

Aventura clássica adaptada em OD2 para 4 a 6 jogadores do 8º ao 10º nível

Ravenloft™

NAUJO DO TERROR



**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

Adaptado por Rangel Sardinha



Navio do Terror

Uma aventura

para Old Dragon

Adaptado por:

Rangel Perez Sardinha

Revisão:

1.0.0 (20/12/25)

Versão:

Rangel Perez Sardinha

Diagramação:

Rangel Perez Sardinha

Tradução:

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

O RESISTÊNCIA E SUA TRIPULAÇÃO 6

VIAGEM OCEÂNICA 18

ILHA GRABEN 40

TODSTEIN 56

MEREDOTH 65

ANEXO 68

68 MONSTROS

72 NOVAS MAGIA

74 ANEXOS

POSFÁCIO: A GRANDE CONJUNÇÃO 76

♦ INTRODUÇÃO ♦

Assim como em qualquer módulo, é essencial ler esta aventura por completo pelo menos uma vez antes de assumir o papel de mestre.

ocê está prestes a embarcar em uma jornada aterrorizante pelas brumas de Ravenloft. Uma terra que não conhece misericórdia chama seu nome — você pode ouvi-lo no farfalhar das folhas ao vento de outono, no ranger das tábuas do piso sob os pés ou na rajada de neve que sacode as vidraças. Você pode tomar as precauções que os mortais tomaram ao longo dos tempos — trancar as janelas, acender velas para afastar a escuridão e atiçar o fogo — mas as névoas de Ravenloft não serão mantidas sob controle. A terra virá até você, passando por baixo de uma porta, esgueirando-se atrás do gato ou encontrando você enquanto você sonha. Ele não desistirá depois de decidir perseguí-lo.

Para o Mestre

Os materiais do módulo são destinados apenas aos olhos do Mestre. Os jogadores não devem ler mais!

Como qualquer bom mestre sabe, esta aventura deve ser lida completamente antes de começar a jogar. A familiaridade com os eventos que se seguem é importante para um jogo tranquilo. No mundo de RAVENLOFT em particular, a familiaridade com o material é especialmente importante para o Mestre aproveitar ao máximo o ritmo, o humor e a tensão. Somente desta maneira o Mestre pode garantir o máximo de medo e horror em seus jogadores.

Materiais dos Jogadores

Estão incluídas nestas páginas vários folhetos a serem distribuídos aos jogadores.

Distribua-os apenas conforme indicado no texto — não entregue simplesmente o pacote inteiro aos jogadores no início do jogo. Os jogadores devem sentir que foram forçados a ganhar cada pista. O Mestre deve se familiarizar com essas páginas e pode querer separá-las antes de começar a jogar para evitar interromper o fluxo do jogo.

Verificações de Habilidade

Em vários momentos durante a aventura, os personagens serão solicitados a fazer testes de habilidade. Por exemplo, se um jogador está tentando subir furtivamente uma escada podre, ele pode ser obrigado a fazer um teste de Destreza para ver se cai através das tábuas podres e se machuca. O jogador deve rolar 1d20. Se o resultado for igual ou inferior ao valor de habilidade do personagem, ele obtém sucesso e sobe a escada sem cair. Se o resultado do teste for maior que o valor de Destreza do personagem, ele cai na madeira podre e é ferido pela queda.

Outro uso para testes de habilidade é ajudar jogadores que estão realmente perplexos. Se os jogadores estiverem tentando desvendar um mistério e chegarem a um beco sem saída, o Mestre pode, a seu critério, pedir aos personagens que façam testes de Inteligência (ou Sabedoria). O sucesso pode indicar que um personagem teve uma súbita inspiração que nunca ocorreu ao jogador. Isso pode ajudar o Mestre a manter as coisas em movimento de uma maneira mais útil do que distribuindo pistas. O Mestre deve usar esta técnica com moderação, para evitar dar aos jogadores muita informação gratuita.

Modificações no Mundo de Campanha do Mestre

Como em qualquer aventura, os eventos devem se encaixar logicamente no esquema maior do mundo do Mestre. Se os monstros e tesouros apresentados nesta aventura não estiverem de acordo com o mundo da campanha do Mestre, ele é fortemente encorajado a alterá-los. Em um mundo cheio de magia, o Mestre pode querer fortalecer os monstros aumentando seus pontos de vida ou diminuindo sua Classe de Armadura, ou simplesmente aumentando o número de monstros encontrados. Em uma campanha com PJs mais fracos, o Mestre pode precisar enfraquecer os monstros para evitar matar todos de uma vez.

Da mesma forma, o Mestre deve ajustar a quantidade de tesouro disponível para os PJs.

Quer o Mestre prefira que os personagens lutem em uma vida próxima à pobreza ou permita a eles todas as armadilhas de um estilo de vida luxuoso, ele deve modificar o tesouro nesta aventura para manter o equilíbrio do jogo.

Começando

Navio do Terror foi projetado para começar de duas maneiras diferentes. Se os Personagens dos Jogadores já estiverem em Ravenloft, o Mestre pode introduzir esta aventura em praticamente qualquer local próximo a um corpo de água, incluindo quaisquer rios. Se os PJs ainda não estiverem em Ravenloft, o Mestre pode usar esta aventura para trazê-los para este novo reino. A aventura pode começar em qualquer mundo de campanha.

Esta aventura começará de forma diferente dependendo se os Personagens dos Jogadores já estão em Ravenloft ou em um mundo de campanha diferente. O Capítulo Dois oferece uma escolha entre os dois inícios. O Mestre deve escolher o início apropriado.

Uma vez que os PJs estejam em Ravenloft, a aventura continua da mesma maneira para aventureiros novatos e experientes em Ravenloft.

Notas para Mestres Novatos na Campanha de RAVENLOFT

O conselho mais importante para Mestres que usam o cenário RAVENLOFTTM é nunca revelar muito aos jogadores — mantê-los adivinhando a cada passo. Muitos Mestres distribuem estatísticas de jogo livremente para seus jogadores, como se PdMs e monstros usassem sinais em seus peitos listando seus pontos de vida, valores de habilidades, motivos, magias e posses. Isso elimina o mistério e a surpresa do jogo. Evite falar em termos de jogo sempre que possível — é melhor descrever algo como uma “criatura horrível com características distorcidas e grotescas” do que um “carníval com Carisma 2”. Mesmo coisas simples podem se tornar emocionantes e assustadoras quando descritas adequadamente. Considere a seguinte descrição:

“É uma criatura pequena, de pelo cinza, mais ou menos do tamanho da sua mão. Sua boca se abre e você pode ver mandíbulas repletas de presas afiadas que combinam com as garras afiadas de seus quatro pés. A última coisa que você vê antes de ele desaparecer nas sombras são seus olhos negros e redondos.”

Esta descrição é muito mais evocativa do que dizer: “Você vê um rato, mas ele foge”. Este exemplo serve para ilustrar o que um Mestre criativo pode fazer para assustar seus jogadores e mantê-los na dúvida.

Sinopse da Aventura

Os PJs se encontram empregados (aprisionados, na verdade) em um navio que disfarçou sua verdadeira identidade, o Navio do Terror. Depois de se perderem no mar em uma névoa densa, uma série de visitas e pistas misteriosas levam os PJs à percepção de que seu navio,

junto com seu capitão, está amaldiçoado a transportar viajantes desavisados para Ravenloft. O capitão é culpado por roubar túmulos e é responsável por contaminar os corpos dos mortos. Como punição, ele está condenado a uma vida de tormento pelos espíritos dos mortos que perturbou.

No momento em que os PJs fazem esta descoberta, eles estão perdidos no mar há vários dias, e agora é tarde demais para se salvarem — eles já foram capturados pelas brumas de Ravenloft.

O capitão convence os PJs de que se eles puderem ajudá-lo a expiar seus pecados, ele poderá transportá-los de volta para fora de Ravenloft. Ele havia sido contratado por uma família rica para transportar os corpos de seus mortos para uma pequena ilha para serem enterrados em um mausoléu. Em três vezes, ele pegou o dinheiro que recebeu e simplesmente jogou os corpos no mar. Ele deve encontrar esses corpos e enterrá-los adequadamente no mausoléu. Ele espera que então os espíritos desses três parem de assombrá-lo.

Após uma busca difícil, os PJs encontram os corpos e os recuperam do fundo do oceano. Eles devem então sepultar os corpos em um mausoléu em uma ilha pequena e remota.

No processo de sepultamento, os PJs fazem uma grande descoberta. A família que contratou o capitão não estava transportando seus parentes mortos — eles estavam trabalhando para um necromante malvado que precisava de corpos para sua pesquisa. Os corpos que lhe enviavam foram roubados de sepulturas perto da sua aldeia e, em alguns casos, eram os corpos de infelizes camponeses locais que foram assassinados por esta família maligna.

Os PJs agora têm trabalho pela frente. Eles podem optar por eliminar a família de ladrões de túmulos. Quer destruam ou não a família, eles devem, no entanto, encontrar o necromante em sua ilha e destruí-lo. Esta não é uma tarefa fácil, já que ele tem legiões

de mortos-vivos diferentes de todos os que já foram vistos antes e que guardam sua ilha.

Depois que o necromante for destruído, os PJs terão várias escolhas a fazer. Como o necromante era o único habitante da ilha, os PJs podem tomar posse da ilha (se desejarem possuir um domínio em Ravenloft). Além disso, uma vez que a família que roubou o túmulo tenha sido destruída, as terras e posses da família estarão à disposição dos PJs (se as propriedades não forem destruídas no processo). Os PJs também podem tentar sair dos reinos de Ravenloft; O sucesso nesta empreitada depende do Mestre.



♦ O RESISTÊNCIA E SUA TRIPULAÇÃO ♦

Resistência é uma espécie de cruzamento entre um galeão e uma fragata. O navio sempre foi mantido em excelente estado de conservação. Atualmente, é pintado de azul meia-noite com detalhes em vermelho e branco. A figura de proa do navio é a cabeça e o torso de Poseidon (ou outro deus do mar, dependendo do cenário da campanha). Ele tem cabelos longos e esvoaçantes e segura um tridente em uma das mãos e gentilmente um cavalo-marinho na outra.

O tio de Garvyn, Killian, foi marinheiro durante toda a sua vida adulta, que passou no Resistência, nunca se estabelecendo ou estabelecendo um lar.

Garvyn foi contratado pelo navio de seu tio quando era adolescente e permaneceu a seu serviço até a idade adulta e, portanto,

Killian deixou o navio para seu sobrinho. Garvyn é dono do navio há 13 anos.

O navio é construído mais como um navio de guerra do que como um navio de carga, mas as modificações permitiram um amplo paiol. Pouco depois de herdar o navio, Garvyn decidiu desistir da vida mercenária. Garvyn raramente nega um trabalho e transportou quase tudo que se possa imaginar.

Dados Técnicos para o Resistência

Comprimento total: 50 metros

Comprimento no convés: 35 metros

Embocadura: 10 metros

Altura do mastro principal: 40 metro

Área de vela: 1207 metros quadrados

Catapultas: 3

Balistas Pesadas: 10

Classe de Armadura: 4

Pontos de Vida: 260

Condições Gerais

O capitão Garvyn é vítima de uma maldição (descrita posteriormente). Ele nunca poderá deixar seu navio. Alguns de seus tripulantes não podem ir a mais de 500 metros do navio. Aqueles que conhecem o seu segredo não podem discuti-lo; por razões desconhecidas, eles sofrem pesadelos e alucinações horríveis se revelarem muito (os poderes de Ravenloft são realmente estranhos).

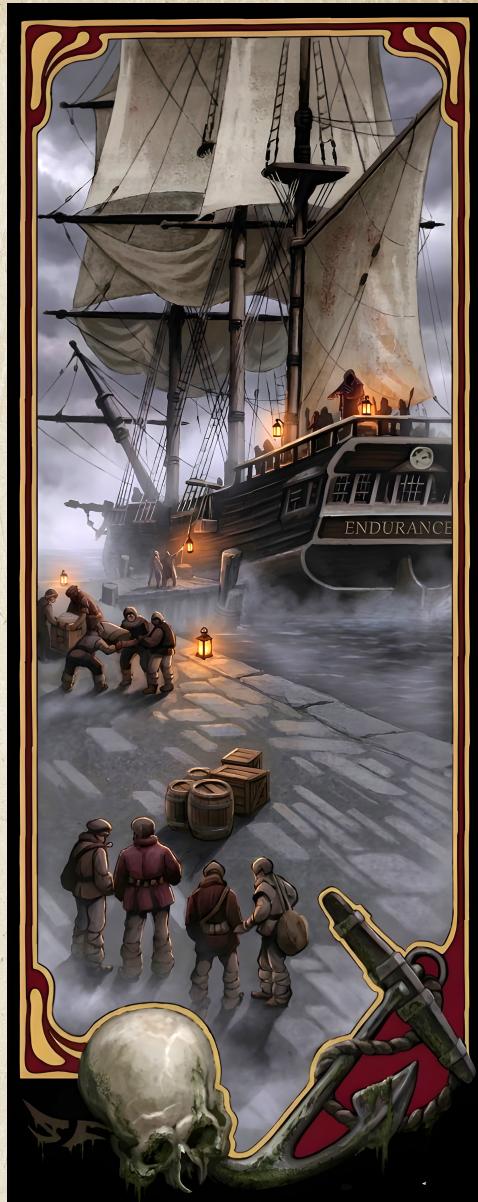
Garvyn ou seu primeiro ou segundo imediato estão sempre no comando do convés principal. Uma tripulação completa, incluindo oficiais, é de 91 homens. Como navio de guerra, seriam necessários mais homens, mas com a mudança no uso do navio e as modificações, menos homens são necessários. O navio tem poucos marinheiros, apesar da adição dos PJs.

Nos períodos de inatividade, os marinheiros passam o tempo em suas cabines, no refeitório, na rede ou, às vezes, no porão de carga, se o espaço permitir.

O Mestre deve lembrar que os PdMs marinheiros são treinados em seus trabalhos e não em luta. Nem todos são muito inteligentes, mas compreendem o seu trabalho e desempenham-no bem. Os PJs devem mostrar um certo respeito pelos marinheiros e não podem ter a pretensão de mandar neles.

Combate

Em combate, são necessários 30 homens para tripular adequadamente as balistas e 18 homens para as catapultas. Quase todos os homens a bordo, exceto os mais jovens e



os mais novos, são treinados no uso de armas. Durante os períodos de inatividade, o mestre artilheiro treina os marinheiros no uso dessas armas. Os PJs podem escolher serem treinados se desejarem.

O navio tem 260 pontos de vida. Quando seus pontos de vida são reduzidos a zero, o navio começa a quebrar e afundar. Entretanto, se um único ataque infligir dano



igual a 20% (52) ou mais dos pontos de vida originais da nave, role conforme a tabela a seguir.

Resultado D6 Efeito

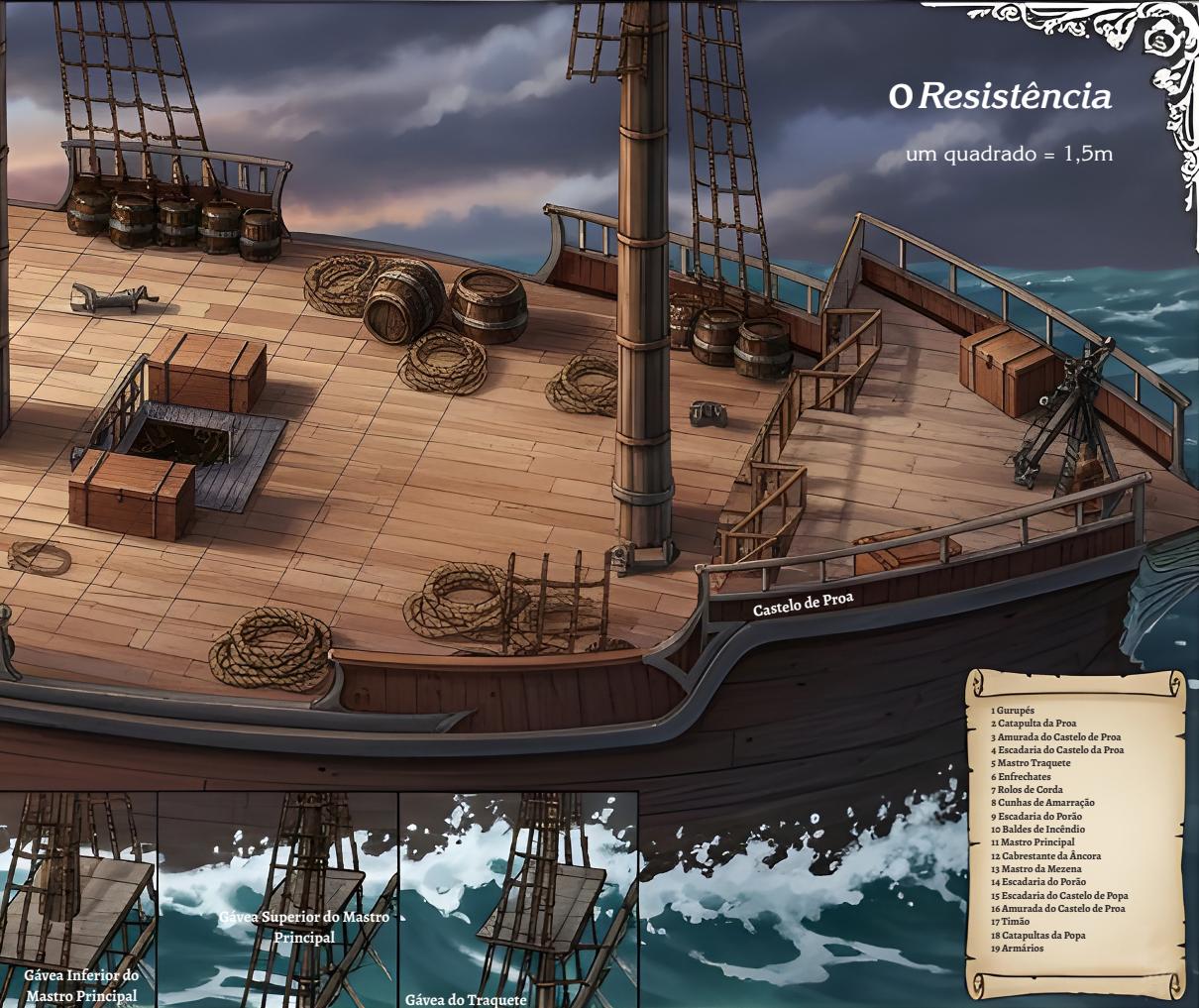
1	Buraco no convés
2	Buraco no casco acima da linha d'água
3	Buraco no casco abaixo da linha d'água
4	O mastro quebra (aleatório)
5	Navio abalado
6	Fogo

Buracos: Um buraco feito no navio tem diâmetro (em cm) igual ao dobro do dano causado pelo ataque dividido por 2. Por exemplo, um golpe que causasse 75 pontos de dano abriria um buraco de 1,5 metro.

Quebra de mastro: Um mastro quebrado perde um número de metros (contando de cima para baixo) igual ao dano infligido dividido por 3. Por exemplo, se um golpe inflige 60 pontos de dano, o mastro afetado perde seus 20 metros superiores. Qualquer tripulante no cordame ou na gávea deve fazer um teste bem sucedido de Destreza para agarrar o cordame ou navegar, ou então ele cairá no convés ou na água (1d6 pontos de dano por três metros caídos).

Navio abalado: Qualquer um que não esteja amarrado ou sentado deve fazer um teste bem-sucedido de Destreza ou cairá no convés.

Fogo: Um incêndio pode ser extinto por duas pessoas na primeira rodada, acres-



- 1 Gurupés
- 2 Catapulta da Proa
- 3 Amurada do Castelo de Proa
- 4 Escadaria do Castelo da Proa
- 5 Mastro Traquete
- 6 Enfrechares
- 7 Rolos de Corda
- 8 Cunhas de Amarraria
- 9 Escadaria do Porão
- 10 Baldes de Incêndio
- 11 Mastro Principal
- 12 Cabrestante da Ancora
- 13 Mastro da Mezena
- 14 Escadaria do Porão
- 15 Escadaria do Castelo de Popa
- 16 Amurada do Castelo de Proa
- 17 Timão
- 18 Catapultas da Popa
- 19 Armários

centando uma pessoa para cada rodada subsequente. O fogo infinge um ponto de dano na primeira rodada, dobrando a cada rodada subsequente.

Os Decks

Convés

Os números aqui indicados correspondem às áreas do mapa do navio. O mapa é desenhado em escala para acomodar miniaturas de 25 mm (1 quadrado = 1,5m) e fornece uma mapa de batalha pronto.

1. Gurupés: O gurupés é semelhante a um mastro, exceto que se projeta da proa do navio. Tem 15 metros de comprimento e serve para fortalecer e estabilizar o navio, bem como para ancorar o cordame.

2. Catapulta da Proa: As três catapultas do navio constituem sua artilharia pesada. Quando o navio estava no serviço militar, mais quatro catapultas estavam no convés, mas Garvyn as removeu quando converteu o navio para serviço de carga.

Cada uma das três catapultas pode ser girada 90 graus para a direita e para a esquerda. São necessários seis tripulantes para disparar cada catapulta. As cestas podem ser carregadas com quase tudo, mas os armários no castelo de proa e no castelo de popa estão carregados com bolas de ferro de 12 kg. Essas bolas medem 40 cm de diâmetro e melhoraram a precisão das catapultas (veja a seguir).

As catapultas podem ser disparadas a uma

distância de 45—100 metros. Um jogador seleciona um alvo de 9 metros quadrados para a carga da catapulta. Ele então rola 1d20 para a jogada de ataque. Se forem utilizadas bolas de ferro, a catapulta tem um BAD de +5 (resultado da utilização de uma carga de tamanho e peso específicos). Se qualquer outra carga for usada, a catapulta terá um BAD de +2. O sucesso indica que a carga caiu dentro do alvo de 9 metros. Uma carga nunca pode ser direcionada a um indivíduo (as catapultas não são tão precisas).

Se a carga errar o alvo, o Mestre rola 1d8 para determinar onde a carga caiu: 1 = à esquerda do alvo e longe; 2 = à esquerda do alvo e curto; 3 = à esquerda do alvo no alcance alvo; 4 = abaixo da meta; 5 = comprimento do alvo; 6 = direita do alvo e longo; 7 = direita do alvo e curto; 8 = à direita do alvo.

Quando o resultado indica um resultado longo ou curto, o Mestre rola 2d10. O resultado é adicionado ou subtraído do intervalo alvo. Por exemplo, uma carga direcionada a 60 metros erra; o lançamento de 1d8 indica que a carga é curta. Um resultado de 5d10 resulta em 14. Isso significa que a carga cai a 46 (60 — 14) da catapulta.

Para resultados indicando que a carga cai à direita ou à esquerda do alvo, o Mestre rola 1d6. Esta é a distância da borda externa do alvo de 10 metros onde a carga cai. (Assim, é possível que uma carga caia até 4 metros à direita ou à esquerda da borda do alvo de 10 metros), bem como possivelmente esteja até 15 metros de comprimento ou a menos do alvo.)

Sempre que a carga atinge um objeto, as bolas de ferro causam 5d6 pontos de dano. O Mestre deve ajustar o dano de acordo se algo diferente das bolas de ferro for usado.

Se a carga for calculada para pousar além do alvo pretendido, há uma chance de que a carga atinja algo em seu caminho. Por exemplo, uma carga disparada contra um navio pode atingir o cordame ou um

mastro. Dependendo da trajetória da carga, o Mestre deve determinar se tal ataque ocorre. Se uma carga de catapulta atingir o cordame ou um mastro, role 5d6 e muitos metros de mastro (ou metros quadrados de cordame) desmoronam no convés; metade do dano é causado ao convés pela queda de bolas de ferro e detritos.

Sob nenhuma circunstância uma catapulta pode ser direcionada a um único PJ ou PdM. Se uma carga cair no mesmo quadrado de 9 metros que um PdM ou PJ, o personagem poderá fazer um teste de Destreza para evitar danos.

3. Amurada do Castelo de Proa: Esta amurada resistente separa o castelo de proa do convés principal. Ela poderia ser cortada com um machado ou machete, mas é resistente o suficiente para suportar o peso de um homem em pé sobre ele. Ela não quebrará se um personagem for lançado contra ela em uma batalha ou tempestade.

4. Escadaria para o Castelo de Proa: São escadas curtas com degraus largos e baixos. A madeira é pintada e polvilhada com areia grossa para proporcionar uma base segura em tempo chuvoso.

5. Mastro Traquete: Este mastro é construído com troncos de várias árvores de grande porte e é cercado por tiras de ferro. É o mais curto dos três mastros, com 27 metros de altura. Uma pequena gávea é posicionada a 15 metros acima do mastro.

6. Enfrechates: Feito de cordas que variam de 3 a 8 cm de diâmetro, o enfrechate pode suportar o peso de vários homens. Porém, ao escalar, os marinheiros distribuem o peso uniformemente em ambos os lados do mastro. PJs que não têm experiência a bordo de um navio devem fazer testes de Destreza bem-sucedidos para escalar o cordame com sucesso. Personagens que caem sofrem 1d6 pontos de dano para cada três metros caídos.

7. Rolos de Corda: Essas cordas variam em

diâmetro de 3 a 10 cm e em comprimento de 15 a 60 metros. Os rolos são pesados e medem até um metro de altura e um metro de largura. O número de rolos de corda no convés varia com as velas em uso.

8. Cunhos de Amarração: São cavilhas grossas de madeira em cabos esculpidos que se encaixam em orifícios redondos abaixos da amurada. As cordas do cordame e as velas são enroladas nos cunhos para mantê-los no lugar. Se um cunho de amarração for empunhado como arma, ele deve ser tratado como uma adaga, causando 1d2 pontos de dano.

9. Escadaria do Porão: Esta é uma escada estreita com degraus íngremes. Ele sobe em um ângulo de aproximadamente 70 graus. Os degraus são pintados e revestidos de areia como os degraus que conduzem ao castelo de proa. Uma tampa de madeira cabe sobre a escada para evitar que a chuva entre no porão. A tampa pode ser removida para carregamento de carga.

10. Baldes de fogo: São grandes baldes de madeira envoltos em couro. Eles comportam aproximadamente 12 litros cada. Eles são preenchidos diariamente com água do mar.

11. Mastro principal: Este mastro é construído com troncos de muitos carvalhos grandes. Está preso com círculos de ferro. O mastro tem 40 metros de altura e duas gáveas, uma a 18 metros e uma segunda a 26 metros do convés.

12. Cabrestante de Âncora: Este grande cilindro de madeira é equipado com oito postes resistentes que se projetam paralelamente ao convés. Os marinheiros trabalham juntos para girar o cabrestante e levantar a âncora. No convés ao redor do cabrestante, muitas estacas de madeira estão pregadas no convés. Eles fornecem apoio na madeira lisa (importante em tempo chuvoso).

13. Mezena: Este mastro tem 36 metros de

altura. Ele é construído como os outros dois mastros e tem um gávea a 15 metros do convés.

