, atrás das estátuas, há uma porta secreta. Ela abre com o som de pedra pesada em atrito com rocha. O corredor revelado só tem 90 cm de largura e 1,2 m de altura.

5. Cripta dos Oficiais Menores

Alinham-se sarcófagos em pé nas paredes daqui. Há mais que uma dúzia deles. São sarcófagos de oficiais menores do palácio. Anhktepot ordenou que, em sua morte, eles também fossem mortos e enterrados com ele para servi-lo no mundo inferior. Os hieróglifos nas paredes contam essa história. Não há nada de valor nessa câmara.

6. Porta Secreta

Nos fundos da cripta dos oficiais menores (sala 5), há uma porta secreta que leva a uma escadaria íngreme e estreita. Esta porta secreta é 2 vezes mais difícil de se

detectar do que o normal. A escadaria tem somente 90 cm de largura, e a altura dos degraus ao teto é de apenas 1,2 metros.

A escadaria é repleta de armadilhas, para evitar que qualquer um ganhe acesso ao templo vindo de cima (veja sala 6). A simples pressão sensorial em um degrau ativa cada armadilha, e um outro degrau o desativa. O degrau de ativação é sempre acima da armadilha, e o degrau de desativação é abaixo da armadilha. Isso torna seguro subir as escadas, mas mortífero descê-las. Os sacerdotes do templo sabiam quais degraus evitar para descer tranquilamente.

6a. Dois degraus inclinam-se silenciosamente para formarem uma curta rampa. Ao mesmo tempo, uma ilusão de escadas normais é conjurada sobre eles. Cutucar os degraus com um bastão ou cajado revela a ilusão. Qualquer um que pise na escada deve fazer um teste de Destreza. Uma falha indica que eles caem no fim de um jogo de escadas e sofrem 2d6 pontos de dano da queda. Sucesso indica que o PJ se escora nas paredes e não cai.

6b. Esta pequena plataforma é um alçapão que abre pra um fosso de escaravelhos carnívoros. A força de queda de um PJ, ou dois pisando normalmente, faz o piso ceder. Se os PJs cruzarem este piso um de cada vez, nada acontece.

6c. Este degrau abre um alçapão no teto. Uma colônia de fungo violeta cresce no compartimento escondido. A nuvem de esporos pode afetar qualquer PJ nas escadas ou a 90 cm desta posição.

Fungo Violeta (LB3,p.86)

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	50 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	3,1E
DV [PV]	CA	JP	MO
2+4 [14]	16	5	10
4 x TENTÁCULOS +4 (1D4+4)			

7. Cripta do Administrador

No centro desta sala está um sarcófago. Sua superfície foi cinzelada e lixada, removida de qualquer marca. O que já foi chapeado em ouro, foi vandalizado por ladrões. Dentro, jaz o corpo do administrador responsável da construção desta tumba e templo. As paredes da sala são cobertas com hieróglifos que contam a história da construção do templo.

Esta salinha se encontra sob uma pedra plana na superfície do penhasco. Um mecanismo secreto lentamente abaixa a plataforma até a sala, permitindo a qualquer um na sala a subir no topo do desfiladeiro. Depois de uma rodada completa, a pedra se move de volta para o lugar.

8. Criptas dos Filhos

A ampla escadaria que leva a essa sala é relativamente íngreme. As paredes em cada lado mostram cenas dos casamentos de Anhktepót e o nascimento de seus muitos filhos. Elas falam de uma poderosa maldição sob qualquer um que saquear as tumbas dos filhos.

Cada sala é preenchida com uma dúzia ou mais sarcófagos em pé, e alguns caídos. Oferendas valiosas foram posicionadas por perto. Objetos preciosos, feitos de ouro, jazem nas mesinhas. Cada sala é dedicada aos filhos de uma das esposas de Anhktepót. Em alguns casos, suas parceiras ou filhos (netos de Anhktepót) estão aqui também.

Muitos desses caixões estão vazios, uma vez que Anhktepót morreu antes de algumas de suas esposas e netos. Se a tumba de Anhktepót não tivesse sido transportada para Ravenloft, eles teriam sido enterrados aqui quando mortos. Agora os sarcófagos esperam corpos que nunca os preencherão.

Cada sala (exceto 8e) contém um pequeno tesouro de itens em ouro. Para determinar o valor do tesouro, role 3d6 x 1000 peças de

ouro. Se uma sala for saqueada de mais que a metade de seus tesouros, o PJ envolvido na pilhagem será amaldiçoado até que retorne aqui. Os personagens podem, sem perigo, levar até metade do tesouro de cada sala.

A maldição que cai sobre o saqueador é envelhecer um ano a cada dia que passar. A vítima da maldição ainda viverá sua expectativa de vida normal, mas depois de 100 dias ou mais, seus corpos terão fisicamente 100 anos de idade. Eles não conseguem caminhar ou se alimentar sozinhos. Suas memórias se esvaem murmuram por horas sem dizer nada. Eles conseguem viver 50 anos ou mais nessa condição.

Os corredores conectando as cinco câmaras têm 90 cm de largura e 1,2 m de altura. São feitos de pedra plana, adornadas com os hieróglifos comum a qualquer lugar nessa tumba.