14. Escadarias do Porão: Esta escada é idêntica à outra escada (área 9). Ambos os poços das escadas são cobertos por uma plataforma de madeira para impedir a entrada de chuva; uma escotilha pode fechar o poço em caso de mau tempo.

15. Escadaria do Castelo de Popa: Idênticas às escadas que conduzem ao castelo de proa (área 4).

16. Amurada do Castelo de Popa: Idêntico a amurada do castelo de proa (área 3).

17. Timão do navio: Esta roda de carvalho gira o leme para controlar o navio. Em mar agitado, podem ser necessários três homens para manter o controle do leme.

18. Catapultas de popa: Idênticas às catapultas de proa.

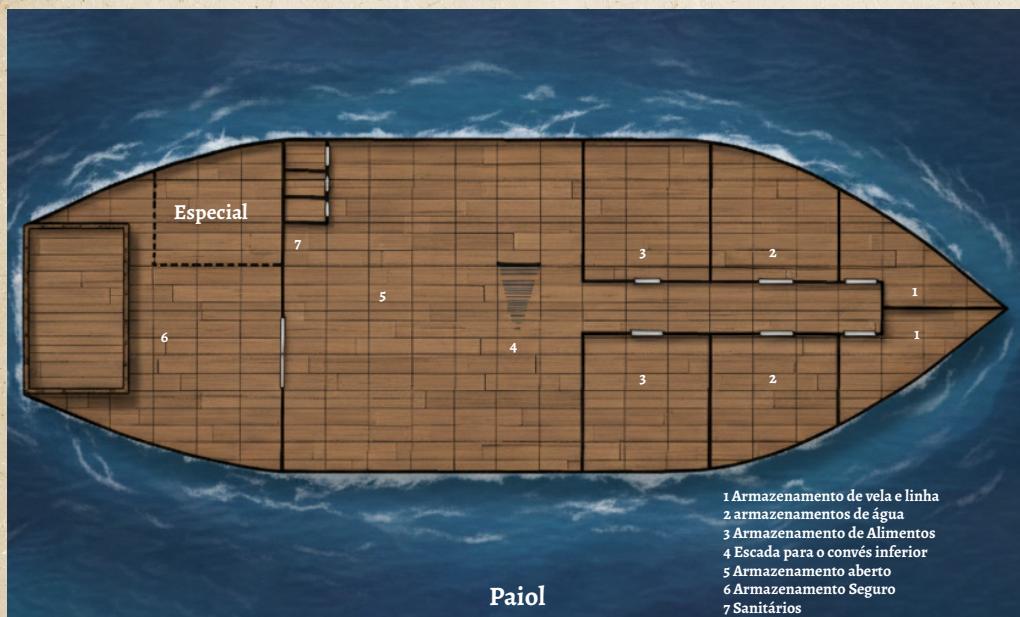
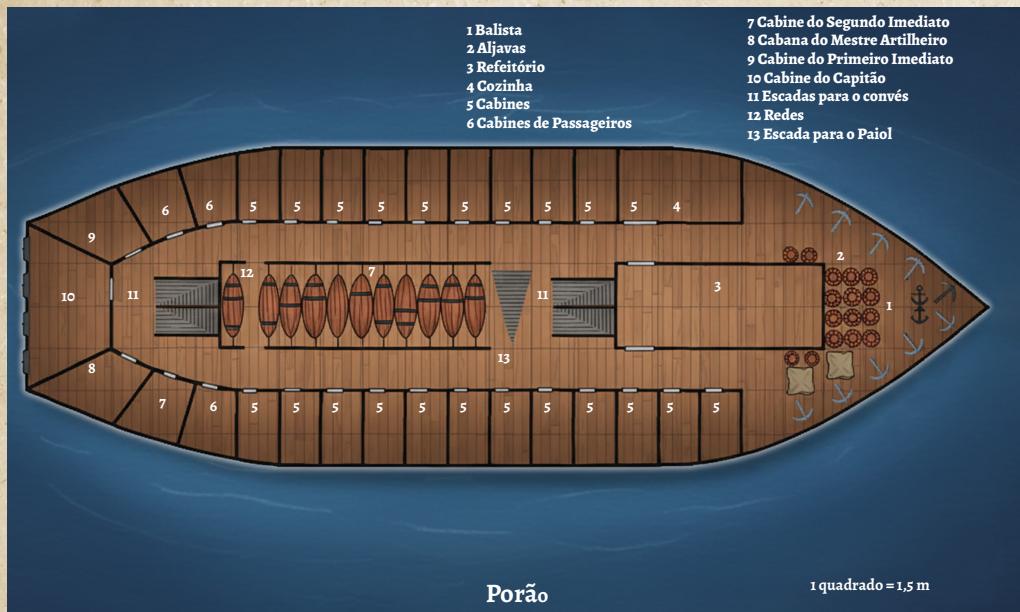
19. Armários: Esses armários lembram enormes caixas ou baús de madeira. Eles são construídos diretamente no convés e não são transportáveis. Os armários são fechados por enormes trincos de ferro, mas não estão trancados. Faixas de ferro envolvem as tampas e as laterais dos baús. Os armários têm mais de um metro de profundidade.

Os armários ao lado das escadas do castelo de popa guardam velas e cordas extras. Os armários entre as escadas dianteiras contêm escudos, espadas curtas, punhais e arcos e flechas. Os armários dos castelos contêm bolas de ferro para uso nas catapultas (50 cargas por armário do castelo).

Porão

1. Balistas Pesadas: Cada uma delas deve ser tripulada por três tripulantes e pode ser disparada uma vez a cada três rodadas. Se forem tripulados por menos de três homens, disparam mais lentamente: se dois homens manuseiam uma balista, esta

O Resistência — Porão e Paiol



pode ser disparada uma vez a cada quatro rodadas; se tripulada por um artilheiro, pode ser disparado apenas uma vez a cada seis rodadas.

Se uma balista for tripulada por três artilheiros experientes, a arma é considerada

como tendo um BAD de +8. Se for tripulada por pessoas inexperientes, o BAD piora em 3 para cada novato (por exemplo, se dois homens inexperientes operarem uma balista com um experiente artilheiro, o BAD é +2). É necessário pelo menos um artilheiro

experiente para disparar uma balista.

Acertos bem-sucedidos infligem 4d6 pontos de dano. Uma balista pode ser disparada a uma distância de 3 a 75 metros.

As balistas estão posicionadas atrás de grandes escotilhas quadradas. As escotilhas possuem tampas de madeira que podem ser fechadas e trancadas em caso de mau tempo. Uma balista pode ser girada 25 graus para a direita e para a esquerda do seu centro.

2. Aljas: Esses grandes cilindros de madeira são aparafusados ao convés. Cada um contém 25 cargas de balista.

3. Refeitório: Longas mesas e bancos preenchem esta sala. Todos os móveis são aparafusados ao deck. A tripulação come em turnos para acomodar todos os homens.

4. Cozinha: Todos os utensílios de cozinha são armazenados aqui. Um enorme fogão a lenha ocupa uma extremidade da sala. Uma chaminé sai pela lateral do navio.

5. Cabines: Tripulantes experientes e se-niores dormem nessas pequenas cabines. Os cozinheiros, carpinteiros, artilheiros e outros com talentos importantes estão entre os que habitam essas cabines. As portas têm travas, mas não têm fechaduras.

Essas cabines consistem em uma pilha de três beliches, com apenas um metro de largura, ao longo de toda a extensão da cabine. Os beliches têm cerca de um metro e oitenta de comprimento. Uma estreita cavidade de armazenamento é instalada embaixo de cada colchão. Armários e baús ocupam o chão.

Cada ocupante das cabines possui diversas mudas de roupa, itens pessoais e 6d10 + 10 po.

6. Cabines de Hóspedes: São principalmente para passageiros que o Resistência transporta de tempos em tempos. Garvyn atribui os PJs a essas cabines. Este é o único espaço disponível no navio, exceto para

redes desocupadas na área 12. Cada porta possui uma fechadura.

Estas cabines são equipadas com uma pilha de três beliches, como as demais cabines. Eles também são equipados com uma mesa (parafusada na antepara) e três bancos. Três pequenos armários vazios alinham-se em uma parede, formando um banco.

7. Cabine do Segundo Imediato: É equipada exatamente como as cabines de hóspedes. A porta está frequentemente trancada (50%). O segundo imediato e o mestre carpinteiro dividem este quarto. Cada homem possui roupas, itens pessoais e 7d10 + 20 po.

8. Cabine do Mestre Artilheiro: É equipada como as cabines de hóspedes, exceto que possui apenas dois beliches. A porta está sempre trancada para preservar qualquer informação de navegação. O mestre artilheiro e o mestre navegador compartilham esta cabine. Cada um possui roupas, itens pessoais e 8d10 + 20 po.

9. Cabine do Primeiro Imediato: É equipada como a cabine do artilheiro mestre. A porta geralmente está trancada (75%). É ocupado apenas por Brummett, o primeiro imediato. Brummett mantém várias roupas, itens pessoais e 160 PO.

10. Cabine do Capitão: Esta porta está equipada com uma fechadura resistente. A maior de todas as cabines, esta sala também contém todas as cartas e mapas de navegação. Há quatro beliches divididos em duas pilhas nesta sala, junto com uma grande mesa de mapas, quatro bancos altos ao redor da mesa, vários baús e uma confortável poltrona de couro. Toda a vida adulta de Garvyn foi passada a bordo deste navio, por isso há muitas lembranças, como presas de animais, peles, joias baratas e objetos de arte exóticos.

Debaixo do beliche de Garvyn está sua fortuna. Um baú está embutido no beliche e só é perceptível para quem olha embaixo do colchão. O baú contém muitos sacos

pesados, contendo um total de 6.000 po. Na outra pilha de beliches há um baú semelhante, contendo mais 6.000 PO. Um dos muitos baús na cabana contém 4.000 PO em joias.

11. Escada para o Convés: Veja a descrição anterior do Convés.

12. Redes: Os marinheiros mais verdes ficam aqui. Redes estão espalhadas pela sala, empilhadas em duas alturas, totalizando 22 beliches. Armários e baús alinharam-se nas paredes da sala. Os baús contêm de três a quatro trocas de roupa, itens pessoais e 5d8 + 10 PO.

Um alçapão é construído no chão próximo à escada de acesso ao piaol. As redes e o alçapão são removidos durante o carregamento da carga.

13. Escada para o Piaol: Esta escada é idêntica àquelas que levam do convés ao porão.

Piaol

1. Armazenamento de velas, linhas e ferramentas: Esses compartimentos guardam velas, cordas, ferramentas, óleo de lâmpada, pavios, ganchos, equipamentos de pes-

ca, lenha e outros equipamentos. As portas não estão trancadas.

2. Armazenamento de água: Aqui são armazenados barris de água doce e rum. Quaisquer barris vazios são transportados para o convés principal durante as tempestades para captar a água da chuva. Estas portas estão sempre trancadas; Garvyn e o primeiro e segundo imediatos estão com as chaves.

3. Armazenamento de alimentos: Esses compartimentos estão sempre trancados. Garvyn, o primeiro e segundo imediatos e os cozinheiros estão com as chaves. Farinha, aveia, biscoito duro, carnes secas, sal, cebola, batata e outros alimentos são armazenados aqui.

4. Escada para o porão: Esta escada é idêntica às outras escadas.

5. Armazenamento aberto: Grandes caixas e cargas são mantidas aqui durante o transporte.

6. Fixação Segura: Portas duplas de madeira abrem para este espaço de armazenamento. Carga valiosa é transportado aqui, e carga comum é armazenada aqui se for



necessário espaço. Garvyn e o primeiro e segundo imediatos têm as chaves desta área.

7. Sanitários: Muitos marinheiros fazem suas necessidades no convés, mas as privadas são necessárias. Os baldes devem ser transportados até o convés principal ou por um alçapão para serem esvaziados.

Especial: Esta área é descrita no encontro com Charlotte no Capítulo 2.

Tripulação

Capitão Garvyn

Guerreiro de 8º nível, Caótico Neutro

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	4000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
8+24 [64]	14	12	10
2 x ESPADA CURTA +11 (1D6+4) 2 x PUNHAL +11 (1D4+3) 2 x PORRETE +11 (1D6+4) 1 x ARCO LONGO +11 (1D8) 2 x LANÇA +11 (1D6+4) 2 x MANGUAL +11 (2D4+4)			

Garvyn é um homem alto e magro, com cerca de 50 anos. Sua pele é profundamente bronzeada e seus olhos são de um tom intenso de azul. Ele tem barba e cabelo grisalhos. Ele fala o sotaque típico dos marinheiros; ele é ágil e ágil além de sua idade. Décadas de navegação mantiveram-no em forma e magro, e as suas pernas de marinheiro conferem-lhe uma destreza admirável.

Garvyn é bem-humorado e tranquilo. Numa crise (mau tempo ou combate), ele grita ordens, mas permanece calmo e sob controle. Sua tripulação geralmente confia nele, especialmente em tempos de crise. Garvyn impõe respeito por meio de sua autoconfiança e competência.

O capitão Garvyn é amaldiçoado por ter aceitado o pagamento para entregar os mortos de uma família em seu mausoléu,

mas em vez disso jogou os corpos no mar (isso é descrito em detalhes no Capítulo 2). Como resultado, ele nunca poderá deixar seu navio; se ele tentar sair do navio, será impedido por uma barreira invisível. Além disso, os poderes de Ravenloft garantiram o controle de Garvyn ao encantar seu navio. Se o navio naufragar (seja por tempestade, cerco ou suicídio), os poderes de Ravenloft reconstruem o navio dentro de 24 horas após o naufrágio. Normalmente, o navio aparece próximo ao local do naufrágio na manhã seguinte à destruição. Tudo, até o último prego, está exatamente como era antes do naufrágio, incluindo os bens pessoais da tripulação.

O capitão acredita que se conseguir recuperar os corpos que jogou no mar e colocá-los para descansar, poderá se livrar de sua maldição. Esta decisão é abordada nas páginas finais desta aventura.

O Resistência é agora um tentáculo de Ravenloft que pode se estender por qualquer mundo, atracar em qualquer porto e aceitar passageiros. Esses passageiros não têm ideia do destino que os espera. Assim que o navio sai do porto, os passageiros entram no reino de Ravenloft e ficam sujeitos a todas as condições de sobrevivência e fuga do reino.

Brummett, primeiro imediato

Guerreiro de 7º nível, Caótico Bom

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3200 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
7+20 [55]	14	11	9
2 x ESPADA CURTA +9 (1D6+2) 2 x PUNHAL +9 (1D4+2) 2 x PORRETE +9 (1D6+2) 1 x ARCO LONGO +9 (1D8) 2 x LANÇA +9 (1D6+2) 2 x MANGUAL +9 (2D4+2)			

Brummett é um homem bonito e carismático de quase 30 anos. Seu cabelo loiro

está descolorido pelo sol e começa a ficar com tons grisalhos. Ele tem olhos verdes profundos que brilham em seu rosto bronzeado. Ao contrário da maioria dos marinheiros, ele está barbeado. Ele é forte e ágil devido aos anos de serviço a bordo e corre levemente pelo convés com a graça de um dançarino.

O imediato é um eterno otimista e, embora compreenda a gravidade da situação do navio, ele continua convencido de que a maldição pode ser quebrada. Sua perspectiva positiva é responsável por manter o bom humor da tripulação. Brummett é amigável e simpático.

Ralfeo, segundo imediato

Guerreiro de 6º nível, Neutro e Bom

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	2800 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
6+12 [42]	14	10	9
2 x ESPADA CURTA +8 (1D6+2) 2 x PUNHAL +8 (1D4+2) 2 x PORRETE +8 (1D6+2) 1 x ARCO LONGO +8 (1D8) 2 x LANÇA +8 (1D6+2) 2 x MANGUAL +8 (2D4+2)			

O segundo imediato tem pele escura, cabelos pretos, olhos castanhos e barba curta e escura. Ele é bonito e simpático, mas quieto e reservado. Durante as festas improvisadas que acontecem a bordo do navio, Ralfeo senta-se entre os homens, bebendo e rindo, mas raramente participando das brincadeiras e contações de histórias. Enquanto comanda o navio durante as horas de folga do capitão e do primeiro imediato, ele é um líder capaz e respeitado.

Koresh, mestre artilheiro

Guerreiro de 8º nível, Caótico Neutro

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3700 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO

8+28 [68] 15 11 10

2 x **ESPADA CURTA** +10 (1D6+4)
 2 x **PUNHAL** +10 (1D4+4)
 2 x **PORRETE** +10 (1D6+4)
 1 x **ARCO LONGO** +11 (1D8)
 2 x **LANÇA** +10 (1D6+4)
 2 x **MANGUAL** +10 (2D4+4)

Koresh viu muitas batalhas em sua vida. Seu corpo é testemunho de sua vida agitada, pois apresenta inúmeras cicatrizes. Koresh tem quase 20 anos e tem uma aparência desgastada e comum, exceto por seus longos cabelos ruivos. Ele é o mestre das catapultas e balistas. Um dos passatempos preferidos da tripulação é desafiá-lo em arco e flecha ou lançamento de adaga. Koresh é o campeão indiscutível até agora.

Peregrine, mestre navegador

Guerreiro de 3º nível, Neutro e Bom

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	700 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
3+9 [26]	11	7	7
1 x ESPADA CURTA +3 (1D6) 1 x PUNHAL +3 (1D4) 1 x PORRETE +3 (1D6) 1 x ARCO LONGO +3 (1D8) 1 x LANÇA +3 (1D6) 1 x MANGUAL +3 (2D4)			

Peregrine é inteligente e erudito. Ele tem excelente visão e é sempre o primeiro a avistar terra. Ele também tem uma estranha sensação de saber quando o navio está fora de curso. Peregrine é magro, mas devastadoramente bonito. Ele tem olhos e cabelos castanhos. Peregrine ri com facilidade e acha que quase todas as piadas são engraçadas, por mais idiotas que sejam.

Enquanto trabalha, ele é sério e atento, checando diversas vezes os seus cálculos.

Thorvid, mestre carpinteiro

Guerreiro de 3º nível, Neutro e Bom

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	700 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
3+8 [25]	15	8	8

- 1 x **ESPADA CURTA** +3 (1D6+3)
- 1 x **PUNHAL** +3 (1D4+3)
- 1 x **PORRETE** +3 (1D6+1)
- 1 x **ARCO LONGO** +3 (1D8)
- 1 x **MARTELHO DE GUERRA** +3 (1D4+4)

Thorvid é tão atarracado e sólido quanto uma viga de carvalho. Ele tem uma voz rouca e seu rosto está desgastado como casca de árvore. Ele geralmente prefere marcenaria e reparos à socialização, mas costuma dar gorjetas a seus colegas tripulantes.

Cães Marinhos

Guerreiros de 5º nível, Neutros

ENCONTRO	8	EXPERIÊNCIA	2000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO

- 1 x **ESPADA CURTA** +5 (1D6)
- 1 x **PUNHAL** +5 (1D4)
- 1 x **PORRETE** +5 (1D6)
- 1 x **ARCO LONGO** +5 (1D8)
- 1 x **LANÇA** +5 (1D6)

Marinheiros

Guerreiros de 4º nível, Neutros

ENCONTRO	16	EXPERIÊNCIA	1500 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO

- 1 x **ESPADA CURTA** +3 (1D6)
- 1 x **PUNHAL** +3 (1D4)
- 1 x **PORRETE** +3 (1D6)
- 1 x **ARCO LONGO** +3 (1D8)
- 1 x **LANÇA** +3 (1D6)

Marinheiros

Guerreiros de 3º nível, Neutros

ENCONTRO	16	EXPERIÊNCIA	1000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO

- 3+7 [22]
- 11
- 7
- 7

- 1 x **ESPADA CURTA** +2 (1D6)
- 1 x **PUNHAL** +2 (1D4)
- 1 x **PORRETE** +2 (1D6)
- 1 x **ARCO LONGO** +2 (1D8)

Marinheiros

Guerreiros de 2º nível, Neutros

ENCONTRO	20	EXPERIÊNCIA	1000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO

- 2+4 [14]
- 11
- 6
- 6

- 1 x **ESPADA CURTA** +3 (1D6)
- 1 x **PUNHAL** +3 (1D4)
- 1 x **PORRETE** +3 (1D6)
- 1 x **ARCO LONGO** +3 (1D8)

Marinheiros

Guerreiros de 1º nível, Neutros

ENCONTRO	20	EXPERIÊNCIA	400 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO

- 1+1 [6]
- 11
- 5
- 5

- 1 x **ESPADA CURTA** +3 (1D6)
- 1 x **PUNHAL** +3 (1D4)
- 1 x **PORRETE** +3 (1D6)
- 1 x **ARCO LONGO** +3 (1D8)



◆ VIAGEM OCEÂNICA ◆

A primeira tarefa do Mestre é transportar seus jogadores para qualquer cidade em um rio ou litoral. Os PJs devem estar em um local onde tenham fácil acesso a um porto capaz de receber navios de grande porte. Se estiverem num local junto a um rio, o rio deverá ter uma rota que os possa levar diretamente para o mar aberto no prazo de 24 horas.

A seguir estão duas opções para iniciar a aventura, dependendo se os PJs estão em Ravenloft ou em outro mundo de campanha. O Mestre deve prosseguir com o início apropriado assim que os PJs estiverem em um local que atenda aos critérios acima.

PJs Fora de Ravenloft

OMestre deve providenciar para que os PJs encontrem o seguinte anúncio de trabalho em qualquer taverna, pousada ou quadro de mensagens público. O Mestre deve entregar aos jogadores o Anexo A no final da aventura. A mensagem é a seguinte:

Pagamento considerável para trabalho fácil! Se vocês são marinheiros dispostos e com estômagos fortes em busca de uma breve aventura, apresentem-se ao bom navio Resistência atracado nas docas locais. Exijo que almas intrépidas preencham uma tripulação para uma viagem apressada. Você pode retornar a este porto ou permanecer no

destino. Apareçam antes do pôr do sol — navegaremos ao amanhecer! Se tiver estômago fraco nem apareça!

Se os PJs não demonstrarem interesse em responder ao aviso, o Mestre deve providenciar para que eles encontrem vários membros da tripulação em qualquer local público. Os PJs devem ouvir a tripulação discutindo sua próxima missão. Eles deveriam saber que se espera que seja uma missão rápida e fácil, e que o capitão está desesperado para encontrar rapidamente alguns membros temporários da tripulação. A tripulação também comenta que ouviu o capitão proclamar que pagaria um valor considerável. Aparentemente, ele está com pressa para partir. Sua carga deve chegar ao destino em menos de uma semana ou ele perderá metade da taxa.

Se os PJs questionarem os membros da tripulação, eles darão pouca informação. A tripulação nada sabe sobre a taxa exata que o capitão está oferecendo. A única coisa que sabem sobre a carga é que se trata de algo pertencente a um rico comerciante que deve chegar a tempo para o casamento de sua filha.

A tripulação confia no capitão e o navio. Eles navegaram em muitas missões com o Capitão Garvyn e confiam nele. O navio é grande, robusto e está em bom estado de conservação. Ele resistiu a muitas tempestades sem nenhum arranhão, e poucos de seus tripulantes serviram a bordo de navios mais dignos. A tripulação pode fornecer uma descrição e instruções para chegar ao navio.

Se os PJs ainda se recusarem a investigar esta oferta de trabalho, o Mestre deverá introduzir outra forma de persuasão, como problemas repentinos com a lei (um caso de identidade equivocada funcionará bem). Esta deve ser uma ameaça suficiente para encorajar os PJs a deixarem a cidade rapidamente.

O Resistência

Leia o texto a seguir logo que os PJs se aproximarem das docas em busca do navio.

Embora as docas estejam agitadas com sua atividade febril habitual, vocês não tem dificuldades para identificar o Resistência entre os outros navios. É um navio grande e bonito, em excelente estado de conservação. Mesmo olhos destreinados podem reconhecer que o navio passou por trabalhos frequentes para mantê-lo em sua melhor forma.

Os três mastros do Resistência surgem acima de vocês conforme vocês se aproximam. Mesmo com as velas enroladas, vocês podem dizer pelo extensão do cordame que suas

muitas velas devem fazer esse navio voar. Vocês veem uma dúzia ou mais de marinheiros ocupados fazendo preparativos em todas as partes do navio.

Enquanto vocês caminham pelo cais, um dos marinheiros percebem seu grupo e se dirige vocês. "Salve, amigos!" ele chama você com uma voz rouca. "Vocês estão querendo emprego? Vou buscar o capitão imediatamente. Ele salta agilmente de sua posição e desaparece abaixo do convés sem esperar pela sua resposta.

Dê um tempo aos PJs para examinarem o exterior do navio. Cada detalhe está em perfeito estado de conservação. Explique aos PJs que eles não acham pintura descascada, cordas desgastadas e nenhum arranhão na pintura ao redor das balistas. Eles notam alguns arranhões e manchas na madeira, mas todos foram habilmente lixados e polidos.

Depois de alguns minutos, uma cabeça aparece acima da grade e vocês são saudados por um homem alto e de meia-idade. Ele avalia você enquanto chama: "Sim, um grupo de aventureiros! Vocês

têm um clérigo entre vocês?" Ele espera pela sua resposta e então pergunta: "E vocês têm um mago entre vocês?"

Se o grupo tiver um sacerdote e um mago, Garvyn abre um amplo sorriso e deixa cair uma escada de corda, acenando entusiasmaticamente para que os PJs subam a bordo. Se faltar no grupo um clérigo ou um mago, ou ambos, ele dá de ombros e então sorri, dizendo: "Sim, vocês vão servir com ou sem os lançadores de magia. Subam e conversaremos sobre os termos. Ele larga a escada de corda e acena para os PJs embarcarem.

Garvyn conduz os PJs até o castelo de popa e se senta em um barril curto, sinalizando para que os PJs façam o mesmo em barris e rolos de corda próximos. Os PJs se encontram na companhia de um homem alto e magro, bem bronzeado, cabelos e barba grisalhos e olhos cintilantes tão azuis quanto o mar. Ele é ágil apesar da idade e caminha pelo convés com confiança.

Garvyn pede aos PJs que contem um pouco sobre eles. Ele ouve atentamente com um sorriso, balançando a cabeça em reconhecimento. Quando os PJs concluírem suas apresentações, ele declara seus termos.

"Vocês podem me chamar de Capitão ou pode me chamar de Garvyn ou podem me chamar de Capitão Garvyn, não importa para mim. Estou com pressa nesta viagem", começa ele. "Devo fazer uma entrega a um comerciante rico a tempo para o casamento de sua filha em sete dias. Se os ventos forem parcialmente cooperativos, conseguiremos isso sem problemas. Mas estou com pouca tripulação e devo partir ao amanhecer. Estou pagando bem porque preciso partir rápido. Após a entrega, vocês podem ficar comigo e retornar a este porto, ou podem ficar do outro lado do mar. Pagarei a mais, é claro, se vocês fizerem a viagem de volta."

O Mestre deve selecionar um destino para o navio de Garvyn que seja apropriado para o

mundo da campanha. A viagem deve durar aproximadamente seis dias, com Garvyn permitindo um dia devido ao mau tempo.

O Mestre também deve selecionar um pagamento que esteja de acordo com o esquema da sua campanha. Deve ser grande o suficiente, entretanto, para que os PJs sintam que estão tirando doces de um bebê. Uma viagem de navio de apenas sete dias normalmente não seria considerada um trabalho bem remunerado. Uma taxa em torno de 400 PO por PJ (650 se eles retornarem a este porto) pode ser apropriada.

Garvyn não está preocupado com a experiência dos PJs. Ele simplesmente precisa de mãos extras que estejam dispostas a obedecer às ordens e ajudar os marinheiros. Habilidades de culinária e costura são uma vantagem, assim como as habilidades de um mago e de um sacerdote.

Se os PJs estiverem relutantes em aceitar, Garvyn aumenta a oferta de uma maneira apropriada à campanha do Mestre. Isso pode ser na forma de passagem gratuita para outro local, um mapa do tesouro, um item mágico que Garvyn possui, mas que não entende ou com o qual deseja mexer, ou qualquer outra coisa que possa atrair a atenção dos PJs. Garvyn insiste que ele deve sair ao amanhecer para fazer a entrega. Ele fará o que for necessário para contratar as mãos de que precisa.

Se os PJs perguntarem a qualquer momento sobre a carga de Garvyn, ele explica que há dois baús trancados no porão. Um contém quase cem metros de tecido fino, grande parte de seda e grande parte tecida com fios de ouro verdadeiro. O segundo baú contém uma variedade de botões finos, miçangas, lantejoulas e outros enfeites, alguns deles dourados e prateados, outros cortados em pedras semipreciosas. A carga pertence a um comerciante rico que encomendou os materiais para o enxoval da filha. Para cada dia de atraso na entrega da carga, o pagamento de Garvyn será reduzido em 15%.

Se os PJs insistirem no assunto ou pedirem para ver a carga em qualquer momento durante a viagem, Garvyn gentilmente irá leva-los ao porão de carga seguro (área 6 no Paiol), destranca uma porta com duas fechaduras e aponta para os dois baús sozinhos na pequena sala. Ele explica que não tem as chaves dos baús, mas viu seu conteúdo antes de os baús serem carregados, prática que ele insiste ao aceitar cargas valiosas.

Quando os PJs concordam em aceitar a missão, Garvyn aperta calorosamente a mão de cada um deles e pergunta se eles precisam guardar seus pertences ou outros suprimentos. Ele avisa que todas as refeições serão fornecidas a bordo do navio, então não precisam se preocupar em trazer comida. No entanto, se precisarem buscar alguns itens pessoais, deverão fazê-lo rapidamente e retornar ao navio em uma hora. Garvyn quer tudo guardado e preparado antes do pôr do sol. O navio deve partir ao amanhecer para que a viagem seja bem-sucedida.

Velejando

Quando os PJs estão prontos para embarcar no navio, Garvyn faz um tour com eles e os leva para as cabines. Ele explica como são feitas as refeições e também que as cabines devem ficar silenciosas da meia-noite até o amanhecer. (Ele não pode se dar ao luxo de ter marinheiros cansados com tanta coisa em jogo.)

O imediato de Garvyn desperta toda a tripulação, incluindo os PJs, aproximadamente uma hora antes do amanhecer. À medida que os raios do sol começam a surgir no horizonte, o Resistência desliza silenciosamente do seu cais e dirige-se para o mar aberto. Continue com a seção “Mar Aberto”.

PJs já em Ravenloft

Se os PJs já estão se aventurando em Ravenloft, o Mestre deve inventar uma razão para os PJs precisarem de

algum tipo de transporte de longa distância. Isso pode incluir viajar para outra parte do reino ou tentar escapar completamente do reino. O Mestre deve providenciar para que os PJs tenham um encontro com um cigano, de preferência em áreas selvagens ou longe de áreas civilizadas. Se isso não for possível, a descrição a seguir precisará ser ligeiramente modificada.



O caminho que vocês seguem faz uma curva longa e extensa e, ao fazer a curva, vocês encontram-se na beira de um pequeno acampamento cigano. Um garotinho de rosto moreno passa correndo por vocês e para abruptamente para lhes olhar. Ele fala de

repente, perguntando: "Vocês são as pessoas que minha avó está procurando?" Ele vira-se rapidamente e corre para o acampamento, gritando por sua avó tão alto quanto o seu pequeno corpo permite.

Momentos depois, uma mulher de meia-idade vestindo saia longa e blusa vermelha aparece do lado de fora de uma das tendas. "Muito bem, Vathan", diz ela, dando um

tapinha na cabeça do menino. "Agora vá brincar com Saulo enquanto eu ofereço minha ajuda a essas pessoas perdidas." O garotinho acena com a cabeça e sai correndo para o acampamento.

Se os PJs protestarem que não estão perdidos, o cigano apenas sorri e diz: "Você não precisa vagar por uma floresta ou procurar numa cidade para se perder. Existem tantas maneiras de se perder quantos peixes no mar. Vocês parecem ter encontrado muitos desses peixes."

"O que os traz a Vincenzia vocês não sabem. Assim são as coisas em Ravenloft. Às vezes, os ciganos conhecem a suas mentes antes que vocês mesmos as conheçam.

"Venham, sentem-se perto do fogo com Vincenzia. Eu vou-lhes dizer o que vocês precisam saber." Ela leva vocês por muitas tendas coloridas até uma fogueira brilhando com brasas. Em minutos, ela acende o fogo e oferece canecas de cidra de "receita especial". Tem um cheiro forte de maçã, fumaça de lenha e ervas e raízes frescas. Ela se serve de uma caneca grande de cidra e se senta no chão. A

luz do fogo reflete em seus grandes olhos castanhos enquanto ela fala com vocês.

Se os PJs recusarem a cidra, a cigano simplesmente encolhe os ombros. Não há nada de incomum na cidra; é simplesmente uma mistura de aromas de frutas e ervas. PJs que bebem não sofrem efeitos incomuns.

A cigana puxa a trança de cabelo preto que vai até a cintura para frente, por cima do ombro, e olha para cada um de vocês, um de cada vez. Então ela fala: "Cada um de vocês carrega seus próprios fardos e medos, mas para alguns de vocês, seus fardos são mais leves por fazerem parte deste grupo. No entanto, o grupo impede vocês de resolverem suas próprias crises apenas para resolver outros problemas e ajudar outras pessoas. O que isto significa?

"Vocês tiram força da sua companhia. Não deixem que assuntos mesquinhos enfraqueçam os seus laços.

"Vocês buscam muitas jornadas, mas há uma jornada da qual todas as outras seguirão. Mesmo quando vocês acharem que se desviaram do rumo, lembrem-se de que o destino não conhece linhas retas. Ele conduz vocês no caminho que escolhe, e poucas coisas neste mundo mudam isso.

"Por enquanto, a Senhora do Destino trouxe vocês até mim, mas vocês não sabem por quê. Sim, vocês não sabiam que me procuravam, mas eu sabia. Eu tenho uma mensagem para vocês."

Vincenzia explica aos PJs que eles devem procurar passagem num veleiro alto. O capitão do navio está se preparando para embarcar numa jornada, e ela pode levar aonde os PJs desejam ir. Por enquanto, é o caminho que o destino lhes marcou.

O cigano diz aos PJs onde encontrar o navio (o Mestre deve preencher esta informação, dependendo da localização dos PJs em Ravenloft). Ela diz-lhes que o capitão está

indo para o destino dos PJs (seja dentro ou fora de Ravenloft).

A mulher conta ao grupo tudo o que precisam saber para encontrar o navio e o seu capitão. Ela lhes diz que o Capitão Garvyn acredita ter encontrado o caminho para sair de Ravenloft (se é isso que os PJs procuram). Ela não admite duvidar do resultado desta viagem (ela não acredita que o navio possa escapar do reino).

Vincenzia ouve as perguntas dos PJs por não mais que dez minutos. Após esse tempo, ela os manda se calarem, dizendo: "Chega! Você não chegarão a lugar nenhum se apenas sentar e fazer perguntas a uma velha cigana. Sigam o seu caminho — entre a passagem que o Destino escolheu."

Assim que os PJs virarem as costas para o acampamento cigano, a névoa se instalará. Se eles tentarem procurar pelo acampamento, ele desaparecerá nas brumas e eles não terão oportunidade de encontrá-lo novamente.

Localizando o *Resistência*

O Mestre tem a opção de aventurar os PJs pela paisagem de Ravenloft, ou ele pode simplesmente permitir que os PJs se percam na neblina, apenas para emergirem no seu destino. Após viajar para a cidade portuária mais próxima em Ravenloft, os PJs encontram o navio exatamente como foi descrito.

O *Resistência* é um navio excelente, robusto e em bom estado de conservação. Está úmido devido à neblina, mas, por outro lado, parece mais do que em condições de navegar. O Mestre deve consultar a descrição do navio na seção anterior para descrevê-lo aos jogadores.

Vocês veem uma dúzia ou mais de marinheiros ocupados fazendo preparativos em todas as partes do navio. Enquanto vocês caminham pelo cais, um dos marinheiros percebe o seu grupo e se

dirige a vocês. "Salve, amigos!" ele chama você com uma voz rouca. "Vocês estão querendo emprego? Vou buscar o capitão imediatamente. Ele salta agilmente de sua posição e desaparece abaixado do convés sem esperar pela sua resposta.

Depois de alguns minutos, uma cabeça aparece acima da grade e você é saudado por

um homem alto e de meia-idade. Ele avalia você enquanto diz: "Sim, quem procura o capitão deste belo navio?"

Garvyn espera pela resposta dos PJs, mencionando que não esperava visitas. Mas vendo que o grupo tem uma missão, ele os convida a bordo.

Capitão Garvyn sorri e deixa cair uma escada de corda, acenando entusiasmado para os PJs a bordo. "Suba e conversaremos", ele grita para você.

Garvyn conduz os PJs até o castelo de popa e senta-se num barril baixo, sinalizando para que os PJs façam o mesmo em barris e rolos de corda próximos. Os PJs se encontram na companhia de um homem alto e magro, com um bronzeado profundo, cabelos e barba grisalhos e olhos cintilantes tão azuis quanto o mar. Ele é ágil apesar da idade e caminha pelo convés com confiança.

Garvyn pede aos PJs que contem um pouco sobre eles. Ele ouve atentamente com um sorriso, balançando a cabeça em reconhecimento. Quando os PJs concluírem as suas apresentações, ele declara os seus termos.

"Vocês podem chamar-me de Capitão ou podem chamar-me de Garvyn, ou podem chamar-me de Capitão Garvyn, não importa para mim. Estou com pressa nesta viagem", começa ele. "Acho que encontrei uma maneira de escapar deste reino amaldiçoado, e admito que precisaria de alguns bons homens — e mulheres — para completar a minha tripulação. Não posso prometer nada, mas sou a melhor

oportunidade que vocês têm. Posso parar uma ninharia pelo seu serviço, mas valerá a pena se conseguirmos escapar. Vou partir ao nascer do sol — com ou sem

você. Se vocês planejam ir, você deve estar no navio antes do pôr do sol desta noite.”

Se os PJs estão tentando escapar de Ravenloft, o Capitão revela pouco sobre seu plano, exceto que ele acredita que deve estar numa determinada parte do oceano durante a lua nova, a apenas alguns dias de distância. Ele explica que viu muitos sinais e presságios que o levaram a essa descoberta.

Se os PJs perguntarem sobre Vincenzia, a cigana, ele diz que não sabe nada sobre ela (ele está dizendo a verdade).

Se os PJs estão simplesmente buscando passagem para outra parte de Ravenloft e não tentando escapar, Garvyn pensa sobre isso por alguns minutos e então concorda em transportá-los até lá. Ele acredita que pode deixar os PJs (e ganhar algumas peças de ouro no processo) e ainda assim chegar ao seu destino.

O Mestre deve determinar uma taxa apropriada se estiver pedindo a Garvyn para transportá-los. O Mestre também deve determinar um pagamento modesto para os PJs se eles estiverem servindo como tripulação de Garvyn.

Em teoria, Garvyn não está mentindo sobre o seu plano para escapar de Ravenloft. Ele está bastante certo sobre o que será necessário para escapar. Ele deve expiar os seus pecados (veja a descrição de Garvyn na seção de PdMs) e precisa da ajuda dos PJs para fazer isso. Somente depois de corrigir os seus erros ele terá chance de escapar de Ravenloft (e mesmo assim não há garantia).

O Mestre deve permitir que os PJs determinem o seu próximo curso de ação. Se necessitarem de recolher mantimentos antes da viagem, deverão ser autorizados a fazê-lo.

O Mestre pode presumir que os PJs encontrarão Garvyn no final da tarde, dando-lhes apenas algumas horas para se prepararem. Continue com a seção “Partindo” (na página 16) quando os PJs embarcarem no navio.

Mar Aberto

Deste ponto em diante, a aventura continua da mesma maneira, independentemente de os PJs terem começado a aventura em Ravenloft ou em outro local. Quando necessário, são incluídas notas para o Mestre que ajudarão a captar qualquer situação.

Depois que Brummett, o imediato, despertou você e toda a tripulação uma hora antes do amanhecer, as verificações finais foram feitas, o navio foi liberado de suas amarras e o Resistência deslizou silenciosamente para fora do porto. Com um céu bom e vento forte, o clima parecia perfeito para a missão do Capitão Garvyn.

Uma vez navegando, o imediato dá aos PJs a opção de retornar aos seus beliches ou assumir o primeiro turno no convés. Brummett está aberto à preferência dos PJs de serem escalados juntos em um turno ou separados entre três turnos de convés. Ele irá preferir que os conjuradores sejam divididos entre os vários turnos, a fim de fazer o melhor uso de suas habilidades. Ele é justo e profissional, mas não sucumbe a qualquer tipo de abuso. Embora ele tente atender às preferências dos PJs, ele sempre mantém o bem do navio a frente. Se os desejos dos PJs não beneficiarem a tripulação, ele explica isso de maneira educada, mas firme, e oferece aos PJs sua melhor alternativa.

Brummett também pontua aos PJs que se eles começarem a sentir náuseas, é melhor irem até o castelo de popa. Lá, os sintomas podem seguir seu curso com o mínimo de problemas. Qualquer pessoa que vomite deve fazê-lo na lateral do navio.

O dia passa sem intercorrências. O tem-

po está claro, o vento é forte e o sol está quente. PJs observadores podem observar numerosos cardumes de peixes na água, bandos de gaivotas e cardumes de botos e golfinhos. Os PJs são mantidos ocupados por Brummett, que os atribui a diversas tarefas, desde ajudar o vigia até consertar velas e ajudar na cozinha. Os PJs mais fortes são colocados para trabalhar tripulando as velas com os outros marinheiros. Os PJs, assim como o resto da tripulação, trabalham de oito a dez horas, com o resto do dia reservado para descanso e recreação.

Enjôo

No primeiro dia em mar aberto, o Mestre deve pedir testes de Constituição de todos os PJs. As verificações devem ser feitas uma vez de manhã, uma vez à noite e uma hora após cada refeição. Se um PJ pular uma refeição por qualquer motivo, o teste que normalmente seguiria aquela refeição não será necessário. Uma falha no teste significa que um PJ está enjoado e sofre tudo o que isso implica.

Qualquer PJ que fizer três testes consecutivos bem-sucedidos não fica doente e não precisa fazer mais testes de Constituição. Isso indica que o PJ se acostumou com o balanço do navio e não sofrerá enjôo pelo resto da aventura.

PJs que falham em um teste de Constituição e ficam doentes continuam a fazer testes de Constituição até conseguirem três testes consecutivos bem-sucedidos. Eles ficam continuamente doentes até que isso aconteça. No segundo dia de mar e em todos os dias subsequentes, as verificações são feitas uma hora após cada refeição.

PJs que sofrem de enjôo sofrem uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e uma penalidade de -4 nos testes de Destreza. A Classe de Armadura é reduzida num ponto. Os magos enjoados devem realizar testes de Inteligência bem-sucedidos para lançar magias com sucesso; uma falha no teste in-

dica que o mago não conseguiu completar a magia e ele foi perdido. Os sacerdotes enjoados devem fazer testes de Sabedoria, com resultados semelhantes. Ladrões enjoados sofrem uma penalidade de 15% em todas as habilidades que exigem Destreza.

Magias e poções de cura não têm efeito sobre o enjôo.

Noite no Oceano

Depois de um dia tranquilo, mas agitado, os PJs testemunham um lindo pôr do sol no oceano. Pouco depois do pôr do sol, uma leve neblina surge da superfície da água. A neblina torna-se cada vez mais densa e, à meia-noite, a neblina obscurece a lua cheia. O vento diminui, mas mantém força suficiente para manter o navio avançando lentamente. Leia o seguinte para os PJs.

É quase meia-noite e a cena diante de vocês não reconhecem a vista do oceano que viram durante o dia. O céu azul brilhante e a água desapareceram, como se fossem apagadas. O sol amarelo escaldante, as cristas brancas na água e os gritos das gaivotas também desapareceram. No seu lugar, vocês veem água negra, neblina cinza e uma mancha de neblina brilhante que protege a lua. O vento é ameno e o barulho das ondas acalma você após o primeiro dia difícil no mar. Todo o cenário, aliado ao ar puro e ao dia agitado, deixam vocês sonolentos. Quando o seu turno termina, até mesmo os seus beliches irregulares parecem relaxantes. Brummett informa que alguém irá acordá-lo na hora do próximo turno.

Quando os PJs estiverem dormindo, escolha aleatoriamente um dos quartos dos PJs. Na madrugada, os PJs acordam com leves batidas na porta de sua cabine.

As batidas na sua porta são leves, mas persistentes. Mesmo que vocês fiquem deitados em seus beliches, as batidas continuam.

Do lado de fora da porta, vocês encontram um homem de aparência confusa. Ele está vestido com calças de couro na altura dos joelhos, uma camisa branca larga, meias cinza escuro e botas pretas baixas. Você não o reconhecem como membro da tripulação, mas acabou de acordar de um sono profundo.

O homem parece surpreso quando vocês abrem a porta. Assustado, ele diz: "Boa noite, sou Jacob. Lamento incomodá-lo — devo estar na cabine errada. Por favor, perdoe a intrusão. Ele se afasta da porta da sua cabine e caminha lentamente pelo corredor e desaparece subindo a escada para o convés.

Se os PJs perseguirem Jacob escada acima, eles não o encontrarão em nenhum lugar do navio. Uma busca em todo o navio (se os PJs forem tão longe no meio da noite) não revela nenhum sinal de Jacob.

Em intervalos de uma hora após a primeira visita de Jacob, as cabines dos PJs restantes são visitadas.

Os encontros são exatamente iguais ao encontro descrito aqui.

Se os PJs perguntarem sobre Jacob pela manhã, ninguém no navio saberá de nada

sobre ele. Uma busca no navio não revela nenhuma pista que prove sua existência.

Tempo Tempestuoso

No segundo dia de viagem, o tempo esfria e o céu ameaça mau tempo. O vento aumentou e o navio navega em alta velocidade. A névoa da noite anterior se dissipou. As gaivotas estão ausentes hoje, mantendo-se em terra na expectativa da tempestade iminente.

A manhã passa sem intercorrências, exceto por qualquer investigação que os PJs possam realizar em busca do seu visitante noturno. O vento sopra forte durante toda a manhã, ganhando intensidade por volta do meio-dia.

Logo após o almoço, o capitão Garvyn ordena que todas as vigias sejam trancadas e todas as balistas acorrentadas. Ele também ordena que todas as escotilhas da balista sejam protegidas. Garvyn, Brummett e a tripulação de plantão vestem oleados se preparando para a tempestade iminente. O segundo imediato mostra aos PJs onde os oleados extras estão armazenados e os prepara para a tempestade.



Os oleados consistem em calças largas e jaquetas que vão até o meio da coxa. O tecido é uma lona pesada saturada com óleo de baleia para torná-lo repelente à água. As calças amarram na cintura e nos tornozelos para impedir a entrada de água. As jaquetas têm capuzes longos que podem ser dobrados para trás para maior visibilidade ou desenrolados para manter a chuva longe do rosto do usuário. Qualquer pessoa usando oleado melhora a sua Classe de Armadura em 1 (somente para armas cortantes ou perfurantes).

Basil, o cozinheiro, pede a dois PJs que o ajudem a proteger a cozinha. Alimentos e utensílios devem ser guardados antes que o navio seja atingido pela tempestade ou terão equipamentos mortais voando pela cozinha.

O contramestre também pede ajuda para proteger o porão de carga. Embora a carga seja leve, tudo deve ser protegido para evitar que o casco seja danificado pelo deslocamento da carga.

Depois que tudo estiver protegido, os PJs serão enviados para suas cabines para proteger os seus pertences pessoais. Tudo deve ser guardado em baús ou guardado em sacos e amarrado aos beliches.

Assim que os últimos itens são protegidos, a tempestade começa.

A Fúria da Tempestade

Uma tempestade atinge o convés, passa pelas tábuas e se espalha pelas laterais do navio. As cordas e o cordame ficam tensos quando o navio é lançado na água. O capitão Garvyn e dois homens lutam para manter o controle do leme, apontando o navio para a evita de colidir com as ondas. Vocês sabem que se o navio virar de lado devido às ondas, ele poderá virar e afundar em questão de instantes.

Brummett e cinco marinheiros lutam

para acertar a última vela. Assim que a vela desce, uma rajada de vento a solta e ela se espalha pelo convés como um coberto molhado. Os homens lutam para recolher a vela e protegê-la.

Relâmpagos e trovões rugem no alto. O convés é iluminado como na luz do dia enquanto os relâmpagos crepitam no céu.

O Mestre deve permitir que os PJs escolham os seus próprios cursos de ação. Garvyn ordena que personagens mais fracos, especialmente bruxos, voltem para suas cabines. Ele também ordenará que as mulheres fiquem nas suas cabines. A menos que o grupo tenha uma lutadora especialmente poderosa, Garvyn não permitirá uma mulher no convés neste tempo.

Outros PJs podem se ocupar ajudando com a vela solta, ajudando a dirigir o navio ou juntando-se aos outros marinheiros observando velas que ameaçam se soltar ou outros equipamentos no convés que mostram sinais de se soltarem.

Quaisquer personagens que sofram de enjoô têm duas opções: enfrentar a tempestade no porão de carga com um balde grande ou amarrar-se à amurada do castelo de popa. Os personagens que escolherem a última opção deverão ter um companheiro para vigiá-los em caso de emergência.

A tempestade dura quase duas horas. Exceto por algumas velas soltas que são rapidamente amarradas, o Resistência faz jus ao seu nome e resiste bem à tempestade. Os relâmpagos e trovões diminuem e a tempestade se transforma numa chuva forte e constante.

A tripulação é rotacionada para permitir que cada turno descance. Todos no convés sofreram 1d4 pontos de dano em pancadas e contusões. O capitão entrega o timão ao segundo imediato e a outro marinheiro.

A ceia é uma refeição fria devido à impraticabilidade de cozinhar em condições

climáticas adversas. O capitão e o imediato cuidam do rodízio da tripulação para que todos sejam alimentados. Os PJs são rotacionados conforme necessário.

Após o turno do jantar terminar, o Mestre deve escolher o PJ mais propício para ter um encontro fantasmagórico.

Visitante Fantasmagórico

O PJ que vivenciar o seguinte encontro deverá estar sozinho quando o fantasma aparecer. Isso pode acontecer em um dos corredores que levam às cabines, no paiol, na cabine do PJ ou em qualquer outro local apropriado. O encontro pode acontecer enquanto o PJ caminha pelo corredor, ou o PJ pode responder a uma batida na porta da cabine.

Uma garotinha, de no máximo nove anos, está diante de você. Ela está vestida com uma camisola branca com babados e um capuz combinando. Cabelos ruivos longos e encaracolados caem pelos ombros. Os seus olhos azuis estão inchados de lágrimas e ela soluça ao ver você. “Pode me ajudar?” ela engasga com os soluços. “Perdi a Clara, a minha boneca. Procurei por toda parte, mas não consigo encontrá-la. A menina estremece e você percebe que ela deve estar congelando devido frio da tempestade. Ela pega a sua mão e seus dedos estão gelados.

O PJ deve conseguir ajudar a pequena de qualquer forma que pareça apropriada. A ação provável seria levar a menina para uma cabine e buscar um cobertor para ela. Se o PJ conversar com a garota, ela dirá o seguinte.

A menina se chama Charlotte. Ela diz que está sozinha no navio e voltando para casa depois de uma visita à sua avó. Se o PJ perguntar por que ele não a encontrou antes, Charlotte simplesmente responderá que os adultos nem sempre notam as crianças. O pai dela sempre diz que as crianças devem ser vistas e não ouvidas. Além disso, Char-

lotte ficou em sua cabine durante a maior parte da viagem porque os marinheiros às vezes a assustam. Ela prefere ficar na sua cabine e brincar com as suas bonecas. O cozinheiro fica de olho nela e leva as refeições para sua cabine.

Cabine Escondida

Se o PJ sugerir que procurem a sua boneca, Charlotte conduz o caminho até o paiol até uma porta trancada. A porta parece se misturar com a madeira e, embora o PJ provavelmente já tenha visto esta parte do navio antes, esta porta nunca foi notada.

Abrindo a fechadura com uma chave pendurada no pescoço, Charlotte abre a porta para revelar uma pequena cabine. O beliche e os baús são iguais aos das demais cabines, mas dois grandes baús ocupam uma parede da cabine. Um baú está parcialmente vazio e é fácil adivinhar que continha os cobertores e a colcha branca que cobrem a cama. O outro baú é um maleiro, cheia de vestidos pendurados cuidadosamente em cabides. As gavetas do baú contêm roupas de boneca, roupas de cama e sapatos de Charlotte.

Se o PJ ajudar Charlotte a procurar a sua boneca no quarto, Clara será encontrada entre os cobertores da cama. Assim que Clara se recupera, Charlotte dá um abraço e um beijo no PJ. Charlotte então pergunta timidamente se o PJ se importaria de colocá-la na cama. Pouco após ser colocada na cama, Charlotte dormirá profundamente.

Esta é a última vez que o PJ verá Charlotte por algum tempo. Na próxima visita ao paiol, o quarto ocupado por Charlotte desapareceu; a área faz parte da área de carga segura. Não há absolutamente nenhum sinal de Charlotte, da sua boneca ou dos seus pertences.

Perguntas Não Respondidas

O espaço marcado como “Especial” no mapa do paiol é a sala onde aparece a cabine de Charlotte. Exceto por este encontro, toda

a área constitui a área de carga segura. Quando o PJ acompanha Charlotte até a sua cabine, parece haver uma parede dividindo a área de carga segura em duas salas: a cabine de Charlotte e a área de carga segura. Em nenhum outro momento há qualquer sinal da cabine de Charlotte. Deste ponto em diante, durante o resto da aventura, a área de carga segura é sempre consideravelmente mais fria que o resto do navio, independentemente do clima.