8a. O primogênito de Anhktepót, Thutepót, repousa nessa câmara. Ele morreu pelas mãos de seu pai quando a maldição de Rá foi rogada em Anhktepót. Seu espírito se recusou a deixar o seu corpo morto. Thutepót ainda está acordado como uma múmia nessa câmara. Estranhamente, ele não culpa o pai pela morte, mas sim o deus Rá. uma vez que é praticamente impossível obter vingança contra um deus, Thutepót está condenado a uma existência morta-viva até ser destruído. Thutepót atacará qualquer criatura viva que entrar nessa sala.

Múmia (LB3, p.135)

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9,6E
DV [PV]	CA	JP	MO
8+3 [43]	17	9	9

1 x TOQUE +6 (1D12+DOENÇA)

8c. Aqui há uma porta secreta, revelando um buraco que mal chega a 90 cm de largura e 60 cm de altura. Se os PJs se empenharem na procura de portas secretas, a

encontrarão. Qualquer PJ que rastejar por este túnel de 12 m de comprimento descobre que ele está de frente a uma parede de pedra com um pequeno buraco nela. Se houver fontes de iluminação no templo de Anhktepót (sala 4), ele consegue ver que ele está observando tudo pelo olho esquerdo da estátua gigante.

De qualquer maneira, o PJ ouve um passo rastejante de algo na sala posterior. É o som de Senmet retornando a seu sarcófago. A múmia não está na linha de visão do PJ mesmo havendo fonte de iluminação aqui. O som por si só é suficiente para forçar o PJ ouvinte a fazer um teste de medo. Uma vez que o PJ está confinado em um pequeno e estreito túnel de pedra, e tem que sair de costas, aplique uma penalidade de -4.

Neste buraco há um pergaminho, simplesmente caído no chão de pedra. Está bem no fim do túnel. Trata-se de um pergaminho mágico para arcanos, contendo Compreensão de Linguagens (x2) e Detectar Maldade.

8e. Esta sala é o local de funeral de Nephry, a mais jovem esposa de Anhktepót. O sarcófago dela está vazio, e sua tampa encontra-se quebrada e despedaçada no

chão. Dentro há um fragmento de Ankh. Uma Detectar Magias mostra uma magia de Abjuração na peça. Não há mais outro sarcófago nessa sala, uma vez que ela não teve filhos.

Os hieróglifos nas paredes não especificam como ela morreu. Nem mesmo mencionam seu retorno como um dos mortos-vivos.

9. Aposento dos Sacerdotes

Quando o templo foi uma parte ativa da vida de Har'Akir, havia vários sacerdotes que aqui serviam. Ninguém vivia aqui dentro, mas estas salas serviam como escritórios para os sacerdotes que aqui trabalhavam.

A mobília e textos que uma vez preenchiam essas salas foram reduzidos a sucata e pó. Anhktepót enfureceu-se contra seus sacerdotes quando acordou pela primeira vez. Já que ele não conseguiu encontrar nenhum vivo, descarregou sua fúria fútil nos escritórios deles.

10. Antecâmara

Há dois sarcófagos em pé aqui. Cada um contém uma múmia (do tipo normal). Em



vida eles foram sacerdotes menores que voluntariamente ofereceram suas vidas para proteger o faraó e os sumo sacerdotes na jornada para o submundo. Eles não deixarão ninguém passar por eles sem lutarem.

Em um dos sarcófagos há metade de um ankh, o encaixe para a outra metade encontrado no sarcófago de Nephyr. Uma Detectar Magias mostra uma magia de Abjuração na peça. Se as duas metades forem juntadas, elas imediatamente se fundem. O ankh completo é um símbolo sagrado que eleva o poder da fé contra qualquer morto-vivo dessa terra como se o clérigo fosse um nível mais alto.

Múmia (LB3, p.135)

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9,6E
DV [PV]	CA	JP	MO
8+3 [43]	17	9	9
1 x TOQUE +6 (1D12+DOENÇA)			

11. Cripta dos Sumo-sacerdotes

Esta é a sala do templo onde os sacerdotes foram sepultados. Muitos deles foram mortos por Anhktepot antes de sua própria morte. Aqui é onde Isu chegou e despertou Senmet para andar entre os mortais. Se os PJs se aventurarem cripta abaixo, descobrirão que há um pouco mais de uma dúzia de sarcófagos. Todos contêm múmias superiores - uma das quais é Senmet. Felizmente para os PJs, as múmias superiores estão sob o controle do adormecido

Anhktepot. Se um sarcófago for aberto, a múmia superior olhará diretamente os PJs e os ameaçará verbalmente. Entretanto, não podem se mover para se defenderem sem ordens de Anhktepot.

Se Isu conseguiu fugir da vila de Mudar, então ela é encontrada nesta sala. Se os PJs não tomarem cuidado com o som da apro-

ximação deles, ela estará escondida atrás de um dos sarcófagos, próximo à entrada. Ela conjurará magias ou tentará um Ataque pelas costas de um PJ com seu cajado ou adaga. Ela ganha todos os benefícios do Sorvedouro do mal (veja abaixo).

Se os PJs tentarem destruir uma das múmias superiores, Senmet se levanta e os ataca. Ele ainda não quer Anhktepot acordado. Ele não consegue convocar nenhum zumbi do deserto para o ajudar nessa sala, mas este lugar é um sorvedouro do mal para ele. Todas as jogadas de proteção, tentativas de uso do poder da fé, testes de medo e horror possuem uma penalidade de - 3. As jogadas de proteção de Senmet têm um bônus de +3. Se os PJs fugirem daqui, ele vai atrás.

12. Balsa Funerária de Anhktepot

O povo de Har'Akir imagina que a viagem para o outro mundo ocorre por um rio. Portanto, os sacerdotes e faraós possuem barcos em tamanho real, construídos para suas póstumas jornadas para o submundo. Nesta sala, encontra-se a balsa de Anhktepot. Ela tem 2,1 m de comprimento e 6 m de largura. Há uma cabine simples no centro dela. O topo do mastro é um entalhe de uma cabeça mumificada, enquanto que a parte traseira é um arranjo de plumas, similar a uma cauda de pavão erguida.

Dentro da cabina há um gongo com a imagem de Osíris gravada aqui. De acordo com a lenda, um ankh mágico é necessário para fazer o gongo poder soar.

Qualquer tentativa dos PJs resulta em silêncio - a não ser que eles possuam o ankh mágico.

A lenda está descrita nos hieróglifos dentro da cabine da balsa. Quando soarem o gongo (considerando que os PJs possuam o ankh mágico), ele vibra com um tom fúnebre. O som é o suficiente para forçar um teste de medo E de horror dos PJs. O Ankh mágico

fica despedaçado. Se os PJs não fugirem desse barulho medonho, eles testemunharão o sétimo despertar de Anhktepot. Ficar mais que uma rodada na presença do faraó é morte certa para os personagens.

No canto oposto da sala há uma escadaria para baixo.

Na entrada, há dois golens de pedra. Descreva-os como estátuas, mas não tente em demasia disfarçar o que são.

Os golens estão ali para evitar que os PJs desçam nos aposentos inferiores da tumba de Anhktepot. Eles não ferem os PJs a não ser que seja necessário.

Quando o gongo for soado, Senmet imediatamente parte para a sala da balsa funerária. Se os PJs fugirem dessa sala imediatamente após soarem o gongo, eles veem Senmet assim que alcançarem o topo da escadaria da cripta. Ele se livra de qualquer PJ em seu caminho. Nenhuma barreira física ou mágica pode detê-lo. Ele não ficará

para combater os personagens.

A luta entre o faraó e o usurpador Senmet faz a tumba tremer, fazendo rochas e poeira caírem do teto. Os PJs podem escapar de Har'Akir contanto que partam antes do nascer do sol. Fora da tumba, uma tempestade de areia está se formando.

Concluindo a Aventura

Quando os PJs alcançarem as fronteiras de Har'Akir, as muralhas de Rá não estarão ativas. Uma neblina trêmula, similar a de uma miragem, é a única indicação das fronteiras desse domínio. Assim que os PJs saírem de Har'Akir, você pode colocá-los onde desejar. A regra geral de Ravenloft é eles serem mandados para outro domínio das brumas. Contudo, se você quiser que eles deixem o semiplano do pavor, o fantasma de Dulcmae aparece mais uma vez para guiá-los. Ela manifesta seu poder de controlar as brumas de Ravenloft para mandar os PJs de volta ao seu mundo. Com isso, o espírito passa a descansar em paz.

◆ PERSONAGENS NÃO-JOGADORES ◆

Isu Tehkotep

Sacerdotiza de Set, 8º nível, Leal e Má

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	4000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
8 [40]	18	11	9

1 x **TOQUE** +4 (1D6)

Poderes garantidos: Imunidade à venenos, Ataque pelas costas (x3 o dano) igual à um ladrão.

Esferas maiores: Todas, Astral, Combate, Guardiã, Necromântica. Convocação

Esferas menores: Cura, Proteção

Magias por círculo: 5, 5, 4, 2 (1º a 4º círculo)

Magias de Isu

Curar ferimentos leves (x2), Invisibilidade contra mortos-vivos, Resistência ao calor, Silêncio 4,5m (2), Martelo Espiritual (2), Morte Aparente, Dissipar Magia (2), Causar Maldições, Convocar Animais / (2).

Isu já foi uma sacerdotisa leal e boa de sua fé, devotada a Osiris, em particular. Ela se corrompeu quando encontrou um pergaminho mágico descrevendo como alguém poderia obter controle sobre uma múmia superior. Levou muitos anos em negar a tentação de poder pessoal ante de sucumbir. Agora, ela é uma sacerdotisa leal e má de Set.

Isu manteve suas conversas com o deus maligno Set em segredo dos aldeões de Mudar. Ela está mudando lentamente os rituais e textos da religião da vila para os de Set. Os jovens estão sendo ensinados na crença de Set de forma que, quando tornarem-se adultos, o adorarão.

Isu é uma mulher sorrateira e astuta. Ela

é uma atriz habilidosa, fazendo que seja muito difícil pegá-la em uma mentira. Ela curte agir com traição e logro. A imagem que ela apresenta ao mundo exterior é de uma severa devota. Ela comanda a obediência e lealdade de muitos aldeões.