Nenhum dos marinheiros sabe nada sobre Charlotte. Se questionados, todos afirmam que o PJ é um “meio maluco”, sofre de enjôo ou tomou um porre de rum.

Se Garvyn for questionado, ele dará mesmas respostas que os marinheiros e diz que não sabe nada sobre Charlotte ou a sua estranha cabine. PJs que obtiverem sucesso em testes de Sabedoria notam, entretanto, que Garvyn não está falando a verdade. Ele sabe muito mais sobre Charlotte do que deixa transparecer. Se os PJs tentarem usar PES ou magias similares para descobrir o segredo de Garvyn, eles descobrirão apenas que Garvyn se culpa profundamente um evento que envolve Charlotte, por algum motivo indeterminado.

Se os PJs tentarem usar PES ou magias similares enquanto fazem perguntas sobre Jacob (o outro visitante misterioso), eles sentirão o mesmo sentimento de arrependimento em Garvyn. No entanto, o capitão esconde esses sentimentos há muito tempo e é capaz de mascarar a suas emoções sobre esses assuntos e outros relativos a esse mistério.

Não importa o que os PJs façam para aprender mais sobre Charlotte ou Jacob, eles não descobrem nada.

Terceiro Dia — No Mar

A manhã seguinte à noite tempestuosa é excepcionalmente calma. O ar está pesado e úmido, e uma leve névoa paira cerca de trinta centímetros sobre a superfície

da água. As velas estão frouxas. Nuvens feias e cinzentas obscurecem o sol, banhando tudo com uma luz filtrada e sombria. À medida que o navio fica à deriva, todos a bordo sentem uma sensação de desamparo no meio do vasto e escuro oceano. Nem mesmo o grito das gaivotas se ouve para quebrar a monotonia do nada no mar.

O capitão Garvyn ordena que a âncora seja lançada, pois a deriva da água pode desviar o navio do curso. É mais seguro manter a posição e esperar que os ventos voltem.

À medida que a manhã passa, o nevoeiro aumenta, subindo primeiro ao nível das vigias, depois ao nível das portas das balistas e, finalmente, à amurada do navio. Ao meio-dia, a bandeira no topo do mastro principal está obscurecida pela névoa.

Esta é uma excelente oportunidade para o Mestre assustar os PJs. Num nevoeiro espesso como este, o som chega a uma distância incrível. O murmúrio dos pássaros distantes, o gemido das cordas molhadas roçando umas nas outras e o rangido das pranchas de madeira no navio podem ser táticas de intimidação eficazes. Os PJs podem pensar que ouvem os seus nomes, os nomes dos seus companheiros ou várias ameaças murmuradas na brisa. Com um pouco de esforço, os PJs devem pular a cada pequeno som.

Convidados Indesejáveis

Por volta do meio da tarde, o Resistência é visitado por outro navio. Devido à neblina, o navio não é avistado até que esteja a apenas 40 metros do Resistência.

Qualquer PJ no convés deve fazer um teste de Sabedoria para perceber o navio se aproximando. Independentemente de os PJs perceberem, o vigia na gávea vê o navio e grita, pois ele está a 40 metros do Resistência.

Através da névoa densa, uma forma escura se materializa e se aproxima. Vocês reconhece-o como outro veleiro, mas este navio obviamente levou uma vida longa e mortal. O casco apresenta enormes buracos, mas a água passa através deles sem preencher o paiol rompido. O cordame e as velas estão pendurados em pedaços frouxos e emaranhados, mas o navio avança rapidamente, apesar da falta de vento. O convés e o casco mostram sinais de podridão, e você pode adivinhar que a madeira também está carcomida. Se o navio alguma vez foi pintado, não há sinal disso agora — a cor há muito tempo descascou e descascou. Os mastros rangem e balançam, parecendo frágeis e apodrecidos.

A tripulação do navio começa a aparecer no convés, primeiro dez, depois dezenas, depois duas dúzias de marinheiros condenados a este Mar dos Sargaços em sua não-vida. Todos estão vestidos com trapos que mal são reconhecíveis como a vestimenta escolhida por piratas. Eles se parecem com humanos, mas sua carne está se decompondo nos seus corpos. Onde antes existiam unhas, longas garras sobressaem de dedos sujos. Presas afiadas enchem suas bocas podres. A maioria dos amaldiçoados segura sabres enferrujados, alfanjes, cimitarras ou espadas longas. À medida que o navio se aproxima, você pode ver o nome dela gravado na proa: Tortura Eterna.

O navio atacante se aproxima numa tentativa de abordagem, sem se preocupar com possíveis danos a si. Com a âncora abaixada e sem vento, o Resistência não tem oportunidade de sair do caminho. Ela recebe todo o impacto do golpe. Um som nauseante de madeira raspando madeira preenche o ar úmido. Todas as pessoas no navio devem fazer testes de Destreza bem-sucedidos ou serão derrubadas, a menos que algum objeto (como o corrimão ou a roda) esteja próximo para servir como apoio.

O Resistência sobrevive ao ariete com pouco mais do que danos cosméticos. Como o navio atacante está em estágios avançados de decadência, o seu impacto é consideravelmente reduzido pela sua frágil condição.

Assim que o Tortura Eterna faz contato, os seus marinheiros começam a embarcar no Resistência.

Carneçal

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	650 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	15
DV [PV]	CA	JP	MO
4 [20]	14	8	8

2 x **GARRA** +1 (1D4)

2 x **MORDIDA** +1 (1D8+PARALISIA)

Pessoas a menos de três metros devem fazer uma JPC bem-sucedida ou serão dominadas pelo fedor de carniça e sofrerão náuseas — aqueles afetados sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque;

Devido às suas tendências sanguinárias em vida, esses fantasmas mantiveram a habilidade de lutar com armas (sabre, cutelo, cimitarra e espada longa). Entretanto, esses ataques são feitos com BAC +1 e infligem apenas 1d4 pontos de dano. Os fantasmas podem trocar um ataque de garra por um ataque de arma.

O Mestre deve usar os mapas do convés do Resistência para o navio dos amaldiçoados, com a exceção de que o Tortura Eterna não possui convés de carga. Quaisquer marinheiros ou PJs que tentarem embarcar na Tortura Eterna devem fazer um teste bem sucedido de Destreza a cada rodada para evitar cair pelo convés apodrecido. Um personagem que caia no porão sofre 1d6 pontos de dano e tem 50% de chance de cair no nível abaixo. Cair do paiol causa 1d6 pontos adicionais de dano e joga o personagem na água do paiol. Devido aos buracos no casco, o personagem pode se pendurar no fundo do navio ou nadar para fora dos buracos e entrar em mar aberto.

A Tortura Eterna não tem tesouro. Caso alguns personagens queiram embarcarem no navio para revistá-lo, deixe-os fazê-los, porém eles estarão sujeitos a cair através do convés. Todos os materiais do navio sofrem com podridão, mofo e decomposição. Não há nada de valor no navio.

Se todos os fantasmas forem mortos, o Tortura Eterna irá flutuar silenciosamente para ser novamente engolido pelas brumas. Apesar de qualquer dano que o navio possa sofrer, ele não irá afundar e continuará a assolar outros navios. Se os PJs tentarem atear fogo a ele, eles acharão a tarefa impossível já que a madeira está muito encharcada e podre.

A tripulação do Resistência fica notavelmente abalada após este encontro. Eles ficam todos nervosos pelo resto do dia. Esta é uma boa oportunidade para o Mestre adicionar um pouco de cor à aventura. É provável que os marinheiros assustados começem a contar todas as histórias de fantasmas que já ouviram. Existem tantas histórias de fantasmas contadas pela tripulação nervosa quanto o Mestre deseja contar.

Se as histórias saírem do controle e fizerem

com que a tripulação trabalhe mal, Garwyn aparece e repreende a tripulação e os PJs por seu comportamento infantil. Ele lhes diz para pararem de contar histórias imediatamente e buscarem algum passatempo mais construtivo. Embora mantenha um tom de voz leve, ele também está visivelmente abalado. Ele olha para a proa do navio, balança a cabeça e depois se retira sozinho para sua cabine, após dizer a Brummett para assumir o comando do navio.

Através das Névoas

O navio continua mantendo posição pelo resto do dia e da noite. O vento não volta até as primeiras horas da manhã. A névoa se mantém, às vezes girando densamente ao redor do navio, e às vezes diminuindo para permitir visibilidade de cerca de 50 metros.

Os PJs provavelmente estão de folga neste momento. Como o navio não está navegando, são necessários poucos tripulantes. Os tripulantes alternam turnos como vigias no convés e nas gáveas. Os PJs podem rodar como vigias se desejarem ou se muitos tripulantes foram mortos no ataque horrível.



Homem ao Mar!

Pouco antes da hora do jantar, você ouve um grito de um dos vigias no convés. “Homem ao mar, proa de estibordo! Homem ao mar!”

No convés, há uma agitação enquanto cordas são atiradas para o tripulante em dificuldades. É difícilvê-lo através da névoa, mas seus gritos de socorro e respingos identificam a sua localização. Então, de repente, tudo fica em silêncio. O único som é o barulho das ondas contra o casco. O tripulante caído não responde mais aos chamados.

Se houver alguma esperança de recuperar o tripulante que está se afogando, alguém precisa pular. O marinheiro está inconsciente; ele flutuará em sua posição atual antes de começar a afundar. Se uma corda for amarrada num PJ ou tripulante que pular no mar, não há perigo de perder essa pessoa. A tripulação ajudará a qualquer PJ que se oferecer para pular na água.

Há uma chance cumulativa de 25% de salvar o tripulante para cada um que pula na água, até um máximo de 95%. PJs com a perícia natação não têm dificuldade na água. PJs sem a perícia natação devem fazer um teste de Destreza bem-sucedido (contra 1/2 de seu valor normal de Destreza).

Cada PJ na água também deve fazer um teste de Sabedoria para perceber uma mudança incomum no navio. O nome Resistência, que anteriormente era pintado em ambos os lados da proa, foi substituído por letras vermelho-sangue e gotejantes que dizem: “Navio do Terror”.

Quando a equipe de resgate retorna ao navio, uma estranha mudança ocorre. O outrora belo navio agora mostra evidências de abandono e decadência. O cordame está desgastado, desgastado e pingando musgo e bolor. As velas são manchadas de cinza e acastanhadas. Quase cada centímetro quadrado de tinta foi removido do acabamento

de madeira, e a bela figura de proa foi substituída pelo rosto de uma bruxa chorosa.

A maioria dos tripulantes está tão horrorizada quanto os PJs com a mudança repentina na nave. Alguns, porém, balançam a cabeça ou sufocam as lágrimas. Eles fizeram viagens com o Capitão Garvyn no passado e já testemunharam esse fenômeno terrível antes. Em cada viagem, esperam que a mudança não ocorra, mas ainda não conseguiram escapar dela.

Os poucos tripulantes familiarizados com esta metamorfose explicam que a mudança ocorre sempre após horas de deriva em denso nevoeiro. Eles não têm ideia, porém, do que causa essa mudança ou como ela pode ser evitada.

O capitão Garvyn desaparece em sua cabine durante esses eventos. Ele não fala com ninguém, exigindo que os possíveis visitantes vão embora e o deixem a sós.

Se os PJs questionarem os tripulantes que já fizeram viagens no Resistência antes, um deles, Hugo, pode fornecer mais informações. Ele acredita que Garvyn e o navio foram amaldiçoados de alguma forma para viajar pelas terras dos homens livres e depois serem puxados de volta para um reino de maldições e terror. Hugo observa que Garvyn nunca sai do navio, mesmo quando ele está no porto. Se precisar de suprimentos, ele sempre faz uma lista e pede a alguém da tripulação que compre para ele.

Nenhum dos tripulantes sabe mais nada sobre essa situação, por mais que insistam em obter informações.

Uma Noite Sóbria

Os acontecimentos do dia lançaram uma escuridão sobre o navio. Se algum tripulante se perder no terrível ataque, ou se o tripulante que caiu no mar não for recuperado, o clima é muito pior. Não há nenhuma das canções ou piadas habituais entre a tripulação. Depois do jan-

tar, a maioria volta para suas cabines para passar uma noite silenciosa.

O Retorno de Charlotte

Aproximadamente três horas depois do jantar, Charlotte faz outra aparição. Esta visita se assemelha à sua primeira visita em todos os aspectos, mas qualquer PJ que desejar acompanhar Charlotte até o seu quarto poderá fazê-lo.

Após o subsequente desaparecimento de Charlotte, o Mestre (através de um dos marinheiros ou da sugestão de um teste de Inteligência) deve encorajar os PJs a revistarem o piaol onde a cabine de Charlotte apareceu. Qualquer personagem que consiga detectar portas secretas encontra uma pista. Preso entre duas tábuas no chão está um pequeno colar. Pelo seu tamanho é fácil julgar que pertencia a uma criança. O colar é uma fina corrente de prata com um pequeno pingente de uma guirlanda de rosas enrolada num coração. No verso estão gravadas as iniciais CMR. Deveria ser fácil deduzir que o pingente pertence a Charlotte, mas a natureza da sua aparência é um mistério.

Pistas Fantasmagóricas

Pouco depois da meia-noite, todos no navio são acordados por um terrível uivo e lamento.

Enquanto vocês dormem pacificamente, embalado pelo suave balanço do navio, tudo fica em silêncio no vasto oceano. Então, de repente, vocês se levantam em seu beliche, com um suor frio escorrendo pela nuca. Seus corações batem forte e a adrenalina inunda as suas veias conforme vocês tomam consciência do que está ao seu redor. Um grito e um lamento horríveis enchem o ar, fazendo vibrar todas as tábuas do navio. Nunca nas suas vidas vocês ouviram um grito tão sobrenatural.

Vocês começam a ouvir os tripulantes

saindo dos beliches e entrando no convés. Algumas das vozes estão assustadas, enquanto outras pedem armas contra um ataque.

Os PJs que entram no corredor são recebidos por marinheiros apressados, alguns segurando armas, outros com olhares aterrorizados, todos tentando determinar a origem do choro. Vários marinheiros, incluindo Brummett, sobem correndo a escada até o convés. Alguns outros atacam o piaol. Os gritos nunca param, ficando cada vez mais altos e suaves num ritmo irregular, mas sempre causando vibração em cada tábuas e ferrolho do navio. O Capitão Garvyn não aparece durante os eventos seguintes.

O lamento é causado pela aparição de uma mulher. Ela tem aproximadamente 25 anos, longos cabelos loiros e um rosto lindo. Ela está vestida com uma camisola de flanela rosa e segura um cobertor de bebê, embalando-o nos braços, mas não segura nenhuma criança. O seu rosto está inchado e inchado e ela parece exausta.

A mulher chora, soluça e grita, gritando: "Oh, criança, você nunca me conhecerá" e "Quem será sua mãe?"

A mulher não faz nenhuma tentativa de ataque. Se ela for atacada, a visão desaparece e reaparece em outra parte da nave.

Se os PJs tentarem se comunicar com ela, eles terão que fazer a primeira pergunta várias vezes antes de chamarem a atenção da mulher e ela decidir responder. Suas respostas explodem em soluções curtos e choro.

O nome da mulher é Madeline Stern. Ela morreu durante o parto há vários anos e lamenta que seu filho, Morvan, seja agora um jovem. Ele cresceu sem conhecer a sua mãe.

Se os PJs perguntarem por que Madeline assombra o navio, ela responderá que o Capitão Garvyn impediu o seu descanso eterno. Ela não dá mais detalhes, mas diz que a ganância de Garvyn não permite que

ela fique em paz.

Trinta minutos após o aparecimento de Madeline, a sua forma fantasmagórica sai do navio. Ela sobe até o convés; ainda segurando o cobertor nos braços, ela flutua sobre a amurada do navio. Ela desaparece na névoa em direção ao leste.

Poucos minutos após o desaparecimento de Madeline, o nevoeiro começa a dissipar-se. O céu clareia gradualmente e, pouco antes do amanhecer, as estrelas podem ser vistas no céu.

PJs com a perícia astrologia ou navegação percebem rapidamente que as posições das estrelas mudaram dramaticamente. Eles não se parecem em nada com as estrelas que deveriam estar no céu com base na posição do navio. Se os PJs não tiverem essas perícias, o Mestre deve permitir um teste de Inteligência para os personagens fazerem essa descoberta.

Não apenas as estrelas estão nas posições erradas, mas também não são reconhecíveis. O céu mudou completamente e está irreconhecível por qualquer PC. O capitão Garvyn e alguns membros da tripulação conhecem essas estrelas, mas não fornecem nenhuma informação.

Se os PJs adivinharem que estão em Ravenloft (ou adivinharem que nunca deixaram Ravenloft se estivessem tentando escapar), eles estão corretos. Em algum momento, enquanto estava preso na neblina, o navio foi transportado para Ravenloft. O Mestre não deve informar os PJs sobre a mudança; eles devem descobrir isso por conta própria.

A História de Madeline

Se os PJs questionarem o Capitão Garvyn sobre Madeline, ele insiste que não a conhece. Ele afirma que nunca conheceu ninguém chamada Madeline e não sabe sobre o marido ou o filho dela. Grande parte da história de Garvyn é verdadeira.

Nota do Mestre — não revele as seguintes informações aos jogadores: Garvyn encontrou Madeline brevemente após a sua morte. Garvyn foi contratado por uma família rica para transportar o corpo de Madeline para o mausoléu da família numa pequena ilha. Ele foi pago pelo trabalho, mas em vez de completar a sua missão, jogou o corpo dela no mar em vez de fazer a viagem de três dias até a ilha. Madeline o assombra desde então.

Garvyn sabe por que está sendo assombrado, mas tem vergonha de admitir seu erro. Ele os mantém na ignorância até que os PJs o confrontem com evidências sólidas (veja as seções a seguir).

Jacob e Charlotte também são vítimas da ganância de Garvyn. Ele foi pago para entregar seus corpos para um mausoléu, mas ele pegou o dinheiro e jogou os corpos no mar. Ele não sabia que Charlotte era uma criança até que o seu corpo foi jogado; Garvyn se sente especialmente culpado por não entregá-la. Garvyn também não admite esses erros, a menos que apresentem evidências concretas.

Os Segredos de Garvyn

Se os PJs decidirem que uma busca na cabine de Garvyn é necessária, eles deverão ter permissão para fazê-lo. Se isso não lhes ocorrer, os fantasmas devem visitá-lo repetidamente, oferecendo pistas verbais sobre a culpa de Garvyn ou apontando para a cabine de Garvyn ou para a área onde os seus diários de bordo são mantidos dentro da sua cabine. Uma vez iniciada a busca, os fantasmas podem aparecer a critério do Mestre para observar silenciosamente os PJs ou para repetir o comportamento que eles já exibiram.

A cabine de Garvyn pode ser revistada facilmente enquanto Garvyn está no convés, ou ele pode ser facilmente dominado para que a busca prossiga. Garvyn trava apenas uma pequena luta, cedendo rapidamente e

admitindo para si mesmo que os PJs acabariam descobrindo o seu segredo.

Pistas aparecem nos antigos diários de bordo de Garvyn. Eles estão armazenados num baú grande e trancado na sua cabine. Para cada hora que os PJs pesquisam nos livros, eles encontram um dos anexos B, C e D. O Mestre deve distribuí-los um de cada vez, conforme apropriado.

Há anotações no diário de bordo de Garvyn que registram a posição do Resistência quando os corpos foram jogados ao mar. Estas notas não aparecem nas pistas dos jogadores. As posições do navio serão importantes na hora de recuperar os corpos.

Garvyn não nega nenhum dos detalhes do diário de bordo. Enquanto os PJs vasculham as páginas, ele simplesmente se encolhe e segura a cabeça entre as mãos. Ele está se preparado para enfrentar a raiva e a ira dos PJs; afinal, ele arrastou-os para Ravenloft e os condenou a navegar para sempre no Resistência, a menos que a maldição fosse quebrada.

Garvyn explica aos PJs que o seu comportamento fez com que ele fosse amaldiçoado. Ele está condenado a Ravenloft e o seu domínio é o seu navio. Ele não pode sair do navio, mas sua tripulação é capaz de deixar o navio em distâncias variadas de até 500 metros. Os PJs enfrentam a mesma limitação quando chegarem à terra firme.

Garvyn sabe que é responsável pelas almas inquietas que assombram o seu navio. Jogadores inteligentes devem ser capazes de concluir que recuperar os corpos e enterrá-los adequadamente pode dar descanso a essas almas. Garvyn acredita que isso seja verdade. Se os PJs não chegarem a esta conclusão por conta própria, o Mestre pode permitir um teste de Sabedoria para que os PJs façam a conexão. Caso contrário, Garvyn pode simplesmente contar aos PJs o seu plano para remover a maldição.

Quebrando a Maldição

Garvyn pode navegar até os locais aproximados onde cada corpo foi jogado no oceano. Os PJs devem então encontrar uma maneira de localizar e recuperar os três corpos.

Até que os corpos sejam localizados, o navio continua assombrado pelos três espíritos.

Assim que um corpo é recuperado e transportado para Todstein, as visitas do espírito dessa pessoa cessam. Os fantasmas não encerram as suas visitas até que os seus corpos sejam recuperados.

Durante o tempo em que os corpos ficam no navio aguardando transporte para Todstein, as visitas tornam-se mais barulhentas e frequentes; por exemplo, Charlotte chora incontrolavelmente, Madeline grita e chora por um longo período e Jacob bate nas anteparas com os punhos. O Mestre deve aproveitar ao máximo essas oportunidades para dramatização. Os PJs não devem ser informados de que as visitas fantasmagóricas cessarão assim que os corpos forem devidamente enterrados.

Os PJs devem localizar cada corpo e trazê-lo ao navio. Garvyn acatará as sugestões sobre entregar os corpos à ilha um por um ou reunir os três corpos e depois transportá-los.

A seguir estão as condições sob as quais cada corpo pode ser encontrado. O Mestre deve consultar as regras para nadar no LB1 p.69, regras para o funcionamento de magias debaixo d'água no Tomo da Magia, e regras para uso de magias em Ravenloft no Guia de Sobrevivência de RAVENLOFT.

Os PJs precisam de meios mágicos para respirar debaixo d'água. Se não houver nenhuma disponível, os Mestres podem permitir que algumas poções mágicas surjam em um dos baús de Garvyn; caso contrário, os PJs serão deixados à sua própria engenhosidade. Ao procurar por cada corpo, cada PJ tem uma chance cumulativa de 10% por hora

de localizar os restos mortais. Sempre que a busca é suspensa e reiniciada, um PJ começa novamente com 0% de chance e deve aumentar a sua porcentagem de chance novamente. Cada PJ faz um teste individual para localizar um corpo.

Charlotte

Alocalização do corpo de Charlotte está à vista da Ilha Graben. O seu esqueleto está no fundo do oceano, a 25 metros de profundidade. Enquanto recuperam seu corpo, os PJs são atacados por um cardume de tubarões esqueléticos.

Tubarão Esquelético

ENCONTRO	9	EXPERIÊNCIA	350 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	24N
DV [PV]	CA	JP	MO
6 [30]	14	8	8

1 x MORDIDA+3 (1D6)

Os tubarões atacam depois que os PJs estiverem na água por dez rodadas ou mais. Como os tubarões esqueléticos não conseguem sentir o cheiro de sangue, não há perigo de atrair a atenção deles se o sangue for derramado. O Mestre pode optar pela chegada de cardumes adicionais de tubarões, se desejar.

O esqueleto de Charlotte está localizado no fundo arenoso do oceano. Farrapos de seu vestido branco e roupas funerárias estão emaranhados em seus ossos. Em torno de um pulso há uma pulseira de ouro que combina com o colar encontrado no porão do Resistência.

As Pistas de Charlotte

Depois que o corpo de Charlotte foi recuperado, a suas visitas mudam. Em vez de procurar a boneca, ela chora porque sente falta dos pais. Se os PJs forem gentis e simpáticos, Charlotte se acalma e conversa com eles. Se eles estão com raiva ou impacientes, ela chora mais até a histeria

e finalmente desaparece. Ela retorna para visitas futuras, no entanto.

O Mestre deve distribuir cuidadosamente as pistas de Charlotte (e de todos os espíritos), tomando cuidado para não despejar todas as informações de uma vez. Os jogadores obterão maior satisfação com a aventura se sentirem que conquistaram as informações que os PJs recebem.

Os PJs podem descobrir o seguinte com Charlotte. Seus pais são Karl e Louisa Reisland. Ela não conhece ninguém chamado Graben. Charlotte morreu de poliomielite e foi enterrada num cemitério perto dos seus avós. Ela tinha três irmãos e duas irmãs. Ela também está chateada porque os seus pais lhe disseram que quando ela morresse, ela veria os seus avós no céu, mas ela ainda não os encontrou e, portanto, ela não acredita que já tenha encontrado o céu.

Jacob

Ocorpo de Jacob foi largado do navio próximo de Todstein, a aproximadamente 200 metros da costa. O seu corpo está a 30 metros de profundidade. O fundo é rochoso; para cada cinco rodadas em que um PJ caminhar no fundo do oceano, ele deverá fazer um teste bem sucedido de Destreza ou sofrerá 1d4 pontos de dano por perder o equilíbrio nas rochas.

O esqueleto de Jacob é encontrado vestindo calças de couro e farrapos de uma camisa branca. Seus ossos estão alojados entre duas grandes rochas, mas não são difíceis de recuperar.

As Pistas de Jacob

Quando o corpo de Jacob é recuperado, a suas visitas mudam. Se os PJs o questionarem, eles descobrirão que ele está zangado com a família Graben. Ele foi assassinado pelo filho mais velho do Graben, Horst. Jacob foi um tanoeiro (fabricante de barris) durante a sua vida, e Horst o assassinou com as suas próprias ferramentas de tanoeiro.

eiro e aros de barril. Jacob suspeitava que a família roubasse túmulos e acredita que esse foi o motivo pelo qual foi assassinado.

Jacob faria qualquer coisa para se vingar dos Grabens. Ele implora aos PJs que vão para a Ilha Graben e lidem com a família maligna. Ele suspeita não apenas de roubo de túmulos, mas também de assassinato. Ele não sabe por que a família participa de tais atividades.

Jacob até se oferece para guiar os PJs pela Ilha Graben se eles concordarem em investigar a família. Para fazer isso, eles devem carregar o esqueleto de Jacob pela ilha. O esqueleto deve estar dentro de um baú, caixa ou bolsa, e não pode ser carregado numa Bolsa do Espaço Infinito ou outro dispositivo mágico (a magia cortaria temporariamente a conexão entre Jacob e o seu corpo).

Ataque ao Resistência

Enquanto procura pelo corpo de Jacob, o Resistência é atacado por uma estrela do mar gigante. Consulte o capítulo de Monstros no final desta aventura para uma descrição completa.

Estrela do Mar Gigante

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	2000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	6,30N
DV [PV]	CA	JP	MO
14[70]	18	9	8

12 x TENTÁCULO +12 (1D10)

Se o Resistência for destruído pela estrela do mar gigante, os PJs e os marinheiros não terão problemas em se agarrar aos escombros. Eles podem tentar amarrar pranchas para formar uma jangada ou, mais provavelmente, podem nadar até Todstein. O mar é agitado a mais de 100 metros da costa, mas a 100 metros da praia as águas são calmas e tranquilas. As correntes sub-jacentes ajudam a atrair os nadadores em direção à costa.

Todos os marinheiros são bons nadadores. Se o Mestre usar perícias comuns, assuma que todos os marinheiros têm a perícia natação. O capitão Garyn desaparece entre os destroços. As tentativas de localizá-lo são inúteis.

Se os PJs e marinheiros estiverem abandonados em Todstein, eles não encontrarão maneira de sair da ilha. Eles são forçados



a passar pelo menos uma noite acampados em Todstein. O Mestre deve aproveitar esta oportunidade para tornar a estadia dos PJs aterrorizante. PJs e marinheiros devem ter pesadelos em que são perseguidos por hordas de mortos-vivos ou encontram os seus maiores medos. Ruídos estranhos deveriam ser ouvidos vindos da floresta, e sombras fantasmagóricas podem parecer surgir da água da fogueira.

Se os PJs explorarem a ilha, eles encontrão o mausoléu como Garvyn o descreveu. O Mestre deve consultar o Capítulo 4 para a descrição. Os PJs não conseguem encontrar um caminho para o mausoléu, entretanto, já que o Capitão Garvyn é o único (até onde os PJs sabem) que conhece o segredo para abri-lo.

Na primeira manhã após acampar na ilha, o Resistência aparece ancorado na praia próximo ao local onde o navio naufragou. O Capitão Garvyn está a bordo, vivo e bem. O navio está intacto, seco e tão em condições de navegar quanto antes do naufrágio. PJs observadores notam que quaisquer cicatrizes recentes no navio (como qualquer uma que possa ter sido infligida durante o ataque medonho) também estão presentes.

Garvyn explica essa aparição como um elemento da sua maldição. O seu navio já naufragou antes e, em todas as vezes, ele afundou com o navio, apenas para reaparecer na manhã seguinte. Ele nunca se lembra de nenhum detalhe do seu paradeiro. Ele acredita que pode estar inconsciente, em coma ou suspenso magicamente durante a provação. Os poderes de Ravenloft garantem que Garvyn fique preso à sua maldição, “salvando-o” e reconstruindo o seu navio.

Garvyn acrescenta que quando tomou conhecimento da sua maldição, ele tentou destruir o navio como forma de quebrar a maldição, mas o navio foi reconstruído exatamente como neste encontro. Aparentemente, Ravenloft não desiste facilmente dos seus cativos.

Quando Garvyn e o navio são encontrados intactos, Garvyn insiste em recuperar o terceiro corpo antes de explorar a ilha. Ele permite que os corpos de Charlotte e Jacob sejam enterrados se os PJs insistirem. Entretanto, se o Mestre precisar fornecer pistas aos PJs, os espíritos dos mortos podem ser úteis. Os PJs podem ser encorajados a manter os corpos a bordo para obter mais pistas deles.

Madeline

O corpo de Madeline está localizado a 75 metros de profundidade em mar aberto. Não há pontos de referência ou formações terrestres visíveis do navio.

O esqueleto é encontrado vestindo um vestido de veludo vermelho esfarrapado. Parte da mortalha continua enrolada nos ossos de Madeline.

A aproximadamente 30 metros do esqueleto de Madeline há uma pequena caverna. A caverna não contém nada de valor e tem cerca de 12 metros de diâmetro. É o lar de três vodyanoi (Umber Hulks aquáticos) que atacam os PJs após uma hora de busca.

Voldyanoi

ENCONTRO	3	EXPERIÊNCIA	1000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	3,6N
DV [PV]	CA	JP	MO
8 [40]	18	8	6
2 x GARRA +7 (3D4)			
1 x MORDIDA +7 (1D10)			

Os Umber Hulks são uma mãe e dois filhotes. Esta espécie prospera em ambientes de água salgada.

Pistas de Madeline

Depois que o corpo de Madeline é recuperado, as suas visitas ao navio mudam. Se os PJs se comportarem com simpatia com ela, ela lhes dará as seguintes pistas.

O parto do bebê de Madeline contou com

a presença de Lucretia, uma das irmãs Graben mais novas. Lucretia costumava servir como parteira na pequena aldeia da Ilha Graben. Madeline acredita que Lucretia foi parcialmente responsável por sua morte, pois ela deixou Madeline logo após o nascimento do bebê, antes de acompanhar Madeline nos estágios finais do parto.

Madeline foi enterrada no túmulo da família Stern, em um dos pequenos cemitérios da Ilha Graben. Ela sabe que a família Graben roubou o seu corpo e pretendia mandá-lo para Todstein, mas não sabe o motivo. Eles também roubaram um anel de safira que ela usava quando foi enterrada.

Madeline tem conhecimento de outras atividades no cemitério onde foi enterrada. Ela afirma que os Grabens roubaram outros corpos e voltaram para casa com eles.

Depois que o corpo de Madeline foi roubado, os seus restos mortais foram levados de volta para a casa de Graben, a suas joias foram levadas e uma mensagem foi enfiada nas suas roupas. Em seguida, ela foi entregue ao capitão Garvyn para ser transportada para Todstein. Madeline pede que os PJs não a levem para Todstein, mas que a entrem no seu túmulo na Ilha Graben.

Viagem à Ilha Graben

As pistas fornecidas até agora devem ser suficientes para motivar os PJs a investigarem a Ilha Graben. Caso estiverem relutantes em visitar a ilha, os espíritos podem ser usados para persuadir os PJs, fornecer mais pistas ou tornar a vida dos PJs miserável até que eles partam para a ilha.

Como último recurso, os poderes de Ravenloft podem transportar misteriosamente o navio para a Ilha Graben. Não importa a direção que os PJs escolham, eles sempre se encontrarão em direção à Ilha Graben.

Jacob e Madeline como PdMs

Se os PJs desejarem a ajuda de Jacob e Madeline como PdMs, eles deverão carregar os seus esqueletos para contatar os seus espíritos. Conforme descrito acima, os esqueletos não podem ser carregados em nenhum tipo de recipiente mágico ou o contato será quebrado.

Toda história, até mesmo o terror, precisa de um alívio cômico de vez em quando. Jacob, em particular, pode ser eficaz nesse aspecto. Jacob pode ser melhor interpretado como um “motorista no banco de trás”, dizendo aos PJs para se apressarem, para seguirem um caminho diferente daquele que escolheram ou para comentarem cada decisão que tomarem. Jacob não é hostil com os PJs, mas está impaciente para que a missão seja cumprida. Se os PJs ignorarem as sugestões de Jacob, Jacob pode desaparecer de vista, emburrado, ou pode dissolver-se em murmurários mal-humorados.

Madeline pode ser tocada da mesma maneira. Ela não é tão assertiva quanto Jacob, mas comunica o seu descontentamento aos PJs se não gostar do curso de ação deles. Madeline começa a chorar, entretanto, se os PJs ficarem irritados com ela. Uma discussão entre Jacob e Madeline sobre um curso de ação também seria apropriada, com Madeline se desmanchando em lágrimas ao sentir que perdeu a discussão. Os PJs acharão necessário consolar e confortar Madeline em muitas ocasiões.



♦ ILHA GRABEN ♦

AIlha Graben está localizada a aproximadamente 120 quilômetros da costa da Lamórdia, no Mar das Mágicas. Não há massas de terra visíveis de qualquer parte da Ilha Graben.

A Terra

Oclima da Ilha Graben é frio e severo. Os ventos oceânicos gelados atormentam todos os lados da ilha durante todas as estações do ano. A temperatura nunca passa de 21° C, mesmo no auge do verão. As temperaturas no inverno podem facilmente atingir -30° C. A ilha fica envolta em neblina quase todas as noites, variando de uma leve neblina a uma neblina espessa com baixa visibilidade.

A ilha recebe tempestades violentas e frequentes e fica soterrada sob muitos metros

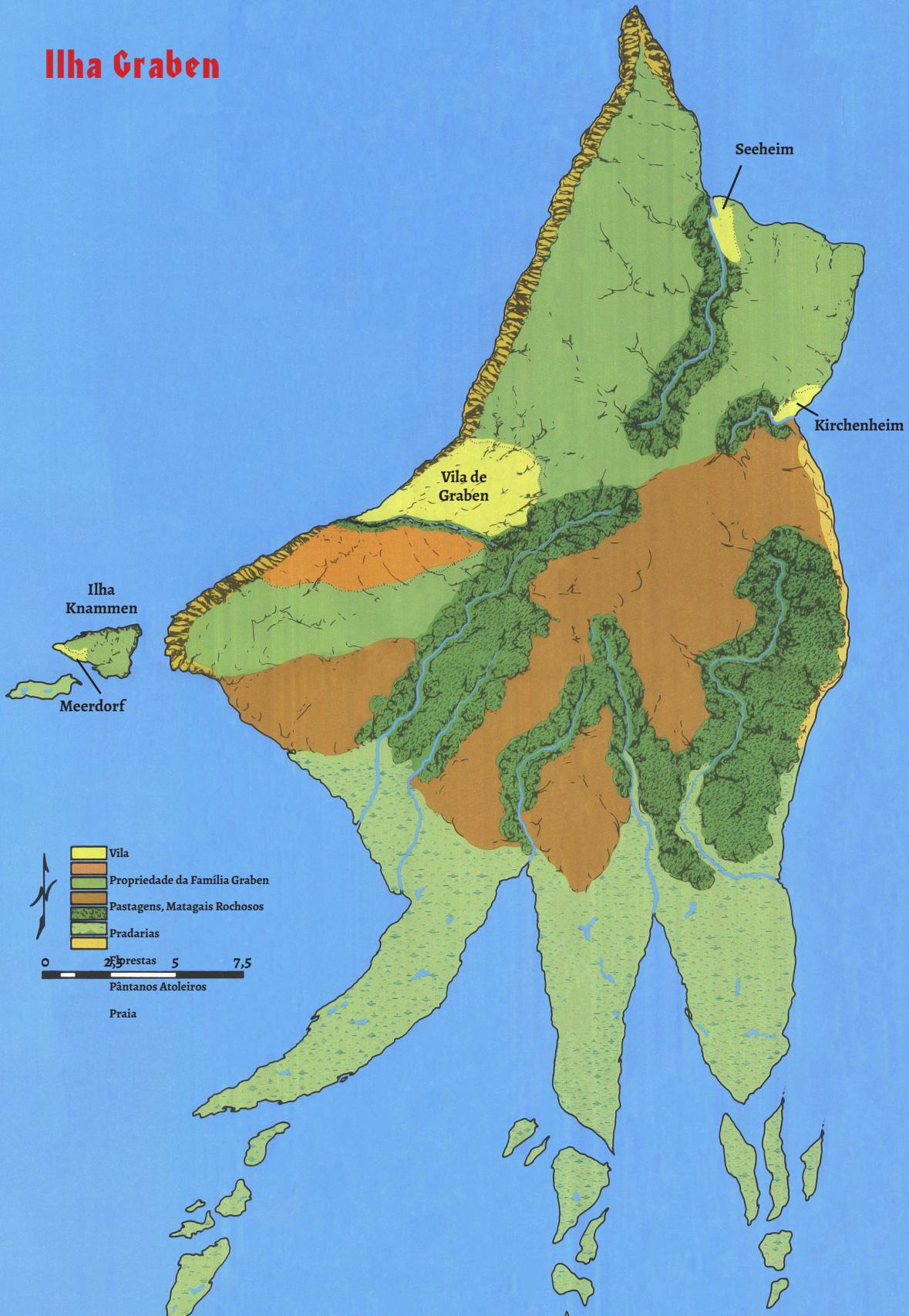
de neve no inverno. Embora o clima seja difícil de viver, as tempestades fornecem uma fonte constante de água doce.

A costa noroeste da Ilha Graben é um penhasco rochoso cercado por uma praia curta e rochosa. A falésia é desprovida de vida vegetal, exceto por um pouco de grama e uma árvore ocasional encravada entre as rochas.

A vila de Graben e a propriedade da família Graben estão contidas em uma ravina em forma de tigela onde o rio corta a falésia para chegar ao oceano. Em ambos os lados do rio, a falésia desce abruptamente até atingir a altura de 90 metros do resto da falésia.

O extremo norte da ilha é coberto por terreno rochoso e acidentado. Grama alta e

Ilha Graben



dura e algumas flores resistentes ocasionais crescem no solo duro. A terra é usada para pastoreio de ovelhas e cabras.

O terreno inclina-se gradualmente em direção ao extremo sul da ilha. A parte central da ilha é coberta por pradarias, com grama alta, ervas daninhas e muitas variedades de arbustos e flores silvestres. É o lar de uma variedade de pequenos animais selvagens, incluindo galinhas selvagens, esquilos terrestres, cães da pradaria, faisões, codornizes, perdizes e outras aves e pequenos mamíferos.

O extremo sul da ilha consiste em pântanos e atoleiros. O solo é esponjoso e macio, praticamente inabitável. Muitas das criaturas típicas dos pântanos estão ausentes devido ao clima frio. No entanto, os pântanos abrigam lontras, castores, muitas espécies de cobras e sapos, corujas e diversas espécies de pássaros.

As chuvas frequentes na ilha causaram a formação de muitas ravinas de inundações repentinas. Ao longo das ravinas existem densas florestas de pinheiros, lar de ursos, lobos, pumas, coelhos, esquilos e muitas variedades de pássaros.

Vilas

Duas pequenas aldeias agrícolas isoladas, Seeheim e Kirchenheim, ficam no extremo norte da ilha. Eles são quase autossuficiente, mas alguns comerciantes em cada aldeia fazem viagens ocasionais à Vila de Graben para obter os suprimentos necessários. Cada uma dessas aldeias abriga aproximadamente 300 pessoas.

O maior assentamento da ilha é a Vila de Graben. É o lar de aproximadamente 1.000 pessoas.

Uma quarta aldeia fica numa pequena ilha a oeste da ilha principal. Conhecida como Ilha Knammen, seu terreno corresponde ao da porção norte da Ilha Graben. A pequena

vila abriga 150 pessoas e é conhecida como Meeldorf.

Habitantes

Os moradores de todas as aldeias são pessoas caladas e um pouco desconfiadas. Eles compõem um grupo muito unido, apreensivo com pessoas de fora e estranhos. Eles conhecem muito bem os seus companheiros aldeões e conhecem os parentes e as árvores genealógicas dos seus vizinhos, bem como as suas próprias.

Os nativos da Ilha Graben são principalmente criadores de ovinos e caprinos. Algodão, aveia, centeio, trigo, linho e milho são cultivados em pequenos campos nas regiões de pradarias da ilha. Muitos nativos são empregados como tecelões, moleiros e fiaudeiros de lã. O povo de Graben trabalha duro, mas leva uma vida razoavelmente confortável em seu ambiente hostil.

Algumas famílias ganham a vida como pescadores. O mar agitado, porém, faz com que esta seja uma profissão perigosa. Felizmente, como a ilha fica no meio do oceano, os barcos não precisam se aventurar muito longe para ter uma grande pescaria.

Os PJs terão alguma dificuldade em se comunicar com os residentes da Ilha Graben. Os nativos são educados, mas evitam conversar. Os residentes oferecerão orientações sobre as suas aldeias, sugerirão um local para alimentação ou alojamento, ou falarão brevemente sobre a vida na ilha. Eles não oferecerão muitas informações pessoais ou fofocas. Nenhum residente conversará com os PJs por mais de cinco minutos.

Felizmente, os PJs têm guias na forma de Jacob e Madeline. Ambos viviam na aldeia de Graben e ambos conhecem muito bem a terra e as pessoas. A aventura pressupõe que os PJs aproveitem o conhecimento que os espíritos têm da ilha. Se os PJs recusarem seus serviços por algum motivo, o Mestre precisará inventar um substituto adequado (na forma de um aldeão aventu-

reiro) ou tornar os aldeões mais falantes.

Informações dos Aldeões Sobre a Família Graben

Todos nas aldeias conhecem a família Graben. Foram os primeiros colonizadores da ilha e são descendentes de comerciantes de joias. A maioria dos Grabens mais velhos é reservada, mas os membros mais jovens da família são vistos com frequência na aldeia de Graben. Quatro gerações da família vivem na propriedade.

Embora a família Graben nunca visite Seeheim ou Kirchenheim, os habitantes conhecem a família. Os viajantes da aldeia principal já os viram ocasionalmente e a sua notoriedade permeia a ilha.

Os membros mais velhos da família nunca são vistos na aldeia de Graben. Os membros da família de segunda geração são vistos apenas em raras ocasiões. A terceira geração de Grabens, cujos membros têm entre 20 e 30 anos, são vistos frequentemente na aldeia junto com seus filhos. Eles parecem bastante comuns, geralmente vestem roupas escuras e sempre têm muito dinheiro para gastar.

De vez em quando, os Grabens fazem amizades na aldeia, mas essas relações parecem nunca durar muito. No caso de Madeline, por exemplo, uma das mulheres Graben fez amizade com ela e ofereceu-se para ajudar no nascimento do seu filho. Após a morte de Madeline, a aldeia ficou bastante fria com a mulher Graben. Em outro caso, um dos homens Graben cortejou uma das meninas da cidade, mas depois que seus dois irmãos foram misteriosamente mortos, o relacionamento terminou. A mulher faleceu aproximadamente um ano depois, deixando a família sem herdeiros.

Em geral, ninguém consegue pensar em nada de bom para dizer sobre a família Graben (exceto que eles têm dinheiro), mas os aldeões também não se esforçam para

dizer coisas ruins. A maioria dos Grabens são reservados, e isso agrada muito aos aldeões.

Vila de Graben

A Vila de Graben está localizada junto ao oceano, com um pequeno rio que corre para sul. A maioria dos habitantes vive na aldeia propriamente dita, com algumas famílias vivendo em pequenas propriedades ao norte. Estas quintas são a fonte do abastecimento de cereais da aldeia e de uma parte dos seus frutos e legumes. A maioria dos aldeões mantém pequenas hortas e uma ou duas cabras perto de suas casas.

Esta pequena aldeia é quase autossuficiente, dependendo de peixe, caça selvagem e algumas colheitas para alimentação, lã, algodão e peles para vestuário. Madeira e pedra locais são usadas como materiais de construção. As casas e lojas são construídas em pedra ou enxaimel com telhados de tábuas de madeira. As paredes de todos os edifícios são bastante grossas (30 a 60 centímetros) para proteger do frio do inverno.

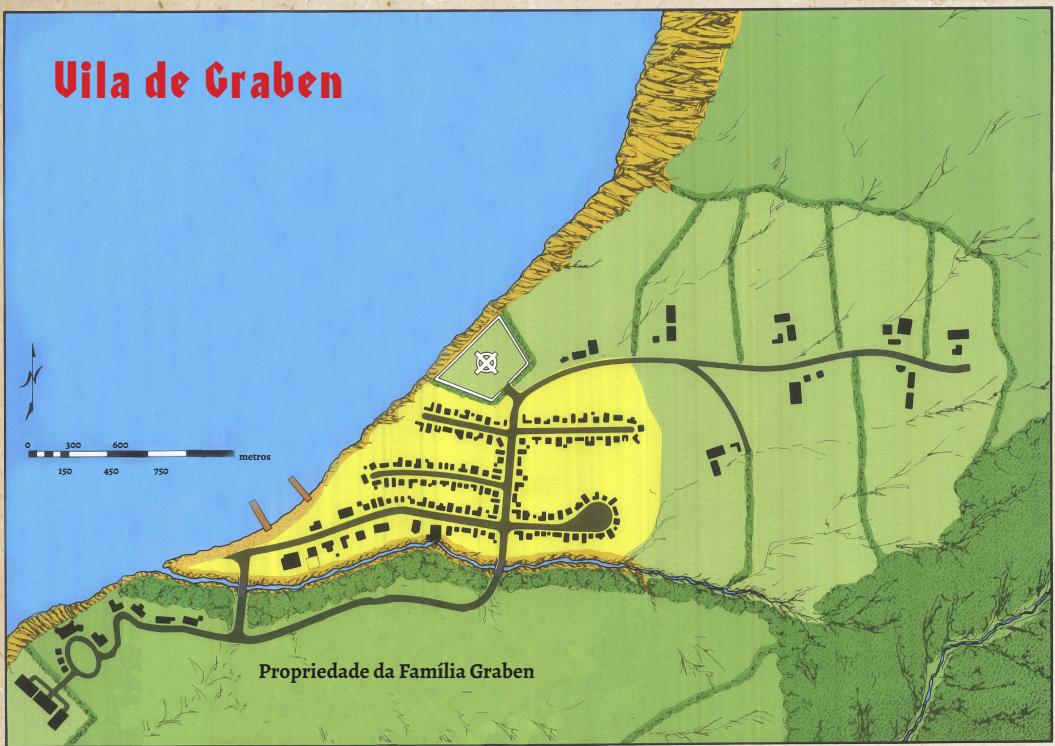
Mercadores e Comerciantes

A vila inclui as seguintes lojas e armazéns. Cada uma é operada como uma empresa familiar, com os membros da família morando acima da loja. Todos os negócios estão localizados na rua principal que vai da praia até a vila. Cada lojista tem informações ligeiramente diferentes sobre a família Graben.

Padaria: Esta loja oferece uma variedade de pães, pãezinhos e doces feitos com produtos locais. A maioria deles são produtos saudáveis de centeio, aveia e trigo, sendo biscoitos e bolos um tanto raros. A padaria depende do mel local como adoçante.

A padaria é operada por uma viúva, Miriam Brote, e seus filhos. Miriam é uma mulher gordinha, tímida, mas simpática. Miriam tem medo da família Graben e fica nervosa,

Vila de Graben



Propriedade da Família Graben



mas educada, quando eles frequentam sua loja. Ela não sabe dizer por quê, mas não confia na família.

Açougueiro: Harvid Fleischer é o açougueiro local. Por uma taxa ou alguns trocados, ele abate cabras, ovelhas ou galinhas. Ele mantém um pequeno defumador atrás de sua loja. Ele também caça e mata animais selvagens para vender aos moradores.

Harvid não é muito inteligente, mas é bom com o cutelo. Ele normalmente caça com arco e flecha, mas às vezes usa armadilhas. Ele saiu para caçar à noite na floresta do outro lado do rio e viu algumas coisas estranhas na propriedade da família Graben. Harvid viu as carroças da família indo e vindo tarde da noite e descarregando fardos grandes (de tamanho humano). Ele é inteligente o suficiente para não questionar essas ocorrências, mas burro o suficiente para não perceber as implicações.

Tanoeiro: Essa era a ocupação de Jacob enquanto ele estava vivo. Seu irmão Jeremias assumiu o comando desde sua morte. Jeremias fabrica barris de todos os tamanhos. Ele fabrica um barril de tamanho especial para a família Graben — um barril com um metro e meio de altura e um metro de diâmetro. Ele não tem ideia para que serve. Os Grabens lhe pagam bem e ele não deseja ofendê-los perguntando.

Tecelagem: Operada pela família Ackerman, esta empresa limpa, tinge e transforma algodão cru em linhas e fios. Cada membro da família trabalha em alguma fase do processo.

Margaret e Hiram Ackerman têm quatro filhos e operam um negócio limpo e eficiente. Eles foram muito bem pagos pela família Graben ocasionalmente por pedidos especiais. Estes pedidos incluíram cores especiais (incluindo roxo e azul profundo) e também grandes quantidades de fios pesados constituídos por uma mistura de algodão e linho.

Mercado de Peixe: Pieter Fischer e seus filhos operam o mercado de peixe e os barcos de pesca. Os Fischer são homens grandes e fortes, musculosos devido a anos navegando e puxando redes. Eles pescam nas primeiras horas da manhã, abastecendo o estoque para o dia.

Pieter viu os Grabens nas docas nas primeiras horas da manhã. Eles sempre parecem estar fazendo algum tipo de entrega para um único navio. Ele os viu entregando mercadorias, mas nunca aceitando nenhuma.

Armazém Geral: Esta loja vende de tudo, desde cobertores e tecidos até lanternas, utensílios domésticos e alimentos. Lars Stromm e sua família administram a loja. Eles também compram ovos, vegetais leite de cabra dos aldeões para venda a outros aldeões. A loja recebe remessas mensais de mercadorias que não podem ser produzidas na ilha.

Lars faz bons negócios, mas raramente vê membros da família Graben. Quando fazem compras em sua loja, compram grandes quantidades de tudo e querem apenas mercadorias da melhor qualidade. Lars não consegue descobrir onde os Grabens conseguem seu dinheiro, já que nenhum deles tem emprego ou profissão. Ele não pode acreditar que uma família possa sustentar-se na riqueza adquiridas a tanto tempo.

Estalagem do Navio Negro: Como a ilha raramente recebe visitantes, só há um lugar para os viajantes embarcarem. A Estalagem do Navio Negro é o prédio mais próximo da praia. A pousada possui seis quartos acima de uma grande sala comum que serve vinho, cerveja e uma variedade de itens para almoço e jantar. A tarifa inclui sopas, ensopados, pães, tortas de carne e pratos de batata. Todas as refeições são preparadas no local e as bebidas são preparadas e armazenadas na adega.

Barnabas Vincent é o dono da pousada. Um membro da família Graben passa pela pousada no final de cada mês para comprar

grandes quantidades de vinho e cerveja.

Moinho: Situado junto ao rio, o moinho limpa e moí todos os tipos de grãos em farinha e farelo. O moinho é operada por Hans Mueller e sua família e emprega muitas pessoas na aldeia.

Hans nunca conheceu a família Graben.

Tecelão: Marcus Gwynn é o tecelão local, auxiliado em seus negócios por suas quatro filhas. Ele produz todos os tipos de tecidos e também atende pedidos especiais.

A família Graben visita Marcus regularmente. Eles muitas vezes solicitam tecidos finos, mas também solicitam grandes quantidades de tecido feito com fios resistentes feitos pelos Ackerman.

Fiador de lã: Vance Stellen e sua família limpam, cardam, tingem e fiam lã. Eles têm um estoque padrão, mas também atendem pedidos especiais. Os Graben parecem sempre comprar cores escuras.

O Cemitério

Quando os PJs visitarem o cemitério, independentemente da hora do dia, o Mestre

deverá informá-los que o céu está nublado e carregado. Conforme os PJs se aproximam do cemitério, uma leve névoa cobre o terreno. À medida que os PJs exploram, a névoa fica mais espessa, mas tão lentamente que é quase imperceptível.

Este pequeno cemitério tem vista para o mar e é cercado por um muro de pedra de um metro e meio de altura. Encontra-se na grama áspera da pradaria e o terreno está intocado, exceto pelas sepulturas que foram cavadas. Lápides de madeira ou pedra delineiam as sepulturas.