Isu tem um gato chamado Bashet. Este é um dos muitos nomes da deusa Bast, rainha dos gatos. Ele tem traços do tipo siamês; seu corpo tem um pálido bronzeado pelo, enquanto que suas pernas, cauda, rosto e orelhas são marrom escuro. O marrom mistura-se gradativamente na coloração mais pálida. O gato é apenas um gato normal, mas Isu o trata com reverência especial. Ela conversa com o mesmo e finge que ele a responde, tipo muitos donos de animais de estimação fazem. Não leve esse traço muito a fio quando interpretá-la é possível que os personagens suspeitem do gato.

Combate: Isu usa o Cajado da Serpente (versão víbora), encontrado na cripta de



Anúbis, como sua principal arma corpo-a-corpo. Se possível, ela aplica se “ataque pelas costas” com uma adaga. Do contrário, ela depende quase que exclusivamente de suas magias. Em particular, ela costuma conjurar Roupas Encantadas e Martelo Espiritual.

Senmet

“Filho” de Anhktepót, Leal e Mal

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	6000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9,6E
DV [PV]	CA	JP	MO
8+3 [43]	18	10	10

1 x ATAQUE +9 (3D6)

Senmet é uma múmia superior despertada por Isu. Uma descrição completa de múmias superiores pode ser encontrada no livro LB3. Este é uma descrição resumida suficiente para jogar essa aventura.

Senmet se parece com uma múmia normal. É coberto por bandagens funerárias e cambaleia enquanto anda. Algumas faixas já sumiram, revelando uma carne marrom, emagrecida e ressecada que mal cobre sua estrutura óssea. Um leve odor de especiarias ressecadas pode ser detectado onde quer que ele vá.

Assim como todas múmias superiores, ele é absurdamente inteligente (gênio, 17-18) e fala com uma voz seca e áspera. Ele pode se comunicar telepaticamente com outras múmias ou seus próprios zumbis do deserto.

Combate: qualquer um atingido pelo ataque dessa múmia fica infectado com uma terrível doença pútrida que mata em 1d12 dias. Um dia após a infecção, o personagem perde 1 ponto de Força e Constituição. Sua pele começa a definhando e descascar como um pergaminho velho. Ele começa a ter convulsões, tornando impossível a conjuração de magias. A única esperança é uma série de Curar Doenças, todas conjuradas no mesmo dia, uma para cada dia que a

doença tenha progredido.

Normalmente, a pessoa afetada se desmancha feito pó quando morre. Entretanto, Senmet tem a habilidade de fazer o cadáver manter sua forma ressecada e consegue transformar a infeliz vítima em um zumbi do deserto. Em 8 horas, o cadáver definha e reanima como um zumbi do deserto. Personagens infectados que forem mumificados



vivos (um processo repulsivo) torna-se uma múmia sob o controle de Senmet.

Senmet erradia uma aura de medo que força todas criaturas que o veem a fazer um Teste de Medo. Ele pode ser afetado pelo poder da fé como um vampiro (9 dados de vida). Ele é imune a água benta, mas leva 1d6 pontos de dano de um símbolo sagrado não-maligno. Contato com um ankh lhe restaura 1d6 pontos de vida.

Múmias Superiores também são sacerdotes de níveis altos com habilidades de soltar magias. Senmet trocou temporariamente esse poder pela habilidade de criar zumbis do deserto, controlá-los em grandes quantidades, e tentar exercer algum controle sobre o domínio de Har'Akir.

Senmet só pode ser ferido por magias e armas mágicas. Magias que infligem dano de frio são inúteis contra ele, enquanto que as baseadas em fogo causam dano normal.

Ele é imune a fogo não-mágico. Ele carrega um ankh em torno de seu pescoço que o regenera 1d6 pontos de dano por rodada.

Personalidade: Uma vez um poderoso sacerdote a serviço de Anhktepót, Senmet tramou para depor o faraó e governar a nação de Har'Akir (ainda fora de Ravenloft nessa época). Anhktepót soube disso e matou Senmet e o enterrou com máxima honraria.

Séculos depois, Isu leu em um pergaminho mágico um fragmento de cerimônia usada por Anhktepót para criar múmias superiores. Senmet retornou para controlar seu corpo já morto. Infelizmente para Isu, ler um ritual incompleto significou que ela não controla Senmet tão absolutamente quanto ela imaginava. Ela só pode forçá-lo a seu comando por 2d4 rodadas em um dia.

Senmet é um “mercador de poder” bem vingativo. Ele procura governar Har'Akir, e talvez outros domínios - com sangue e terror. Ele procura se vingar de Anhktepót por ter lhe assassinado há séculos atrás.

Zumbi do Deserto

Zumbis do deserto são cadáveres animados controlados pelo seu criador, o malévolo Senmet.

Um zumbi do deserto se parece com um cadáver humano dissecado. Diferente de um zumbi comum, tal carne dissecada é normalmente intacta e não se deteriora com o tempo. Eles têm uma pele amarronzada e enrugada, quase presa aos ossos. Há pouquíssimo odor associado a um zumbi do deserto. Eles vestem os vestígios de trapos de qualquer roupa que usavam quando morreram. Devido a roupa estar sujeita à passagem do tempo, zumbis do deserto mais antigos pode não ter nenhum vestuário intacto.