Os PJs podem encontrar as lápides de Madeline, Charlotte e Jacob no cemitério. Se os PJs desenterrarem os locais, os caixões estarão vazios. Se desenterrarem qualquer outro local do cemitério, esses caixões também estarão vazios.

Após vários turnos de busca, o Mestre deve informar aos PJs que a neblina tomou conta do cemitério e que eles podem ver apenas 6 metros à frente.

Ao caminhar entre as lápides, vocês percebem que a neblina vem aumentando desde que vocês chegaram. Você pode



ver talvez três lápides de cada lado, mas além

isso, a neblina obscurece tudo. O quebrar das ondas pode ser ouvido bem abaixo do penhasco do cemitério.

A neblina se enrola em espirais em torno de vocês em uma dança misteriosa. O som das ondas parece sussurrar para vocês na escuridão. Um frio úmido toma conta de seus corpos

enquanto o ar úmido se aproxima por todo lado. Sons distantes de ovelhas balindo, rodas de carroças esmagando a estrada e vozes abafadas são amplificados na névoa. Eles soam como se pudessem estar bem ao seu lado — mas vocês nunca saberiam disso com este tempo.

Esta é uma excelente oportunidade para o Mestre assustar os PJs. Os PJs podem ficar separados entre as lápides, tendo dificuldade em encontrar uns aos outros. Eles também podem ter problemas para encontrar o portão que sai do cemitério ou perder totalmente o senso de direção.

Quando os PJs deixam o cemitério para retornar à vila, eles se encontram com um cigano (veja abaixo).

Se os PJs perguntarem na cidade ou perguntarem a Jacob, eles serão informados de que uma pequena equipe de homens cuida dos deveres de enterrar os mortos. Jacob pode encontrar esses homens se os PJs desejarem falar com eles. Todos eles têm as mesmas informações. Nunca enterraram um membro da família Graben; eles acreditam que os Grabens têm um pequeno mausoléu familiar em suas terras. Os homens também acrescentam que não importa o quanto bem eles cubram um túmulo e substituam a grama, em poucos dias o local fica bagunçado e parece que animais estão cavando a grama.

Se os PJs perguntarem sobre o mausoléu da família Graben, ninguém da equipe do cemitério saberá nada sobre isso. Eles

simplesmente presumem que a família tem seu próprio cemitério ou mausoléu, porque ninguém da família jamais foi enterrado no cemitério.

Se os PJs perguntarem sobre a dificuldade de enterrar os mortos na ilha, todos os homens concordam que, embora o solo seja duro e a grama seja difícil, nada impede o enterro dos caixões. O extremo sul é muito pantanoso e o extremo norte é muito rochoso, mas a região das pradarias é adequada.

As outras aldeias da ilha têm pequenos mausoléus construídos em pedra nativa fora das suas fronteiras. Novos mausoléus são acrescentados conforme necessário. Se os PJs vasculharem os mausoléus, eles encontrarão evidências de que corpos foram enterrados aqui, mas nenhum corpo é encontrado.

Retorno de Uincenzia

Leia a seguinte passagem para os PJs depois que eles saírem do cemitério.

À medida que vocês atravessam a neblina, a grama alta e dura puxa seus pés. Suas botas ficam pesadas no mato úmido e você

está coberto pela umidade da neblina densa. A umidade e o frio se aproximam de vocês.

À medida que a névoa gira e se separa, permitindo que vocês passem, vocês quase colidem com uma figura escura parada à sua frente. Uma mulher alta vestida com saias longas, blusa vermelha e xale, com uma longa trança de cabelo preto saindo da névoa diante de você. Ela gargalha ao ver a expressão surpresa em seus rostos.

Se os PJs começaram esta aventura em Ravenloft, eles estão familiarizados com Vincenzia, a cigana. Prossiga para o texto com o texto marcado como "Conversa A" e depois com o texto marcado como "Con-

versa C". Se os PJs não começaram sua aventura em Ravenloft, pule diretamente para a caixa marcada "Conversa B" e continue com a caixa marcada "Conversa C". O Mestre pode revelar quantos detalhes sobre os ciganos em Ravenloft desejar. Vincenzia pode ser usada para contar aos PJs qualquer informação que o Mestre deseje trazer ao conhecimento dos jogadores. Entretanto, ela apenas responde às perguntas dos PJs; ela não revela a natureza dos ciganos, a menos que seja solicitada especificamente.

Conversa A

Vocês reconhecem a mulher de meia-idade como Vincenzia, a cigana que o instruiu a encontrar o Resistência. Ela obviamente parece gostar de surpreender vocês. Ela fala com vocês de maneira enigmática.

"Vocês percorreram um longo caminho desde a última vez que nos encontramos. O destino nunca se move em linha reta, não é? Vocês estão mais perto de seus objetivos do que quando te vi pela última vez, mas vocês acreditam que estão mais longe."

Conversa B

"Vocês devem aprender a não se surpreender em Ravenloft. Se um cigano que aparece das brumas é o suficiente para assustá-lo, então vocês tem muito que aprender e um longo caminho a percorrer.

"Perdoe-me. Não me apresentei. Sou Vincenzia, dos Vistani. Meu povo habita toda Ravenloft, às vezes ajudando viajantes perdidos como vocês, mas sempre atenta as terras.

"O que os trazem a Vincenzia vocês não sabem. Assim são as coisas em Ravenloft. Às vezes, os ciganos conhecem suas mentes antes que vocês mesmos as conheçam.

"Cada um de vocês carrega seus próprios fardos e medos, mas seus fardos são mais leves por fazerem parte deste grupo. No entanto, o grupo os afasta da resolução de suas próprias crises apenas para resolver outros problemas e ajudar outras pessoas. Por quê?

"Vocês tiram força do seu companheirismo. Não deixe que assuntos mesquinhos enfraqueçam seus laços.

"Mesmo quando vocês pensam que se desviaram do curso, lembrem-se de que o Destino não conhece linhas retas. Ele o guiará no caminho que escolher, e poucas coisas neste mundo mudará isso."

Conversa C

"Tudo parece diferente por fora e por dentro. Nesta terra, nada é o que parece. Mesmo quando vocês pensam que alcançaram seu objetivo, vocês deve procurar um caminho que os leve mais longe. Mantenham seu juízo na cabeça.

"As respostas que vocês procuram os levarão além desta ilha. O mal que vocês estão caçando é maior do que vocês suspeitam. Ele procura dividi-los e destruí-los. Não se deixem enganar por seus truques.

"Por enquanto, a Senhora Destino os conduz. Confiem em si mesmos, mesmo quando parecer que foram desencaminhados."

Se os PJs questionarem Vincenzia, ela ouvirá suas perguntas por não mais que cinco minutos. Após esse tempo, ela os manda calar, dizendo: "Chega! Vocês não chegarão a lugar nenhum se apenas sentarem e fizerem perguntas a uma velha cigano. Sigam seu caminho — encontrem a passagem que o Destino escolheu." Com isso, ela gira e desaparece nas brumas.

Para o Mestre

Desta vez, os PJs devem ter pistas suficientes para deduzir que a família Graben está roubando túmulos e ocasionalmente causando uma morte para produzir um corpo. Ninguém na aldeia suspeita disso, já que a família Graben tem o cuidado de não revelar as suas atividades.

Os PJs também deveriam ter deduzido que a família está enviando os corpos para Todstein sob o pretexto de que o mausoléu de sua família está localizado lá. O capitão Garvyn nunca questionou a explicação dos Grabens. Ele não sabia nada sobre a ilha e não tinha motivos para suspeitar que a família estivesse mentindo.

Quando Garvyn conheceu a família, ele não tinha ideia de que havia tropeçado em Ravenloft. A cada crime sucessivo, o reino abraçou Garvyn, até que o reivindicou depois que ele jogou o terceiro corpo no mar. Ele se arrependeu do seu pecado, mas já era tarde demais. O reino o reivindicou e o amaldiçoou a viajar pelas águas de Ravenloft.

Opções dos PJs

Os PJs agora têm vários cursos de ação a considerar. Eles podem optar por visitar a propriedade da família Graben, mas devem inventar uma boa razão para fazê-lo. Os PJs são rejeitados, a menos que inventem algum pretexto para lidar com o comércio de joias ou transporte de carga. Neste evento, os PJs são conduzidos à sala de estar da mansão da família Graben para discutir negócios com Colin Graben. Isso é explicado em detalhes posteriormente neste capítulo.

Os PJs também podem querer observar secretamente a propriedade da família. Isso pode ser feito facilmente escondendo-se na floresta perto de casa ou por meios mágicos.

Um ilhéu morre 4 dias após os PJs chegam à ilha. Um segundo lançamento de 1d4

indica o número de dias após a morte antes que a família Graben desenterre o túmulo e roube o corpo. Se os PJs estiverem observando a família durante esse período, eles testemunharão o ato inteiro. Outra rolagem de 1d4 indica o número de dias após o roubo antes que o corpo seja entregue a um navio visitante.

A Propriedade da Família Graben

A propriedade tem vista para o oceano e pode ser alcançada atravessando o rio em qualquer uma das duas pontes. Alternativamente, é possível escalar a falésia baixa ao longo do oceano, a sul do rio. O penhasco tem apenas 4,5 metros de altura ao sul do rio, mas sobe acentuadamente até uma altura de 60 metros atrás da casa principal e uma altura de 90 metros na extremidade da propriedade.

A casa principal é o edifício mais antigo da ilha. É a maior residência da propriedade foi construída paralela à falésia oceânica. É construído em pedra nativa e coberto por telhado de ardósia. Os membros mais velhos da família vivem nesta estrutura de 36 quartos. A casa tem 200 metros de comprimento.

As casas a nordeste da casa principal são ocupadas pelos membros mais jovens da família. Esses edifícios abrigam de três a quatro casais e seus filhos. As casas contêm de 18 a 26 quartos.

A sudoeste da casa principal há uma fileira de três casas menores. Cada um contém oito quartos. A casa mais afastada da casa principal abriga uma família que cuida do gado. Os membros desta família vivem no local e exercem esta profissão há 150 anos.

Da mesma forma, a casa do meio da fileira abriga uma família de empregados. Eles estão a serviço dos Grabens há mais de 100 anos. Esta família realiza todas as tarefas de cozinha e limpeza da propriedade.

A casa mais próxima da casa principal é uma casa de hóspedes. Quase sempre está vazia. É usado ocasionalmente pelo capitão e oficiais de um navio que faz negócios com os Grabens. Também é usada pelas famílias de rapazes e moças que estão noivos para se casar com membros da família Graben. (A família acredita em casamentos arranjados.)

Ao longo da costa, a sudoeste das casas, encontra-se um vasto pasto. Ovelhas, cabras e algumas vacas podem vagar por esta região. A área é cercada por uma cerca de madeira, exceto no lado próximo ao mar. O penhasco é muito íngreme e rochoso para os animais se afastarem.

O restante da propriedade é uma pradaria selvagem, exceto por alguns terrenos agrícolas ao sul da pastagem. Os membros da família Graben costumam se divertir andando a cavalo ou caçando na pradaria.

A família considera-se proprietária de todas as terras não reclamadas da ilha. Embora os ilhéus não tivessem de comprar a sua propriedade e apenas tivessem de pedir aos Grabens que a concedessem, os Grabens ainda detêm o controle sobre a terra. Eles iriam aceitar concessões semelhantes para qualquer pessoa que solicite terras, mas nunca concederão terras num raio de um quilômetro e meio do limite da sua propriedade. A propriedade não é cercada ou murada, mas marcadores de pedra são colocados a cada 15 metros ao longo da fronteira da propriedade para delinear o limite da propriedade privada.

Os Familiares

Ezekiel Graben e sua irmã Marietta são os membros mais velhos da família. Ambos os seus cônjuges faleceram há mais de 20 anos. Ezekiel e Marietta têm suítes na casa principal. Ezekiel teve quatro filhos, Matthias, Danar, Metan e Kugan, e duas filhas, Geneel e Mavis. Marietta deu à luz dois filhos, Driddam e

Stymar, e três filhas, Araby, Elena e Rosalee. Seguem suas histórias.

Descendentes de Ezeiel

Matthias e sua esposa faleceram, mas tiveram cinco filhos e três filhas. Todas essas crianças se casaram. Colin, o filho mais velho, agora cuida dos negócios da família. Colin e seus irmãos estão todos vivos.

Danar se casou, mas ele e sua esposa morreram em um acidente a cavalo. Eles deixaram duas filhas, que foram criadas por Metan. Cada filha se casou e teve três filhos.

Metan e sua esposa nunca tiveram filhos. Ambos estão vivos.

Kugan nunca se casou e está vivo.

O primeiro marido de Geneel morreu e ela se casou novamente. Ela teve sete filhos e 26 netos. Ela e o marido estão vivos.

Mavis se casou e teve um filho antes da morte do marido. Ela tem dois netos e já faleceu.

Descendentes de Marietta

Driddam e sua esposa faleceram, deixando quatro filhos e oito netos. Seu filho Blaine lidera e dirige as expedições de roubo de túmulos.

Stymar morreu no final da adolescência.

Araby fugiu com um capitão de navio e nunca mais foi vista.

Elena se casou e teve nove filhos e 21 netos. Ela faleceu, mas seu marido, Nestor, está vivo. Seu filho Olsain cuida de todas as negociações com o necromante. A sua filha, Lucretia, tornou-se amiga de Madeline e foi responsável pela sua morte.

Rosalee estava prestes a se casar, mas seu noivo nunca chegou para o casamento. Ela nunca se casou.

Todos os filhos de Ezekiel e Marietta moram na casa principal em suítes privativas.

Seus netos e bisnetos moram nas casas a nordeste da casa principal.

Nenhum dos personagens listados aqui pelo nome (exceto Colin, Blaine, Lucretia e Olsain) aparece na vila. Eles são muito velhos e reclusos para se aventurarem tão longe.

A terceira geração da família atualmente cuida de todos os negócios. Todos os homens dirigem as atividades domésticas e auxiliam nas missões de roubo e entrega de túmulos. As mulheres não participam nestes esforços; em vez disso, cuidam dos filhos e cuidam de algumas tarefas domésticas que não são desempenhadas pelos servos.

O Segredo da Família Graben

Em algum momento, os PJs aprendem que os Grabens estão longe de serem humanos normais. O Mestre deve consultar a descrição nas páginas do Compêndio Monstruoso no centro deste módulo para uma descrição detalhada.

O Mestre deve escolher uma situação apropriada para os PJs testemunharem as

habilidades “incomuns” dos Grabens. Pode ocorrer quando os PJs observam os Grabens roubando um túmulo, ou pode ocorrer se os PJs entrarem furtivamente na mansão, observando secretamente a família. Os PJs devem observar um ou mais membros da família desconectando ou recolocando seus membros. Uma mulher pode ter colocado a cabeça sobre uma mesa para arrumar o cabelo, um homem pode machucar o braço enquanto rouba o túmulo e removê-lo, ou as crianças podem brigar e deixar cair alguns membros no processo. Essas pistas devem ser suficientes para alertar os PJs de que os Grabens não são o que parecem.

A família toma todas as precauções para garantir que os aldeões não descubram que são mortos-vivos. Eles saem da propriedade apenas quando necessário e, quando o fazem, garantem que seus disfarces estão funcionando da melhor maneira possível. Na propriedade, eles mantêm a fachada caso alguém apareça no imóvel.

As famílias de servos que trabalham para os Grabens também são mortas-vivas. Isto foi necessário para salvaguardar o segredo. Antigamente, uma família comum trabalhava,



mas os Grabens “se livraram” deles quando seu segredo foi descoberto.

A condição dos Grabens é resultado da necromancia de Meredoth. Quando o domínio foi formado, Meredoth percebeu que precisava de uma maneira de manter o suprimento de corpos necessários para sua pesquisa. Com o tempo, ele desenvolveu a magia necessária, envenenou toda a família e depois converteu seus corpos ao estado atual. Eles são servos fiéis e inteligentes o suficiente para manter a fachada que protege seu segredo.

Confrontando a Família Graben

Se os PJs decidirem fazer uma visita à família, eles serão admitidos na casa principal por um servo. A mulher usa um vestido preto simples e parece comum, exceto por uma expressão monótona em seus olhos. Ela mostra aos PJs uma sala de estar.

Após cerca de dez minutos, Colin Graben se junta aos PJs. Ele educadamente aceita qualquer proposta de negócios, mas se os PJs apenas baterem papo ou fizerem perguntas sobre a família ou a ilha, ele pede que eles saiam. Colin explica secamente que está ocupado e tem muitos assuntos de negócios que precisam de sua atenção. Ele caminha até a porta da frente com a intenção de mostrar a saída dos PJs. Se os PJs resistirem, ele puxa a corda de um sino próximo. O som convoca 20 dos homens mais fortes da família, chegando em menos de duas rodadas. Eles não atacam a menos que os PJs ataquem primeiro.

Se os PJs tiverem Jacob como guia, ele aponta um painel secreto no chão da sala de estar. Se os PJs não tiverem Jacob, o Mestre deve inventar um método adequado para os PJs encontrarem o painel. Se os PJs anunciarão que estão vasculhando a sala, eles a encontrará automaticamente.

Abaixo do painel há um livro-caixa e um pequeno saco com 50 moedas de ouro. O livro-caixa contém um registro de remessas e transações com vários capitães de navios. O nome do capitão Garvyn pode ser encontrado no livro pelo menos seis vezes. Se os PJs observarem uma remessa, eles a encontrará registrada no livro. Os registros incluem o nome do navio, o nome do capitão, o nome da vítima, o valor pago pelo embarque e a data. As remessas são registradas no mínimo uma vez por mês e no máximo uma vez por semana. O destino das remessas não está listado, mas os PJs podem assumir com segurança que é Todstein.

Investigando a Propriedade

No momento em que os PJs estiverem pronto para lançar um ataque em grande escala, o Mestre deve preparar uma planta baixa simples dos edifícios da propriedade, conforme descrito anteriormente. As residências deveriam ser típicas casas góticas dispostas em longos corredores ladeados por salas com longas escadas, quartos amplos e tetos altos. Cada casa deve incluir uma cozinha enorme, uma sala de jantar central, duas ou três grandes salas de estar e suítes familiares. As suítes deverão incluir número adequado de dormitórios para os familiares, sala de estar e pequena sala de jantar. As plantas baixas devem ser relativamente simples. O Mestre pode usar a planta baixa de qualquer mansão familiar ou residência grande.

Os PJs terão mais sucesso se atacarem a propriedade à noite. Embora os Grabens não precisem dormir, eles se retiram para seus quartos e apagam as luzes para manter as aparências. Eles descansam em suas camas mais por uma questão de hábito da vida do que por uma questão de necessidade.

Se os PJs forem silenciosos e rápidos, eles poderão se infiltrar nas mansões cômodo por cômodo sem disparar o alarme. Há

uma chance cumulativa de 5% por quarto invadido de que um membro da família soe o alarme. Se os PJs não forem cautelosos ou fizerem muito barulho, o Mestre deve soar o alarme conforme apropriado.

Quando o alarme soa, toda a família começa a chegar a uma taxa de 2d4 membros por rodada até que toda a família chegue ao prédio que os PJs estão explorando. A partir daí, é uma luta até a morte pela família. Se os PJs decidirem tentar uma fuga, a família os perseguirá até os limites da propriedade, permitindo que os PJs escapem quando estiverem além daquela fronteira.

Após a Batalha

A pós os PJs derrotarem a família, os PJs ficarão com vários edifícios para explorar e saquear. Infelizmente, a maioria dos bens da família tem mais de 150 anos. Itens nas áreas comuns, como as salas de estar e a casa de hóspedes, foram magicamente aprimorados para parecerem novos e limpos. Após o falecimento da família, porém, a magia desaparece, deixando uma série de móveis e tecidos em decomposição. Todos os itens feitos de madeira ou tecido, incluindo tapetes e tapeçarias, deterioram-se imediatamente, transformando-se em montes de pano e farpas apodrecidos e esfarelados. Todas as roupas sofrem da mesma forma. Metade de todos os itens de vidro, cristal, porcelana e cerâmica também desmorona. Da metade restante, cerca de 20% permanecem em boas condições, enquanto o restante amarela, desbota e se torna muito frágil para ter valor.

Dinheiro, pedras preciosas e joias permanecem intactos. Os PJs podem encontrar de 2.000 a 5.000 PO (a escolha do Mestre para se adequar à campanha e a realidade monetária que estiver utilizando) e uma grande variedade de joias. Como testemunho final da traição dos Grabens, um pequeno cofre contém numerosos anéis, broches e pingentes, tanto em estilos masculinos como

femininos. Se Jacob estiver com os PJs, ele poderá identificar diversas peças como pertencentes a seus amigos e vizinhos falecidos, incluindo um anel de sua autoria. Os Graben obtiveram um lucro considerável com o roubo de túmulos, tanto no transporte dos corpos quanto na venda das joias que são enterradas com os mortos.

Em uma mesa nos aposentos de Colin, os PJs também encontram mapas da rota para Todstein. Garvyn verifica que recebeu esse mapa em sua primeira viagem a Todstein.

Finalmente, os PJs encontram um decreto de Meredoth. Descreve as atividades que deseja que realizem, incluindo o número de corpos que deseja receber por mês. Há também instruções para os capitães dos navios, descrevendo a entrega dos corpos. O nome de Meredoth aparece apenas em papéis destinados a Colin. Os PJs agora sabem que ainda têm outro inimigo para combater. Garvyn irá transportá-los para Todstein quando estiverem prontos.

A morte da família Graben significa que Meredoth está ciente dos PJs e começará a fazer preparativos para eles.



◆ TODSTEIN ◆

Ailha de Todstein é uma colina rochosa localizada 96 quilômetros a oeste da Ilha Graben. As águas ao redor da ilha, num raio de 50 metros, são calmas e plácidas, mas fora desse limite, num raio de 1,6 km, as águas são agitadas e ferventes. O necromante que reivindica a ilha usa os poderes de seu domínio para protegê-la.

Meredoth foi amaldiçoado por Ravenloft pelos crimes e atos que cometeu em sua terra natal (escolha da terra natal do Mestre para se adequar ao cenário da campanha). Sua necromancia foi distorcida e perversa para atender aos seus próprios objetivos, e quando Meredoth não conseguiu encontrar corpos para seus horríveis experimentos, ele achou uma maneira de ter os seus através de assassinatos e roubos de túmulos.

Meredoth é agora senhor do domínio conhecido como Nebligtoe. O domínio inclui Todstein, a Ilha Graben, algumas ilhas desabitadas dispersas e o oceano que rodeia todas estas massas de terra. Os poderes do domínio permitem que “dedos” do reino permeiem outros mundos, capturando assim viajantes desavisados. Meredoth fica imediatamente ciente quando alguém coloca os pés em sua ilha.

A Ilha

Apesar de uma latitude semelhante à da Ilha Graben, Todstein tem um clima radicalmente diferente. O clima da ilha, por razões desconhecidas, é ártico. A temperatura pode cair para -50° C no inverno e atingir no máximo 4° C no verão.

Durante o inverno, a neve cai a cada poucos dias. Nevascas atacam a ilha a cada duas ou três semanas. Por esse motivo, os animais cavam tocas e tocas profundas e sobrevivem muito bem, apesar do clima rigoroso.

A ilha é uma extrusão ígnea de um vulcão antigo e extinto. Isso lhe confere uma base dura e estável. Uma camada de 6 metros de permafrost repousa sobre a base ígnea. Apesar do clima extremo, a ilha é coberta por uma floresta de pinheiros e uma variedade de arbustos perenes e resistentes que crescem e prosperam no permafrost. Lebres da neve, lobos, lagópodes e algumas outras variedades de criaturas árticas habitam a ilha.

Uma ampla praia eleva-se gradualmente até encontrar o pinhal, que se ergue numa colina íngreme. A praia é arenosa a 6 metros da água, dando lugar à areia congelada, depois ao permafrost e, finalmente, aos pinheiros grossos.

O resto da ilha se eleva a 45 metros acima da água, em penhascos gelados e traíçoeiros. Exceto pelas praias, o resto da ilha fica a uma altitude de 45 metros.

Os dois mausoléus ficam no extremo norte da ilha. Eles podem ser alcançados seguindo uma trilha estreita e nevada do lado oeste ou leste da ilha.

Exceto pelos mausoléus e trilhas, a ilha parece intocada pela civilização. As pegadas de animais são abundantes, formando trilhas pela mata densa.

Rastros humanos são discerníveis ao longo das trilhas. Eles parecem ter vários dias. As trilhas levam apenas aos mausoléus e não levam a nenhum outro lugar da ilha.

Visões Misteriosas

Conforme os PJs se aproximam dos mausoléus, eles encontram uma pequena bolsa roxa, com seu conteúdo parcialmente derramado, caída na neve. A bolsa contém vários bonecos minúsculos,

cada um com cerca de cinco centímetros de altura. O número de figuras corresponde ao número de PJs, e cada figura se assemelha a um PJ (o Mestre deve preencher os detalhes: por exemplo, um noneco com lã vermelha na cabeça com um pano verde para combinar com uma mulher ruiva vestindo uma capa verde).

Se os PJs não pegarem suas figuras, permita testes de Inteligência ou explique os efeitos que se seguem ao primeiro personagem que tocar sua figura.