Igual a um zumbi comum, eles ainda sustentam quaisquer ferimentos que tinham em vida, assim como quaisquer ferimentos de batalhas desde que tornaram-se zumbis. Qualquer arma ou armadura é retido, mas obviamente não é feita nenhuma tentativa de manutenção à eles. Se o zumbi morreu portando uma espada, ele a carrega desde então até que a arma se deteriore ou enferruje.

Combate: Zumbis do deserto se movem com os mesmos passos desconcertados como a variedade comum de zumbis. Contudo, eles não são tão lentos e não sofrem as penalidades de iniciativa de um zumbi comum. Eles rolam iniciativa normalmente. Eles sempre causam a mesma quantidade de dano (1d8) independente da arma que carregam, ou mesmo se estiverem desarmados. Eles podem ser orientados a usar armas mágicas e receberem quaisquer benefícios que estiverem constantemente ativos.

Igual à maioria dos mortos-vivos, zumbis do deserto são imunes a Sono, Enfeitiçar, Imobilizar, magias que causam morte, venenos, frio, (incluindo de magias) e calor (mas não fogo). A visão de um zumbi do

deserto é suficiente para forçar o personagem a fazer um teste de horror. Similar a maioria das situações que exigem um teste de horror em Ravenloft, exposição constante a eles deixam os personagens menos suscetíveis ao horror de suas existências. Zumbis do deserto conseguem “nadar” pela areia. Se eles estiverem perto da “superfície”, só a 30 cm abaixo, eles fazem fendas, tipo o rastro de um barco na água. Pode ser uma experiência horripilante ficar só no deserto e cercado por criaturas “nadando” sob as areias do deserto.

Um Zumbi do deserto pode “alcançar” a superfície da areia e agarrar a perna de uma vítima. Eles fazem um ataque normal para



o agarrão. O personagem deve se proteger como tendo CA 10, mas adicionando sim bônus por Destreza. Uma vez “preso” no agarrão”, o personagem tem uma penalidade de -2 em sua TACO e CA. Leva três rodadas para o zumbi arrastar o personagem para debaixo da areia. A cada rodada, tal personagem pode fazer um teste de Força para se livrar do agarrão. Uma vez que tenha ido para debaixo da areia, o personagem ainda pode sobreviver por mais uma rodada, mas fica sufocado no fim da segunda rodada.

Senmet direciona todas as atividades dos zumbis dos desertos. Ele pode ver e ouvir através deles e controlá-los a cada rodada sem obstruir sua própria habilidade de mover ou atacar durante a rodada. Ele não consegue fazer zumbis falarem, e eles nem conseguem recolher e usar armas ou outros itens.

Há duas estratégias básicas que Senmet usa com seus zumbis. Ele os faz ficarem enterrados logo abaixo da superfície do deserto, onde não podem ser detectados. Quando as vítimas escolhidas andam sobre eles, os zumbis agarram seus pés e pernas. Os que não estão imediatamente sob um personagem saltam para fora da areia e cercam as vítimas.

Habitat/Sociedade: Essas criaturas anti-naturais não possuem sociedade. Eles são somente uma extensão do poder de Senmet. Eles devem estar sempre, no máximo, a 13 km de Senmet. Quando não precisa de zumbis por algum tempo, Semet possui punhados de zumbis pelo deserto e os enterra a pelo menos a 3,5 metros sob a arcia. Lá permanecem até serem requisitados uma outra vez.

Ecologia: A múmia Superior, Senmet criou os primeiros zumbis do deserto. Ele sacrificou todo seu poder de conjurar magias para conseguir criar e controlar esses zumbis, e então poder tomar controle absoluto sobre o domínio de Har’Akir.

Qualquer personagem que morrer pela doença transmitida pelo toque da múmia superior torna-se um zumbi do deserto. Leva um dia inteiro após a morte para que o cadáver seja animado. Se o corpo for destruído durante este período, não poderá ser animado como um zumbi do deserto.

◆ POSFÁCIO: A GRANDE CONJUNÇÃO ◆

A Grande Conjunção é considerada pelos estudiosos das Brumas como o mais vasto, devastador e completo evento da história de Ravenloft. Nada antes — nem mesmo as ascensões e quedas de senhores das trevas ao longo das eras — se compara ao terremoto metafísico que rasgou o Semiplano durante os eventos que ficaram conhecidos como a Abertura dos Seis Selos. Esses selos, cada qual selado ou rompido por uma aventura distinta, representam os estágios de um ritual cósmico involuntário: um desastre profetizado que os habitantes do Núcleo jamais compreenderam completamente, mas que transformou o próprio tecido da realidade.