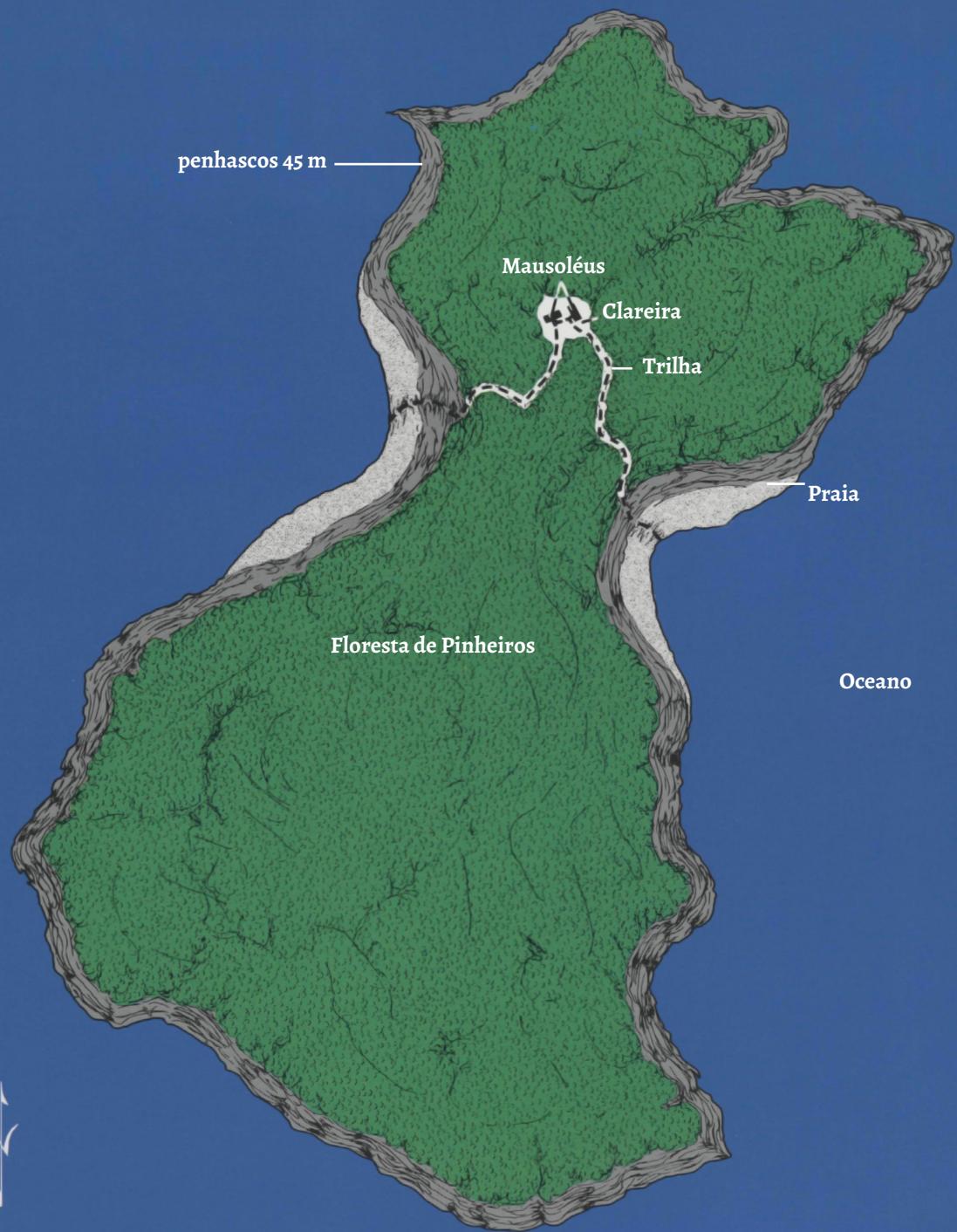
Ao tocar ele tem uma breve visão. Cada visão deve ser descrita secretamente para o jogador individual, embora todas as visões sejam semelhantes. O Mestre deve descrever uma situação em que o restante ou parte do grupo tai o PJ. Em ambos os casos, o jogador não deve ter dúvidas quanto ao significado da mensagem. Consulte a magia pedra da visão na seção “Novas Magias” na página 36 para obter uma descrição desses efeitos. Meredoth preparou estes números e mensagens na esperança de dividir o grupo ou enfraquecer o seu espírito de grupo.

Os Mausoléus

Essas estruturas têm o formato de caixas retangulares com telhados planos. Os telhados estão cobertos por quase dois metros de neve. Os mausoléus parecem serem feitos de blocos de pedra branca, mas examinando de perto, os PJs descobrem que os blocos não são de pedra. Qualquer anão do grupo pode detectar esse fato simplesmente examinando os blocos. Outros PJs devem fazer testes de Inteligência bem-sucedidos para descobrir que os blocos são na verdade feitos de materiais duros e compactados: neve. A neve é mais sólida, porém, do que os blocos feitos por meios normais. Os mausoléus foram construídos por meio da magia neve em pedra (descrito em detalhes na página 36 desta aventura).

Enquanto os PJs examinam os mausoléus, o

TODSTEIN





Mestre deve ler o seguinte.

Ao investigar os edifícios enterrados na neve, um som estranho surge no vento. É um gemido longo e lento, com tom crescente e decrescente, mas sempre mantendo sua intensidade. O som pode estar logo atrás de você ou a quilômetros de distância. Soa vagamente como o gri-

to de um animal, mas é estranhamente antinatural. Um arreio toma conta de você enquanto o som desaparece.

Em ambos os lados das portas que dão acesso aos mausoléus estão duas estátuas gigantes esculpidas na neve. Eles se assemelham a homens gigantes e usam armaduras, capacetes e manoplas.

As criaturas são golens de neve (consulte a entrada do Compêndio Monstruoso no centro deste módulo). Os quatro golens são treinados para atacar quando ouvem o sinal de Meredoth (o gemido).

Golem de Neve

ENCONTRO	4	EXPERIÊNCIA	6000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9
DV [PV]	CA	JP	MO
12 [60]	14	9	7

1 x PANCADA +10 (1D12)

1 x CONE DE FRIO (VER CAPÍTULO DE MONSTROS)

Portas duplas conduzem aos mausoléus. As portas estão equipadas com fechaduras, mas não funcionam. Garvyn conhece o segredo para abrir as portas; embora ele não possa sair da navio, ele pode instruir os PJs na operação das portas.

Fechaduras Enganosas

Para abrir as portas, o personagem deve pressionar as duas mãos no bloco de pedra logo acima da fechadura da porta direita. O calor das mãos do personagem derrete uma fina camada de gelo que esconde um painel

de metal. Uma rodada depois que a geada derrete, ela congela novamente. Este é o resultado da magia mortalha de gelo (veja as novas magias no último capítulo desta aventura).

O painel de metal apresenta três fileiras de dez caracteres gravados em sua superfície. Cada linha é idêntica e cada caractere é circundado por um círculo. Os caracteres, da esquerda para a direita, são uma caveira, um quarto de lua, um raio de sol, um floco de neve, uma mão esquelética, um olho, uma pena, um pinheiro, chamas e um peixe com presas.

Cada círculo contendo um ícone é na verdade um botão de uma fechadura complexa. Dois botões em cada linha devem ser pressionados simultaneamente para abrir a fechadura. A segunda fila deve ser operada primeiro, pressionando simultaneamente o quarto de lua e o olho; a seguir, deve-se acionar a primeira fileira, pressionando a mão esquelética e as chamas; e por fim, deve-se operar a terceira fileira, pressionando o crânio e a pena.

Se um personagem pressionar um único botão, nada acontece. Se quaisquer dois



botões incorretos forem pressionados simultaneamente, uma pequena agulha surge e pica o dedo do operador. A agulha não penetra nas luvas de couro. Ele contém um veneno raro que causa calafrios em suas vítimas. Uma JPC é permitida para evitar os efeitos do veneno. Qualquer pessoa sujeita ao veneno sofre uma penalidade de -2 em Destreza e Constituição por 2d12 horas.

A vítima sofre tremores e calafrios, e sua pele fica fria ao toque. Nenhum agasalho ou exposição a uma fonte de calor (como uma lareira) neutraliza o frio. Beber uma bebida quente neutraliza os efeitos por dois turnos. Esquentar metal lançada em um personagem usando uma armadura de metal alivia os efeitos do veneno durante a duração da magia. Quando os efeitos da magia terminam, o personagem escapa dos efeitos do veneno por dois turnos, após os quais os efeitos são retomados.

Dentro dos Mausoléus

Quando a fechadura é operada corretamente, as portas abrem para dentro. Por dentro, o mausoléu é frio e escuro. Se os PJs escolherem acampar dentro do mausoléu, eles descobrirão que a temperatura interna sempre corresponde à temperatura externa, mas o prédio oferece proteção contra o vento. Se uma fogueira for acesa dentro do mausoléu, o calor do fogo será sentido apenas a um metro das chamas. Os blocos mágicos feitos da magia neve em pedra evitam que a temperatura do edifício suba.

Ambos os mausoléus são idênticos e possuem fechaduras idênticas.

Dentro das portas, um corredor de três metros de largura percorre toda a extensão do edifício. Do outro lado da porta há uma rede sólida coberta por três fileiras de dez lajes de neve e pedra. Cada laje tem mais de um metro de altura e um metro e meio de largura. As lajes cabem perfeitamente em aberturas do mesmo tamanho das lajes.

Se os PJs vasculharem a sala minuciosa-

mente, encontrarão um painel como aquele que tranca o mausoléu. Também está oculto por uma magia de mortalha de gelo. O painel apresenta símbolos idênticos aos da fechadura exterior. Pressionar qualquer botão abre a câmara funerária correspondente (por exemplo, pressionar o terceiro botão na primeira linha abrirá a terceira câmara na primeira linha).

Estas são obviamente as câmaras nas quais os corpos serão enterrados. Todas as câmaras estão vazias, mas apresentam sinais de uso. Arranhões no chão das câmaras indicam que os caixões já foram colocados no lugar, mas não há vestígios dos antigos ocupantes.

No mausoléu ocidental, o painel desempenha uma segunda função. Se os três símbolos de caveira no painel de metal forem pressionados simultaneamente, a primeira laje em cada uma das três fileiras de câmaras balança para dentro, revelando uma passagem secreta. Se quaisquer três botões errados forem pressionados simultaneamente, uma agulha sairá conforme descrito acima.

Na Tumba

1. Escada

A porta secreta atrás das três câmaras funerárias da esquerda se abre para uma passagem de quase dois metros de largura e três metros de comprimento. Uma escadaria feita de neve com degraus de pedra quem levam à escuridão.

Meredoth criou muitas armadilhas inteligentes para saudar qualquer um que tente se infiltrar em sua casa. A primeira armadilha é esta escada que desce. As escadas se estendem por 40 pés. Quando intrusos tentam descer as escadas, Meredoth lança pedra em neve nas escadas, seguido pela magia neve em pedra duas rodadas depois. Meredoth então se retira para seus aposentos enquanto os intrusos lutam com sua situação.

Cada PJ deve realizar uma JPD com sucesso para evitar ser nocauteado pela avalanche em miniatura. Metade do dano é causado na queda, já que os PJs caem na neve fofa. (3d3 pontos de dano já que os PJs caem 9 metros). O Mestre rola 1d10 para cada personagem para determinar a profundidade da neve em que cada personagem está enterrado. Importante: o lançamento do dado indica o número de metros de neve entre o personagem e a superfície da neve. Os personagens podem se libertar chegando à superfície se estiverem a menos de meio metro da superfície da neve antes que ela se transforme em pedra. Aquelas que podem voar ou levitar podem escapar completamente da neve assim que chegarem à superfície.

PJs enterrados a mais de 60 centímetros de profundidade podem romper a camada de neve, permitindo-lhes respirar por três rodadas depois que a neve se transformar em pedra. Quando o ar acabar, o personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição; depois disso, ele faz um teste de Constituição a cada rodada, com um modificador cumulativo de -2. Falha significa que o personagem sufoca. Quaisquer personagens que não precisem respirar não sofrem esse destino e simplesmente devem esperar até que alguém os desenterre.

2. Armazenamento

Quando os PJs se libertarem da avalanche, o Mestre deverá ler o seguinte.

Uma pequena colina de neve transformada em pedra cobre o chão onde antes ficavam as escadas. Há um espaço de 9 metros entre o topo da colina nevada e a porta que leva ao mausoléu.

Vocês se encontram em uma sala grande e aberta repleta de caixões de todos os tipos.

Algumas são caixas simples de madeira, enquanto outras são obras de arte orna-

mentadas e folheadas a ouro e prata. Os caixões estão empilhados sem nenhuma ordem

específica ao redor do perímetro da sala. Os que estão mais próximos do pé da escada parecem ter chegado mais recentemente; os que estão no fundo da sala estão cobertos de poeira e teias de aranha.

Uma única porta fica em frente ao pé da escada.

Se os PJs revistarem os caixões, eles encontrarão um esqueleto (não animado) e um corpo nos caixões perto da porta. Não há mais nada de interessante na sala.

3. Armazenamento de Esqueletos

Quarenta esqueletos ocupam esta sala. Eles atacam qualquer um, menos Meredoth.

Esqueletos

ENCONTRO	40	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	13	6	12
1 x ARMA +1 (1D6)			

4. Ossos

Ao abrir a porta desta sala, um odor de mofo surge no ar frio. À sua frente, pendurados em ganchos gigantes nas paredes, pendem seis esqueletos. Caixotes e barris alinharam-se na sala, cheios de uma variedade de ossos e crânios humanos e de animais, classificados por tipo.

Os esqueletos são comuns e não atacam. Nada de valor está no quarto.

5. Animais de estimação

A porta desta longa sala se abre com um rangido alto. A sala está escura e cheira a mofo, e você pode ouvir sons de arranhões e arranhões na escuridão. À medida que sua luz penetra na escu-

ridão, você vê formas contorcidas e com garras correndo por aí. No instante seguinte, criaturas esqueléticas e ossudas atacam você.

Esta câmara está repleta de todos os tipos de animais esqueléticos imagináveis. Apenas alguns são nativos da ilha, o que implica que Meredoth importou o resto. As criaturas esqueléticas avançam em direção aos PJs, cercando-os e atacando. Se os PJs vasculharem a sala após o término da batalha, eles não encontrarão nada de valor.

Esqueletos

ENCONTRO	100	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	13	6	12

1 x ARMA +1 (1D6)

Um total de 15 esquilos, coelhos, furões, esquilos, gatos, gambás e pássaros (incapazes de voar na forma esquelética) têm 3 PV cada e infligem 1d2 pontos de dano.

Um total de 30 macacos, cães pequenos, ovelhas, porcos, cabras e pássaros grandes (incapazes de voar) têm 5 pv cada e infligem 1d3 pontos de dano.

Um total de 40 panteras, chitas, lobos, coiotes, cães grandes, mulas, javalis, texugos e cangurus têm 8 pv cada e infligem 1d4 pontos de dano.

Um total de 15 ursos, alces, cavalos, leões e um elefante têm 10 pv cada e infligem 1d6 pontos de dano.

6. Palácio de Gelo

A porta de pedra branca desta sala é estranhamente fria. A geada espessa paira na superfície como uma mortalha.

Um gemido alto surge quando a porta é aberta. As dobradiças rangem e gemem por causa do frio extremo. Sua respiração fica pesada no ar parado.

Diante de vocês, uma luz fraca reflete e brilha estranhamente em muitas superfícies. A fonte da luz estranha não é visível. Um labirinto de pilares de pedra e gelo estão à sua frente, enquanto stalactites e stalagmites afiadas e geladas formam um labirinto perigoso, mas bonito.

Esta sala é outra armadilha de Meredoth. O palácio de gelo pode ser perturbado pela menor vibração, fazendo com que gelo e pedras caiam sobre os PJs. Como Meredoth sempre usa mocassins e conhece o segredo da sala, ele consegue passar por ela facilmente. Entretanto, PJs usando botas rígidas que tentarem navegar pela câmara causarão vibração suficiente para derrubar o teto.

Assim que um PJ usando botas de sola dura anda 4,5 metros dentro da sala, a câmara começa a tremer e roncar. Neste ponto, nada pode impedir o colapso do teto. Estalactites de gelo e pedra caem sobre qualquer PJ dentro da sala, causando 4d10 pontos de dano (com direita a uma JPD). PJs vestindo armaduras de metal sofrem apenas metade do dano.

Se os PJs tentarem desarmar a sala (lançando uma magia bola de fogo, por exemplo), a mudança repentina na temperatura causa um desmoronamento de rocha e gelo que inflige o dano listado acima em qualquer PJ na sala. Os PJs também se encontram mergulhados até os joelhos em água gelada que rapidamente começa a congelar novamente. Uma camada de gelo com 1 cm de espessura se forma sobre a água após cinco rodadas e continua a solidificar depois disso.

Uma porta secreta no lado oposto da sala leva à área 7.

7. Escorregador de Gelo

Do outro lado desta porta, o chão se inclina acentuadamente em um túnel curvo de gelo puro. Um personagem que empurra a porta inevitavelmente escorrega no gelo e cai no

túnel. Se o palácio de gelo estiver cheio de água devido às ações anteriores dos personagens, a água corre pelo túnel, acelerando a descida do personagem.

O Mestre deve determinar, baseado nas posições e ações dos PJs, se outros personagens escaparão pelo túnel. Aqueles que escorregarem terão um passeio selvagem e escorregadio pelo túnel curvo. Não há chance de um personagem parar no túnel. Mesmo que isso fosse possível, um personagem no escorregador atrás dele o derrubaria rapidamente novamente.

Os personagens que escorregam pelo túnel escorregam por uma descida de 30 metros. Eles logo se veem deslizando para uma sala grande e aberta. Eles pousam em qualquer lugar dentro do círculo pontilhado na sala 9. O Mestre deve determinar se os personagens que colidem uns com os outros se machucam com armas expostas e similares.

8. Corredor

A porta deste corredor está trancada pela magia fechadura arcana. Esta passagem está vazia e vazia, e o chão gelado desce por toda a extensão do corredor. Todos os personagens devem fazer testes de Destreza ao entrar no corredor. Se algum personagem falhar em seus testes, o Mestre rola secretamente 1d6 para cada personagem e multiplica o resultado por 6. O resultado é a distância (em metros) ao longo do corredor que o PJ perde o equilíbrio e desliza o resto do caminho para baixo. a passagem (possivelmente colidindo com personagens à sua frente).

9. Campo de Batalha

Esta sala está vazia. Os sons ecoam assustadoramente nas paredes nuas e no teto de 45 metros de altura. As evidências de batalhas anteriores são aparentes: cortes e pedaços perfuram as paredes e marcas de queimadura decoram a pedra. Uma estranha sacada de pedra ornamentada se projeta da parede a 30 metros do chão.

Meredoth usa esta sala para enfrentar intrusos e também para praticar suas novas magias. Ao atacar intrusos, ele fica na varanda, lançando magias em suas vítimas. A parede que cerca a varanda tem mais de um metro de altura, protegendo parcialmente Meredoth.

Duas portas secretas ficam na parede atrás da varanda. Não há outras portas fora desta sala. Os PJs podem tentar sair pelo corredor 8, fazendo testes de Destreza a cada 9 metros para evitar escorregar de volta pelo corredor. Os PJs não podem sair pelo túnel 7 a menos que sejam capazes de voar ou navegar pela passagem sem tocar o chão ou as paredes.

Assim que os PJs entram nesta sala, Meredoth começa a lançar magias neles. Ele tem uma rodada para lançar magias antes que os PJs possam agir. Esta batalha continua até que os PJs recuem ou Meredoth seja reduzido a 10 ou menos pontos de vida. Se Meredoth recuar, ele sairá para seus aposentos pessoais para consumir poções de cura extra.

10. Corredor

Esta passagem está vazia. Serve apenas para fornecer acesso ao laboratório e às câmaras pessoais de Meredoth. Em uma situação desesperadora, Meredoth se esconderá em uma das alcovas que levam aos seus quartos e lançará magias no corredor contra os atacantes, pulando para dentro de um dos quartos se for ameaçado.

Uma extremidade do corredor é um beco sem saída. Isso permite que Meredoth tenha tempo para se posicionar em uma alcova enquanto os intrusos decidem qual passagem seguir. Os sapatos de Meredoth impedem que ele seja ouvido enquanto ele corre pelo corredor.

11. Laboratório

Uma porta rangendo dá lugar a uma sala vasta e escura. Seus narizes ardem e

seus olhos lacrimejam enquanto fedores pútridos o cercam. Os odores de carne podre, água estagnada do pântano e mofo são detectáveis entre muitos cheiros. Uma horrível variedade de equipamentos, ferramentas e experimentos borbulhantes está diante de você.

Fileiras após fileiras de prateleiras preenchem a extremidade estreita da sala em forma de L. Garrafas, potes, cestos e latas cheias de produtos químicos e ervas enchem as prateleiras. Muitos jarras contêm órgãos humanos e animais, metodicamente classificados e cuidadosamente rotulados no código pessoal de Meredoth. Muitos outros frascos, rotulados com uma variedade de símbolos, parecem conter apenas sangue.

A extremidade ampla da sala contém muitas mesas de experimentação, algumas com tampo de mármore e outras com tampo de granito. Algumas das mesas contêm evidências das dissecações de Meredoth. Uma incrível variedade de facas e bisturis, variedades que vocês nunca viram antes, ocupam uma prateleira de pelo menos 4,5 metros de comprimento.

Antes mesmo dos PJs entrarem na sala, eles devem fazer testes de Constituição. Uma falha indica que um PJ não pode fazer nada por duas rodadas devido à náusea extrema.

Os PJs podem examinar o laboratório se desejarem. O Mestre deve descrever horror após horror, todos os experimentos de Meredoth.

Meredoth é possessivo com seu laboratório e não deseja que ele seja perturbado pelos PJs. Sua solução é entrar em seu laboratório (assumindo que os PJs irão segui-lo), entrar em suas câmaras através do túnel secreto até a sala 12 e consumir várias poções de cura extra. Ele então sai da sala 12 para o corredor, fazendo barulho ao passar pelo laboratório, na tentativa de atrair os PJs para fora do laboratório. No final do corredor, ele

se esconde em um canto e lança magias nos PJs enquanto eles o perseguem.

Meredoth então abre uma porta para a passarela, esperando que os PJs acreditem que ele entrou na varanda. Quando os PJs aparecem na varanda, uma magia de boca encantada na entrada do corredor 8 é ativado, soando como uma risada, recuando pelo corredor gelado. Se os PJs seguirem para o corredor 8, Meredoth espera que eles cheguem à sala 9 e começa a lançar magias neles novamente. Este cenário continua até que Meredoth esteja morto ou os PJs desistam ou sejam mortos.

12. Sala de Meredoth

Esta câmara está repleta de pertences pessoais de Meredoth (incluindo tudo listado na descrição do personagem no final deste módulo). Uma cama amarrada, roupas, pratos com comida parcialmente comida, livros e troféus montados de batalhas passadas enchem as prateleiras desordenadas. Muitos artigos estão empoeirados e sujos, mas alguns estão limpos (graças a uma variedade de truques).

Entre os livros, os PJs podem encontrar registros de remessas recebidas da Ilha Graben. Se o Mestre precisar de um gancho para aventuras futuras, os registros também podem incluir referências a outras ilhas ou locais onde mais ladrões de túmulos estão trabalhando para fornecer corpos a Meredoth.

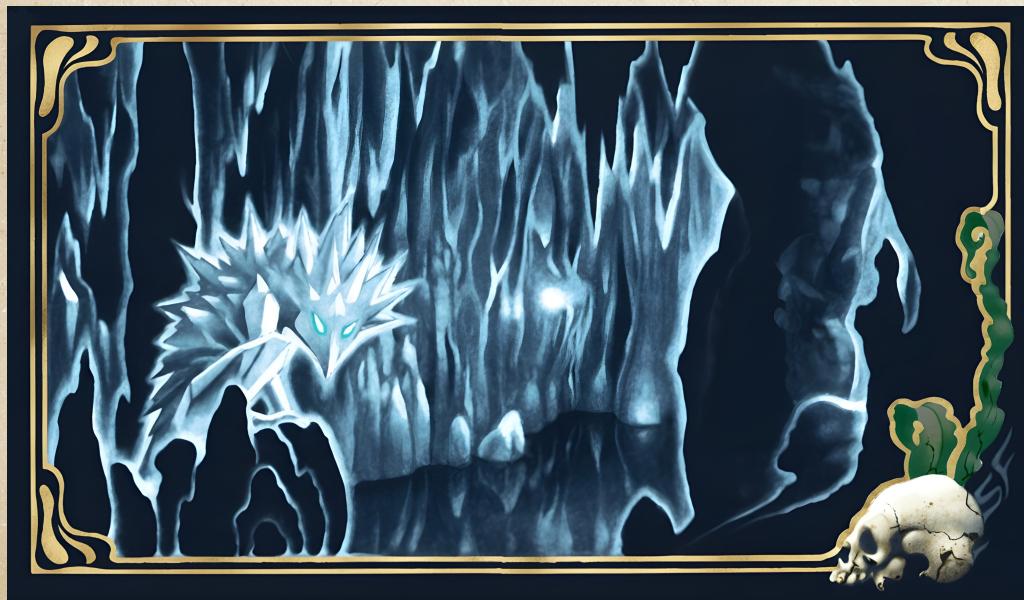
Concluindo

E m Ravenloft, a morte do senhor de um pequeno domínio geralmente significa o desaparecimento do domínio. O domínio se dissolve em névoa, deixando os PJs em outra parte de Ravenloft ou na terra onde começaram a aventura.

O Mestre poderia fazer com que Nebligode se dissolvesse em névoa no instante em que Meredoth fosse morto, ou o Mestre poderia permitir que os PJs saqueassem sua casa e

embarcassem no Resistência, com a névoa entrando depois que eles zarparam. Se o Mestre tiver planos que seriam auxiliados pelos PJs que possuem um navio, ele pode permitir que Garvyn desapareça junto com Meredoth, deixando uma embarcação em condições de navegar para os PJs.

Em última análise, o Mestre deve decidir se permitirá que os PJs deixem Ravenloft e retornem para sua terra natal ou continuem vagando na neblina. Uma vez nas brumas, tudo pode acontecer!





◆ MEREDOTH ◆

Meredoth **Necromante de 20º nível**

Meredoth

necromante, 15º nível, caótico mal

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	7000 XP
TESOURO	ITENS	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
15 [60]	22	14	10

1 x ARMA +9 (1D8) OU MAGIA

Equipamento: manto de proteção + 3, braçadeiras de defesa CA 4, seis poções de cura extra, poção de resistência ao fogo, poção de velocidade, anel de estrelas cadentes, bastão de destruição (11 cargas), bastão da serpente (pítón), varinha de antifogo (16 cargas), bolsa do espaço infinito, bote do-

brável, sapatos de neve de rastros variados (idênticas às botas de rastros variados, mas permitem que o usuário fique de pé em neve fofa; deixando marcas de urso, cabra, coelho e lobo), vassoura voadora, garrafa da água infinita, chapéu da estupidez.

Magias *: 5 de 1º, 5 de 2º, 5 de 3º, 5 de 4º, 5 de 5º, 4 de 6º, 3 de 7º, 3 de 8º, 2 de 9º

* Como necromante, Meredoth pode memorizar uma magia adicional por nível, desde que uma magia de necromancia seja memorizada por nível.

Antecedentes

Meredoth reside em Ravenloft há quase um século. Embora ele envelheça um pouco, os poderes de Ravenloft o mantiveram vivo muito além de sua expectativa de vida natural.

Este velho mago enrugado tem pouco mais de um metro e oitenta de altura. Ele tem olhos azuis frios e penetrantes e cabelos, barba e bigode brancos e gelados. Sua pele é pálida e de cor leitosa e apresenta fendas e rugas profundas. Seus longos dedos terminam em unhas retorcidas em forma de garras, e suas mãos têm uma tonalidade arroxeadas, como a de um cadáver. Sua pele está sempre fria ao toque e suas mãos estão geladas.

Meredoth normalmente usa mantos de lã pretos ou roxos e sapatos roxos. O clima frio da sua ilha não parece incomodá-lo. A temperatura em sua casa subterrânea nunca passa de 7° C. Seu guarda-roupa pouco importa para ele, pois não precisa se vestir para se aquecer.

Os poderes de Ravenloft esculpiram esta casa subterrânea no permafrost e na rocha subjacente. Assemelha-se à morada de Meredoth em seu mundo natal, mas ele fez algumas modificações usando a magia neve em pedra. Ele desenvolveu a magia especificamente para esse uso.

Meredoth vê a vida como um enorme experimento. Ele vê as criaturas vivas como experimentos esperando para acontecer. Ele não se importa com o valor da vida, considerando os humanos como nada mais do que uma colheita à espera de ser colhida (da mesma forma que os humanos colhem frutos silvestres). Ele pouco se importa com a origem dos corpos que usa em experimentos.