O eixo de tudo isso é a Profecia de Hyskosa, o mais famoso de todos os versos místicos das Brumas. Embora várias versões circulem entre bardos, bruxas e eruditos, a versão mais aceita — encontrada nos arquivos de Darkon e preservada por Azalin em segredo — anuncia:

“Na casa de Daegon, o feiticeiro nasceu. A vida, a não-vida não-vivida recebeu.” - **Banquete de Goblins**

“O filho sem vida que uma austera mãe proclama, arautos de um tempo, uma noite do mal nesta terra profana.” - **O Navio do Terror**

“Pela sétima vez o Filho dos Sóis há de se levantar, para a eternidade de sofrimento, seus humildes servos condenar.” - **O Toque da Morte**

“A luz do céu que brilha sobre os que morreram, irá se dissipar e falhar, tornando tudo rubro o mundo que conheceram.” - **A Noite em que os Mortos Caminham**

“Inajira sua sorte mudará, e a todos os que vivem, de uma forma horrenda condenará.” - **Raízes do Mal**

“A viagem dos desencarnados aos tempos de ou-

trora, onde felicidade e ódio criam lendas a cada aurora.” - **Das Sombras**

Desta forma, Banquete de Goblins é sim parte oficial da Grande Conjunção, representando o Primeiro Verso e o Segundo Selo, rompido quando Kartakass entra em convulsão mística durante os eventos da aventura.

A Profecia de Hyskosa e o Destino do Semiplano

A Profecia de Hyskosa é um conjunto de versos que outrora foram vistos como metáforas sombrias, mas que se revelaram, com o tempo, um anátema literal. Hyskosa, um vistani de poderes raros, teria recebido visões diretas das próprias Brumas — ou talvez dos entes ainda mais antigos que as Brumas servem. Em sua visão, o Semiplano sofreria uma sequência de abalos, cada qual mais profundo, que culminaria numa reconfiguração total da realidade.

Curiosamente, a profecia é escrita de forma que cada verso só faz sentido retroativamente, depois de cumprido. Como toda profecia verdadeiramente eficaz, ela não existe para prevenir o desastre, mas para documentá-lo.

A Conjunção, portanto, não é apenas um evento: é um processo. Um rito involuntário que o próprio Semiplano sofre, como se suas entranhas metafísicas estivessem sendo esgarçadas por dentro. As aventuras que o Mestre conduzirá não são episódios isolados, mas sim etapas necessárias da deterioração gradual do equilíbrio que mantém as fronteiras, as almas e os poderes de Ravenloft no lugar.

Cada aventura marca a abertura de um dos Seis Selos proféticos — falhas que tornam o Semiplano mais vulnerável às manipula-

ções de Azalin, o arquilorde necromântico, e aos erros trágicos de Strahd von Zarovich, cuja própria existência está entrelaçada ao coração de Ravenloft.

A Ordem Das Aventuras e a Progressão dos Selos

A seguir, apresentamos não apenas a descrição das aventuras, mas também a forma como cada uma rompe um selo profético. Essa leitura é essencial para o Mestre, pois permite compreender a coerência narrativa que liga módulos tão diferentes entre si — horror zumbi, horror lírico, horror desértico, horror marítimo e horror político-arcano.

Selo 1 — A Noite em que os Mortos Caminham

“A luz do céu que brilha sobre os que morreram, irá se dissipar e falhar, tornando tudo rubro o mundo que conheceram.”

Esta aventura, passada em Souragne, abre a profecia. A aparição dos mortos-vivos que caminham pela vila de Marais d’Tarascon não é um mero surto necromântico: é o primeiro tremor da Conjunção. A fronteira entre vida e morte enfraquece, e a magia que sustenta os espíritos começa a vibrar com intensidade anormal.

Esta aventura revela o primeiro sinal do colapso.

Selo 2 — O Toque da Morte

“Pela sétima vez o Filho dos Sóis há de se levantar, para a eternidade de sofrimento, seus humildes servos condenar.”

Em Har’Akir, um domínio estagnado no tempo, o terceiro selo se rompe quando a morte ancestral retorna com poder renovado. Os mortos são reanimados por forças que extrapolam rituais e maldições locais: o Semiplano inteiro está ressuscitando memórias que deveriam descansar.

Aqui, a profecia avança do horror local ao horror cosmológico: o passado desperta porque o presente está desmoronando.

Selo 3 — Banquete de Goblins

“Na casa de Daegon, o feiticeiro nasceu. A vida, a não-vida não-vivida recebeu.”

Kartakass, domínio de música, liberdade e traição, é chamado “terra do canto” pelos eruditos vistani. Aqui, as vozes têm poder — e esse poder começa a falhar. O selo se rompe quando forças sinistras distorcem a magia sonora e emocional do domínio. As florestas ecoam notas falsas, tavernas vibram com dissonâncias inexplicáveis e Harkon Lukas, senhor das trevas, sente que sua influência não responde como deveria.

Em Banquete de Goblins, o Semiplano adquire consciência de que está sendo dilacerado. Aqui, pela primeira vez, há sinais claros de:

- instabilidade planar,
- distorção de fronteiras,
- aumento da influência dos Poderes Sombrios,
- e “ressonâncias” que depois aparecerão novamente em From the Shadows.

Este módulo é crucial porque marca a entrada dos personagens na esfera maior da Conjunção.

Selo 4 — O Navio do Terror

“O filho sem vida que uma austera mãe proclama, arautos de um tempo, uma noite do mal nesta terra profana.”

No Mar das Lágrimas, o quarto selo abre-se quando as fronteiras marítimas se fragmentam. Água deixa de ser barreira: agora, é condutora de horror. Ilhas surgem onde não deveriam existir. O navio amaldiçoado é apenas a manifestação mais visível do caos crescente.

Quando o selo se rompe, as Brumas come-

çam a devorar o mar, preparando o mundo para sua reconfiguração final.

Selo 5 — Das Sombras

“A viagem dos desencarnados aos tempos de outrora, onde felicidade e ódio criam lendas a cada aurora.”

Este é o clímax intelectual da Conjunção: Azalin manipula as forças da profecia, usa os personagens como peças e tenta reescrever a própria essência de Ravenloft. “O sangue do antigo” refere-se tanto a Strahd quanto às forças primordiais do mundo.

Nesta aventura, a Conjunção deixa de ser presságio e torna-se ação direta. A realidade é rasgada — e os personagens, voluntariamente ou não, são instrumentos disso.

Selo 6 — Raízes do Mal

“Inajira sua sorte mudará, e a todos os que vivem, de uma forma horrenda condenará.”

O fechamento. A quebra final. A reconfiguração do Semiplano.

Estruturas espirituais, domínios, identidades e fronteiras são rearranjados. Este módulo representa o ponto em que o Mestre testemunhará o ápice da campanha: quando toda a escalada dramática convergir para o colapso — e renascimento — de Ravenloft.

O Toque da Morte Como Selo

Agora que estabelecemos o grande arco, é fundamental aprofundar por que O Toque da Morte marca o segundo selo da Conjunção.

Por que Har’Akir?

Har’Akir é um domínio único em Ravenloft — uma terra onde o sol impiedoso, a areia eterna e a devoção ancestral aos mortos criam um ambiente em que a linha entre a vida e a morte é mais fina do que em qualquer outro lugar. É um reino moldado pela memória, pela preservação e pela estagna-

ção, onde o passado nunca desaparece completamente e onde tudo parece aguardar silenciosamente o momento de despertar. Essa atmosfera torna Har’Akir o palco ideal para o rompimento do Terceiro Selo da Profecia de Hyskosa, anunciado no verso: “A sagrada areia trará a morte de volta.”

A areia desempenha o papel de ponte espiritual. Ela recobre tumbas, sela templos, envolve múmias e preserva corpos como se fossem páginas de uma história enterrada. Quando o Selo se rompe, essa areia deixa de ser um escudo protetor para se tornar um condutor. Ela transporta ecos, espíritos, restos mortais e memórias — tudo aquilo que deveria permanecer adormecido. A areia passa a ser o elemento físico que manifesta o desequilíbrio metafísico da Conjunção.

Além disso, Har’Akir é um domínio preso no tempo. Poucos eventos realmente mudam suas tradições, sua cultura ou sua estrutura política. A rigidez cultural e espiritual do domínio faz com que qualquer ruptura, mesmo sutil, gere um impacto colossal. O que está enterrado sob séculos de silêncio ressoa com potência dobrada quando perturbado. Assim, quando uma falha planar ocorre, suas reverberações penetram profundamente nas tumbas e despertam o que deveria estar inacessível.

Sua cultura centrada na morte amplifica esse efeito. Sacerdotes, escribas e anciãos dedicam suas vidas a honrar os falecidos e manter rituais que preservam tradições milenares. Mas, com o Terceiro Selo aberto, essas mesmas práticas se tornam portas de entrada. Invocações sagradas tornam-se instáveis. Amuletos protetores falham. Tumbas consagradas tornam-se vulneráveis. A fé, em vez de barrar a escuridão, passa a alimentá-la.

Finalmente, Har’Akir é, em si, uma grande sepultura. Não é um reino vivo, mas um enorme mausoléu ao ar livre. Sua vastidão arenosa funciona como um manto fune-

rário sobre civilizações inteiras. Quando o Selo se rompe, o próprio domínio desperta: o vento muda, a areia percorre caminhos incomuns, ruínas sussurram segredos em meio à poeira. Har'Akir responde à ruptura como uma tumba que sente ser violada. É o lugar ideal, tanto estética quanto metafisicamente, para que o verso de Hyskosa se cumpra.

O Papel de Isu Rehkotep

Isu Rehkotep, sumo-sacerdotisa de Har'Akir, é a guardiã viva das tradições ancestrais e uma das poucas pessoas no domínio capaz de interpretar corretamente os sinais da Ruptura. Sua importância narrativa ultrapassa o papel de uma simples autoridade religiosa. Ela é a consciência de Har'Akir, o elo entre o sagrado e o profano, entre os vivos e os mortos, entre o presente e as eras esquecidas.

Como testemunha sensível às forças espirituais do deserto, Isu percebe antes de qualquer outro que algo está profundamente errado. Sonhos proféticos começam a atormentá-la — visões de olhos brilhando na escuridão das dunas, templos soterrados pulsando com nova energia, sombras movendo-se nos cantos do templo como se ganhassem vida própria. Chamas tremulam sem vento; estátuas antigas parecem observá-la. Para ela, os sinais são inconfundíveis: os antigos estão despertando.

Ela tenta alertar outros sacerdotes e autoridades, mas suas advertências são rejeitadas como superstição, exagero ou histeria. No entanto, Isu sabe que forças além da compreensão humana estão agindo. Ela reconhece que os rituais protetores estão falhando de maneiras pequenas, mas reveladoras. Amuletos não brilham mais como deveriam. Orações parecem ecoar de forma distorcida. O sagrado está se tornando instável. O equilíbrio que protege o domínio está vacilando — e isso ocorre porque o Terceiro Selo está se abrindo.

Isu Rehkotep desempenha, assim, três funções críticas na narrativa. Ela é a primeira personagem que compreende (ainda que parcialmente) a gravidade da Ruptura. Ela serve como guia para os aventureiros, oferecendo contexto, tradição e advertências. E, finalmente, ela encarna o trágico papel da guardiã que tenta preservar o sagrado enquanto vê o próprio sagrado se transformar em ameaça. Sua luta é fútil não por fraqueza, mas porque nenhum mortal pode impedir a Conjunção. Ela é a voz lúcida ao redor da qual a tempestade espiritual se forma.

Ankhetepot e o Sinal da Ruptura

Senmet, o necromante ambicioso de Har'Akir, é a figura que catalisa o impacto do Terceiro Selo. Seus rituais, sua arrogância e seu desejo de controlar o poder dos mortos tornam-se o gatilho narrativo para que a Ruptura se manifeste de forma plena. Ele acredita dominar energias proibidas, mas na verdade está sendo manipulado por forças maiores que ele não compreende. Senmet não controla o Selo — o Selo o utiliza.

Quando a Ruptura começa a se abrir, a magia necromântica de Senmet se torna mais poderosa e mais errática. Rituais que normalmente exigiriam grande preparação passam a funcionar com facilidade perturbadora. Espíritos respondem rapidamente a suas invocações. Areia e poeira se agitam diante de seu toque como se prestassem reverência involuntária. Ele interpreta isso como prova de seu talento, mas é apenas um sintoma: o véu entre os mundos está cedendo, e sua magia está sendo alimentada pela própria profecia de Hyskosa.

O Sinal da Ruptura em O Toque da Morte é um dos mais sutis e aterrorizantes da Conjunção. Diferente da teatralidade de eclipses ou tempestades, aqui é a própria areia que ganha vida. Dunas se movem contra o vento. Poeira sobe pelas paredes como dedos invisíveis. Grãos de areia vibram como

se atendessem a uma batida inaudível. Tumbas revelam cadáveres mumificados antes selados. Olhos de mortos parecem observar sob camadas de poeira.

Para o Mestre, esse fenômeno é a manifestação física do instante em que o Terceiro Selo finalmente se rompe. Não se trata de uma simples perturbação: a areia tornou-se um agente, uma indicação clara de que a morte está retornando em sua forma mais antiga, espiritual e vingativa.

Senmet, portanto, é o “Despertador”. Ele não cria o retorno, mas o acelera. Ele fornece o impulso final que permite que o Selo se abra por completo. Seu ritual final é o ponto em que o verso profético se cumpre: a sagrada areia realmente traz a morte de volta — não apenas através de múmias e mortos-vivos, mas trazendo consigo o peso de eras enterradas. Ele não desperta apenas criaturas; desperta o próprio passado do domínio, que irrompe no presente com força avassaladora.

Har’Akir se transforma, nesse momento, em um monólito de memória vingativa. O Terceiro Selo está rompido; a Conjunção avança inevitável. E cada grão de areia parece pronto para contar uma história que deveria permanecer enterrada.

A Campanha Completa em Ordem Recomendada de Progresso de Personagem

Esta estrutura garante coerência narrativa e equilíbrio de poder.

1. A Noite em que os Mortos Caminham (nível 1–3)
2. O Toque da Morte (nível 3–5)
3. Banquete de Goblyns (nível 4–7)
4. Navio do Terror (nível 7–9)
5. Das Sombras (nível 9–11)
6. Raízes do Mal (nível 10–12)

Essa progressão espelha a intensificação dos selos, aumentando escala, risco e impacto cosmológico.

A Areia da Ruína

O Toque da Morte não é apenas um módulo de aventura: é a segunda aventura que aprofunda a narrativa da Conjunção. Ele liga o horror intimista de Souragne ao drama ancestral de Har’Akir, tudo isso enquanto Senmet desnuda, sem perceber, o verso profético que anuncia a quebra do segundo selo.

Ao final desta campanha, os jogadores terão atravessado toda a evolução metafísica de Ravenloft — começando com mortos inquietos e terminando com o colapso do mundo.

E você, Mestre, terá em mãos a estrutura completa da maior saga já publicada para Ravenloft.

O Toque da Morte

A segunda aventura da Grande Conjunção de Ravenloft para OD2

As brumas de Ravenloft lhes envolvem mais uma vez. Quando vocês percebem aonde, estão, é tarde demais. Vocês se encontram nos desertos ardentes de Har'Akir - onde nada é o que parece.

O deserto é um inimigo poderoso mas, em Har'Akir, um antigo mal está despertando e o deserto será o menor de seus problemas. Quando mãos enrugadas rompem antigas mortalhas, quase nada pode lhes salvar de seu toque da morte.

Para 4 a 6 jogadores, de 3º ao 5º nível.