Combate

Se a casa de Meredoth for infiltrada, ele considera isso um problema de “extermínio” — meros vermes que exigem abate e eventual experimentação. Meredoth preparou diversas armadilhas em sua casa para esse propósito. Ele normalmente chega a uma armadilha para garantir que ela foi acionada e depois sai para outra parte de sua casa. Ocasionalmente, ele observa a

luta de sua vítima a uma distância segura. Se alguma criatura sobreviver à armadilha, ele simplesmente aciona outra.

Meredoth tem pouca vontade de entrar em combate corpo a corpo, mas ele o fará se for ameaçado. Somente se todas as suas armadilhas tiverem sido acionadas, suas criaturas tiverem sido mortas e ele estiver encerrado é que ele entrará em combate.

Este necromante é implacável na batalha. Ele nunca entra em batalha sem primeiro lançar magias de proteção sobre si mesmo (a menos que a urgência da situação proíba tais precauções). Ele então mantém uma distância segura pelo maior tempo possível, lançando magias em seu alcance máximo.

A seguir está uma lista dos livros de magias de Meredoth. Esses livros foram preenchidos antes de Meredoth chegar a Ravenloft, portanto estão sujeitos a todas as regras que regem as magias neste reino. O Mestre deve consultar o Capítulo IX, Magias em Ravenloft, na caixa RAVENLOFT™ para as mudanças nessas magias.

Livro de Magias 1: apagar, dardos místicos, detectar mortos-vivos, globos de luz, identificação, luz, reflexão do olhar, toque macabro, truque, arrombar, boca encantada, escuridão, 4,5 m, fechadura arcana, ler magias, levitação, luz contínua, mão espectral, névoa, pirotecnia, dissipar magia, imobilizar mortos-vivos, lufada de vento, morte aparente, proteção ao mal, 3 m, relâmpago, runas explosivas, toque vampírico, velocidade, vôo.

Livro de Magias 2: conjurar familiar, escudo arcano, expandir, mãos flamejantes, muralhas de névoas, patas de aranha, proteção ao bem, queda suave, runa arcana, servo invisível, toque chocante, convocar enxames, detectar bondade, detectar invisibilidade, esfera flamejante, névoa fétida, percepção extrasensorial, teia, clarividência, o pequeno refúgio de Leomund, os meteoros instantâneos de Melf.

Livro de Magias 3: convocar criaturas I, muralha de vento, o selo da serpente sépia, página

secreta, porta dimensional, armadilha de fogo, conjurar elemental, contato extraplanar, metamorfose vegetal, metamorfose vegetal, metamorfosear-se, pequeno globo de invulnerabilidade, remover maldição, compor, criar passagens, expulsão, moldar rochas, teleportação.

Livro de Magias 4: *convocar criaturas II, dreno temporário, muralha de gelo, os tentáculos negros de Evard, praga, tempestade glacial, a mão interposta de Bigby, animar os mortos, cone glacial, convocar sombras, enviar mensagem, muralha de energia, névoa mortal, recipiente arcano.*

Livro de Magias 5: *a esfera gélida de Otiluke, caçador invisível, concha antimagia, desintegração, globo de invulnerabilidade, neblina mortal, pedra em carne, repulsão, bola de fogo controlável, controlar mortos-vivos, convocar criaturas V, dedo da morte, desejo restrito, inverter gravidade, clone.*

Livro de Magias 6: *corrente de relâmpagos, contigência, magia da morte, encantar item, reencarnação, banimento, passagem invisível, palavra de poder atordoar, reverter magia, teleportação exata, desvanecimento, o punho cerrado de Bigby, nuvem incendiária, animação ilusória.*

Livro de Magias 7: *a imunidade à magia de Serten, aço vítreo, aprisionar a alma, metamorfosear objetos, palavra de poder, cegar, permanência, aprisionamento, chuva de meteoros, desejo, drenar energia, esfera prismática, palavra de poder matar, portal.*

Poderes do Domínio de Meredoth

Como todos os senhores de Ravenloft, Meredoth tem poderes sobre suas terras. Primeiro, ele tem controle sobre os mares que circundam suas ilhas. Normalmente, ele mantém as águas num raio de 15 metros ao redor de sua ilha calmas e pacíficas. Além dessa fronteira, por uma 2 quilômetros, o mar está fervendo e turbulento. Isto é principalmente para impedir a entrada de intrusos.

Em segundo lugar, Meredoth fica imediatamente ciente de qualquer pessoa que coloque os pés na ilha de Todstein.

Terceiro, Meredoth é imune a todos os ataques e efeitos de criaturas mortas-vivas com cinco ou menos Dados de Vida.

Meredoth também pode fechar as fronteiras de seu domínio gerando tal turbulência nas águas que elas se tornam intransitáveis. Ondas de quinze metros de altura e redemoinhos de quilômetros de largura garantem que aqueles que estão dentro dela não escapem com vida.

◆ APÊNDICE ◆

Ao longo deste módulo, estatísticas resumidas foram fornecidas para muitos monstros, magia e anexos. Eles estão reunidos nesse apêndice para facilitar a vida do Mestre

Monstros

Muitos destes não são apresentados nos livros genéricos dos Compêndios Monstruosos e, portanto, são resumidos aqui para fácil referência.

Lebendtod

ENCONTRO	1-250	EXPERIÊNCIA	ESPECIAL
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	12	5	6

1 x ARMA +5 (1D6)

Os lebendtod são uma forma de morto-vivo muito temida, que antes se acreditava existir apenas em casos raros e isolados. No entanto, os relatos sobre eles aumentaram repentinamente e muitos especialistas temem agora que os lebendtod sejam mais comuns e difundidos do que se acreditava anteriormente. A capacidade dos lebendtod de mascarar a sua verdadeira natureza aparentemente manteve a sua existência em segredo durante décadas, talvez séculos.

Lebendtod existem como existiam em vida. Eles mantêm unidades familiares, ocupações e ofícios especializados. Eles continuam com o estilo de vida que tinham antes, exceto que estão à disposição do necromante que os criou (ou de seu “ancestral”). Se o necromante for morto e se tornar uma forma de morto-vivo, eles continuarão a servi-lo. Se o necromante morrer normalmente, eles transferem sua lealdade para o primeiro mago poderoso que se declara seu

líder.

Foram relatadas aldeias inteiras de lebendtod, uma vez que o lebendtod pode continuar a existir normalmente durante anos e décadas. Lebendtod tem a habilidade de esconder sua natureza morto-viva. Duas vezes por dia, eles podem se parecer com o que eram antes de morrer. Esta mudança dura até que o lebendtod decida cancelá-la ou até que o lebendtod seja atingido por uma arma ou por magia. Quando isso ocorre, o lebendtod é instantaneamente transformado em sua aparência de morto-vivo (semelhante à de um carneçal), para choque e horror de todos que testemunham a mudança.

Os primeiros lebendtod foram criados por um poderoso necromante. Orgulhoso com seus novos servos, ele deu às suas criações a capacidade de transformar suas vítimas em lebendtod, a fim de propagar a “espécie”. Qualquer lebendtod pode criar outro lebendtod matando uma vítima e respirando em sua boca enquanto a vítima dá seu último suspiro. A vítima deve então ser isolada e deixada em repouso durante 72 horas. Se estas condições forem satisfeitas, a vítima desperta como um lebendtod. Se o corpo for perturbado a qualquer momento antes de decorridas 72 horas, a vítima acorda como um fantasma. Se a vítima der seu último suspiro antes que o lebendtod possa respirar na vítima, a vítima morre normalmente. Somente uma magia de desejo pode restaurar a vida normal de um lebendtod.

Combate: O Lebendtod pode atacar com garra/garra/mordida ou com uma arma que ele empunhava em vida. O dano é normal para o tipo de arma utilizada, mas o lebendtod não recebe bônus de Força.

Ele também tem a capacidade de separar e recolocar seus membros e cabeça à vontade.



Às vezes eles fazem isso para assustar seus inimigos, às vezes para usar a parte decepada como arma e às vezes para remover um membro gravemente danificado. Existem rumores de bruxos malvados desmontando lebendtods, empacotando-os em caixotes e enviando-os para uma cidade ou castelo, onde os lebendtods se recompõem e atacam os habitantes.

O lebendtod são imunes a magias de sono, imobilizar e enfeitiçar. Ataques com dano de frio retardam o lebendtod por 2d4 rodadas. O lebendtod sofre metade do dano com armas normais e dano total com armas mágicas.

Habitat/Sociedade: O Lebendtod mantém o estilo de vida que seguiram na vida. Eles envelhecem lentamente, parecendo envelhecer apenas um ano por década. Um lebendtod ganha 1 dado de vida a cada 10 anos de idade real. Assim, uma pessoa que morre aos 30 anos e depois vive 50 anos como lebendtod parecerá ter 35 anos. Um lebendtod não ganha dados de vida além dos 100 anos de idade.

Eles retém as habilidades que possuía em vida, mas com eficácia reduzida. Uma pessoa que se torna um lebendtod subtrai 2 pontos de todos os valores de atributos e seu

nível é reduzido pela metade. Assim, um guerreiro de 10º nível cujos valores de atributos eram todos 15 torna-se um guerreiro de 5º nível com atributos todos 13, quando ele é transformado em um lebendtod. Os pontos de experiência do personagem são reduzidos pela metade entre seu nível atual e novo nível (por exemplo, 24.000 XP para o guerreiro discutido acima). O personagem pode continuar a avançar de nível, mas precisa do dobro de pontos de experiência para fazê-lo.

Ecologia: Os lebendtods podem ser criados somente por magos de alto nível ou pelos próprios lebendtods. Eles não se reproduzem como as raças vivas.

Nota: Devido à variedade potencial de dados de vida e habilidades do lebendtod, o Mestre deve determinar os pontos de experiência individualmente usando as Tabelas do LB3 p.192.

Golem de Neve

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	6000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9

DV [PV]	CA	JP	MO
12 [60]	14	9	7

1 x PANCADA +10 (1D12)

1 x CONE DE FRIOS (VER CAPÍTULO DE MONSTROS)

Um golem de neve é uma versão fraca de um golem superior. Ele é criado da mesma maneira que qualquer outro golem (descrito abaixo). Ele pode ser esculpido em qualquer aparência escolhida pelo criador e geralmente é retratado usando armadura e capacete. Nunca carrega uma arma e não tem o poder de falar. Embora tenha o mesmo tamanho de outros golens, é consideravelmente mais leve porque é criado a partir da neve.

Combate: Os golens da neve seguem as estratégias de outros golens, com os adendos a seguir. Golems de neve têm Força 19 para



levantar, arremessar ou quebrar objetos. Eles são imunes a todos os ataques baseados em água e frio. Eles recuperam 1 ponto de vida para cada dado de dano que um ataque baseado em água ou frio teria causado.

Se um golem de neve estiver tocando qualquer criatura quando for atingido por um ataque elétrico, a corrente fluirá através do golem e atingirá a criatura em contato. O golem não sofre nenhum dano com o ataque; a criatura em contato sofre dano total. Se o golem não estiver em contato com outra criatura ao ser atingido por um ataque elétrico, ele sofre dano normalmente.

Golems de neve só podem ser atingidos por armas mágicas. Eles sofrem os efeitos de ataques de fogo como se fossem seres humanos de 12 DV (incluindo testes de resistência).

O golem de neve é capaz de baforar um cone glacial uma vez a cada cinco rodadas, como se fosse um mago de 10º nível.

Pedra em neve retarda o golem de neve por 2d6 rodadas.

Habitat/Sociedade: Golens de neve são automáticos capazes de seguir alguns comandos simples. Eles não conseguem pensar

por conta própria e estão sob o controle total de seu mestre. Eles não têm sociedade e não respiram, comem ou dormem.

Ecologia: Somente um mago de pelo menos 15º nível pode criar um golem de neve. O corpo pode ser esculpido em neve e depois transformado em pedra através do uso da magia neve em pedra, ou um bloco de neve pode ser transformado em pedra através da magia e então o corpo esculpido. Se o corpo for esculpido em neve, a escultura leva cerca de quatro semanas. Se o corpo for esculpido em pedra transmutada da neve, o processo leva seis semanas. O corpo resultante pesa cerca de 272 kg. Os materiais e componentes mágicos para criar o golem custam 45.000 peças de ouro. As magias necessárias são neve em pedra, desejo, metamorfosear objetos, cone glacial e permanência.

Estrela do Mar Gigante

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	2000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	6,30N
DV [PV]	CA	JP	MO
14[70]	18	9	8

12 x TENTÁCULO +12 (1D10)

A estrela do mar gigante é prima da estrela do mar normal que vive no oceano. Possui corpo central com dez ou 12 braços irradiando do centro, cuja parte inferior é coberta por ventosas pegajosas. Estrelas do mar gigantes têm sido relatadas em uma ampla variedade de cores, mas parecem estar limitadas ao bege, laranja, amarelo, rosa e vermelho, variando de tons pastéis claros a cores vibrantes, quase brilhantes.

Estrelas-do-mar gigantes foram avistadas em todos os grandes oceanos de Oerth, Krynn, Toril e Ravenloft, bem como em muitos outros mundos. Há rumores de que uma variedade de estrelas do mar gigantes de água doce habita grandes lagos interiores em muitos mundos.



Combate: Ao avistar um navio, uma estrela do mar gigante nada para se aproximar do navio por baixo. As superfícies arredondadas do fundo dos navios permitem à estrela-do-mar uma superfície aceitável para agarrar e uma abordagem relativamente furtiva. Se necessário, uma estrela-do-mar seguirá um navio por quilômetros ou sairá centenas de metros fora do caminho do navio para obter uma trajetória de aproximação satisfatória. Uma vez em posição, a estrela do mar aproxima-se à velocidade máxima. Ao se aproximar, assume posição de ataque e tenta atingir o navio.

Se o ataque for bem-sucedido, a estrela do mar agarra o navio. Há 50% de chance de que este ataque de agarramento resulte em danos extremos ao navio como segue (role 1d6): 1 = buraco no convés, 2 = buraco no casco acima da linha da água, 3 = buraco no casco abaixo da linha da água, 4 = mastro quebrado (escolha aleatoriamente), 5 = navio sacudido (qualquer um que não esteja sentado ou amarrado deve fazer um teste de Destreza bem sucedido ou será arremessado no convés), 6 = 1d4 tripulantes caem no mar.

Depois que uma estrela do mar consegue agarrar o navio com sucesso, ela tenta abrir

o casco em busca de comida (qualquer criatura) dentro dele. A estrela do mar começa a rasgar o casco com todos os seus braços. O Mestre deve registrar o dano infligido por cada braço; qualquer braço que inflija dano cumulativo de 20 pontos causa um dos resultados da lista acima (role 1d6 novamente).

Os braços flexíveis da estrela do mar sofrem danos normais de todos os ataques, exceto armas de contusão, das quais ela sofre apenas metade do dano. Estrelas do mar com dez braços têm 11 DV e estrelas do mar com 12 braços têm 13 DV — um DV por braço e outro para o centro. Ao rolar pontos de vida para uma estrela do mar, o Mestre deve anotar separadamente o número de pontos de vida para cada braço e o centro. Se um personagem declara que está tentando cortar um braço e possui uma arma cortante apropriada (ataques de flechas ou armas de contusão não podem cortar um braço), o braço deve ser considerado cortado uma vez que tenha perdido todos os seus pontos de vida. Se os ataques forem feitos aleatoriamente, eles atingirão o centro e os braços aleatoriamente. Se um braço perder todos os seus pontos de vida devido a ataques que não o cortam, esse braço é considerado morto — ele fica inerte e não pode mais atacar.

Uma estrela do mar de dez braços recua se quatro de seus braços forem cortados. Uma estrela do mar de 12 braços recua se cinco de seus braços forem cortados.

Quando a estrela do mar recua, ela tenta levar consigo a comida. A estrela do mar pode carregar uma vítima por braço ainda vivo.

Além dos ataques ao casco, é provável que as estrelas do mar optem por atacar as pessoas no convés. Uma estrela do mar às vezes se aproxima de um navio sem atacar, em vez disso tenta agarrar o maior número possível de pessoas e fugir com sua captura.

Habitat/Sociedade: Estrelas do mar vagam pelos oceanos em busca de comida. Eles

comem uma variedade de formas de vida, mas aprenderam que os navios que passam são quase sempre mesas de bufê portáteis contendo uma seleção agradável de petiscos. Os navios, aprenderam, quase sempre garantem uma refeição e valem o esforço para capturá-los. As estrelas do mar preferem perseguir navios a outros métodos de caça.

Estrelas do mar gigantes fazem seus covis em grandes cavernas e trincheiras subaquáticas, armazenando qualquer tesouro ou comida extra em fendas e nichos. Outras criaturas subaquáticas tendem a evitar esses covis, já que estrelas do mar gigantes são máquinas de comer eficientes.

Ecologia: As estrelas do mar gigantes existem de maneira semelhante às suas primas aquáticas menores. Estrelas do mar de 10 e 12 braços nunca cruzam entre si. Os braços perdidos são regenerados em 1d4 meses. Outras lesões cicatrizam normalmente.

Todos os ataques realizados pelos guerreiros esqueletos recebem um bônus de +3 nas jogadas de ataque quando empunham uma arma. Além disso, apenas armas mágicas são capazes de causar dano aos guerreiros esqueletos, e a mera visão dessas criaturas faz com que aqueles com menos de 5 Dados de Vida fujam em pânico. Guerreiros esqueletos não podem ser afugentados por sacerdotes.

Novas Magias

Mortalha de Gelo

(Alteração)

Arcana 1

Alcance: Toque

Duração: Especial

Jogada de Proteção: Nenhuma

Esta magia permite ao mago cobrir uma superfície do tamanho designado com uma espessa camada de gelo. Qualquer tipo de superfície pode ser afetada, mas a magia é usada com melhor vantagem se a geada se misturar com o

gelo ou neve circundante, obscurecendo assim a superfície coberta.

A superfície a ser afetada deve estar fria o suficiente para permitir que a água congele. A magia permanece em vigor até que as temperaturas aqueçam o suficiente para derreter o gelo ou a neve ao redor. Num clima ártico, a magia pode durar permanentemente. O aquecimento da superfície afetada derrete o gelo temporariamente, mas se as temperaturas forem suficientemente baixas, o gelo se forma novamente após uma rodada.

Sabe-se da existência de magias semelhantes, criando mortalhas de musgo, mofo, grama, etc.

Pedra da Visão

(Adivinhação)

Arcana 4

Alcance: Toque

Duração: Especial

Jogada de Proteção: Nenhuma

Esta magia permite ao conjurador encerrar uma mensagem telepática em uma gema ou outro objeto. O lançador é capaz de definir as condições sob as quais a mensagem será revelada. Estas condições podem ser tão genéricas ou tão específicas quanto o conjurador desejar, seguindo os critérios da magia boca encantada. A magia permite ao lançador colocar uma mensagem de 50 palavras ou uma visão de um minuto no objeto designado. Quando as condições de entrega da mensagem são satisfeitas, a mensagem é entregue mentalmente ao destinatário — ninguém mais pode ouvi-la.

O conjurador pode criar uma pedra de visão por nível, desde que todos os objetos estejam imbuídos da mesma mensagem e dos mesmos critérios para entrega da mensagem. Assim, se um mago de décimo nível desejar criar dez objetos com a mesma mensagem, apenas uma magia será necessária. Se um mago de décimo nível desejar imbuir dez objetos com dez mensagens diferentes, serão necessários dez magias. O objeto no qual a magia pedra da visão é colocada se desintegra imediatamente após a mensagem ser entregue.

Magos abaixo do 15º nível de habilidade podem encantar apenas gemas e objetos que valem 100 po ou mais. Magos de 15º nível e acima podem encantar pedras preciosas de qualquer valor e itens fabricados de qualquer valor. Assim, um mago de 15º nível não poderia encantar um galho de árvore quebrado, mas poderia encantar uma pequena coroa feita com galhos de árvores.

A pedra da visão não pode ser usada para lançar magias ou palavras de comando.

Neve em Pedra

(Alteração)

Arcana 5

Alcance: 10 m/nível

Duração: Especial

Jogada de Proteção: Nenhuma

Esta magia funciona como lama em pedra. Qualquer neve natural pode ser transformada em pedra relativamente sólida, semelhante ao mármore branco poroso. A pedra pode ser lascada com um martelo ou cinzel, mas os fragmentos transformam-se em neve imediatamente. A pedra criada com esta magia pode ser cortada ou extraída como pedra normal para fins de construção. Edifícios e outros itens criados com neve podem ser transformados em pedra, mantendo sua forma.

O reverso da magia transforma pedra em neve. Se a pedra for transformada numa estátua ou edifício de boa construção, há 50% de probabilidade de que ela mantenha a sua forma. Caso contrário, ele desmoronará em pilhas de neve limpa. Escadas e pontes transformadas em neve desmoronam imediatamente.

As criaturas que estão sobre a pedra quando ela volta a neve afundam inicialmente a uma profundidade de 1d2 metros. Eles não afundam mais nas rodadas subsequentes.

A pedra criada através desta magia pode ser transformada de volta em neve através de dissipar magia ou pedra em neve. A pedra sofre os efeitos do calor como se fosse mármore de verdade.

MUITO DINHEIRO PRUM TRABALIO FASIU!!

Si voce e um marinheiro bom e co estomago forte e quer aventura, aparece la no bom navio *Résistencia*, atracado na doca local.

Eu quero so os bravo pra enxer uma tripulasaum numa viaje de entrega rapida.

Voceis pode vouta aq i no porto ou fica ondi vai. Aparese

antes do pordosol. Vai parti ao amaniece! Se oce tem buxo fraco nem precisa aparese!

7 de fevereiro — Fechei um novo acordo com uma família estranha que mora na ilha Graben. Tem algo de misterioso e assustador sobre eles, mas eles oferecem um bom pagamento por uma simples entrega. Eles me disseram que a estrutura da ilha não é sólida o suficiente para enterrá-los. O terreno é pantanoso e não dá para cavrar, muito menos dá para fazer enterrros. Parte da ilha tem teléscicos, então a história não faz sentido, mas pagam bem, então não discuti.
A família tem um mausoléu a 11 quilômetros de distância, em uma ilha rochosa. Eles pediram um navio para transportar os mortos até o local. Aceitei um corpo, Josich Graben, e fui pago integralmente. Amanhã chegaremos à terra firme.

8 de fevereiro — Nunca naveguei em mares assim! A viagem da Ilha Graben até a ilha que eles chamam de Todstein é o mar mais amaldiçulado e ferverte que já vijei! Muitos dos meus mais experientes tripulantes se desmucaram na amurada para aliviar o estômago. Tive certeza de que seríamos esmagados nas rochas daquele lugar destruído, mas graças aos deuses as águas se acalmaram a cerca de 50 metros das pedras. Os homens deixaram nossa carga no local, mas ficaram tão assustados que correram de volta para o navio com o rabo entre as pernas.

Anexo A

Anexo B

13 de agosto — Esperei 2 meses antes de outra entrega. Espero que minha tripulação esteja calma desta vez. Desta vez não sei quem carrego, e é melhor assim.

A família não sabe que os corpos foram perdidos. Talvez eles não saibam se mais serão perdidos. Eu tentarei entregar esse direito.

14 de agosto — Minha tripulação está nervosa. Eu tenho o dinheiro. Aproximamo-nos da ilha em mar agitado e as águas se acalmaram a alguns metros da costa. Meus homens se recusam a sair do navio. Eu carrego o corpo para a praia e deixo ele nas pedras. Nunca mais colocarei os pés naquela ilha maldita.

15 de setembro — Outra entrega para os Grabens. Parece que muitos deles morrem. Eu não faço perguntas. Eu não olho para eles mortos. Só quero o dinheiro.

20 de setembro — Que is Deuses tenham piedade de mim! Eu joguei outro corpo. Tava de demais, a mortalha se soltou e ao atingir a água, pareceu-me ser uma criança. Uma criança adorável com longos cabelos vermelhos. Os deuses nunca me perdoarão. Não vou mais à Ilha Graben.

29 de março — Outra viagem a temida Ilha Todstein. Se o pagamento não fosse tão alto, eu não aceitaria esses empregos. Hoje carregamos um jovem chamado Jacob.

30 de março — Minha tripulação está apavorada. Eles temem as águas pelas quais vijamos e falam agora de monstros marinhos. O céu está terrivelmente negro e temo uma tempestade.

Fomos atacados por uma tempestade feroz. Tivemos de deixar meia volta o navio ou seríamos enviados para nossas sepulturas aquáticas. Eu e os homens ficamos suscados com a nossa cargo. Jogamos ele no mar para nos salvarmos.

20 de maio — Mais uma entrega para a família Graben. Desta vez, uma mulher chamada Madeline. Da próxima vez, digo aos Grabens que não quero saber quem estou carregando.

21 de maio — Minha tripulação está assustada novamente. Eles me ameaçaram se chegarmos até a ilha. Não vou perder meu navio ou minha tripulação para aquele lugar traíçoeiro. Jogamos a mulher no mar.

◆ POSFÁCIO: A GRANDE CONJUNÇÃO ◆

A Grande Conjunção é considerada pelos estudiosos das Brumas como o mais vasto, devastador e complexo 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 Goblyns**

“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 conhecem.” - **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 Goblyns 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 entradas 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 arquidor 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 conhecem.”

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 Goblyns

“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 Goblyns, 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 Das Sombras.

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 Noturno, 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-

cam 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 Navio do Terror Como Selo

Agora que estabelecemos o grande arco, é fundamental aprofundar por que O Navio do Terror marca o quarto selo da Conjunção.

Por que Todstein?

Todstein não é apenas um cenário de passagem dentro de O Navio do Terror; ele é um nó metafísico do Mar Noturno e um dos pontos onde a Conjunção manifesta seus efeitos de maneira mais silenciosa e perturbadora. Enquanto outros domínios de Ravenloft exibem seus horrores de forma

explícita — mortos que caminham, deuses antigos que despertam, terras que se contorcem — Todstein representa um tipo diferente de ameaça: o horror que se espalha, que viaja, que não respeita fronteiras.

Todstein é, essencialmente, um cemitério à deriva. Seu caráter insular e instável reflete perfeitamente o estado do Semiplano do Pavor no momento do rompimento do Quarto Selo. As águas ao redor não são apenas mares físicos, mas extensões das próprias Brumas, capazes de transportar fragmentos de domínios, ecos de maldições e criaturas que jamais deveriam cruzar fronteiras. Em termos simbólicos, Todstein é o ponto onde Ravenloft deixa de ser apenas uma coleção de terras conectadas e passa a se tornar um sistema em colapso, com fragmentos flutuando em um oceano de instabilidade.

O Mar Noturno, até então percebido como uma barreira natural entre domínios, transforma-se em um vetor ativo da Conjunção. Ele não isola; ele conecta. Não protege; ele transporta. Ao escolher Todstein como cenário, a narrativa deixa claro que a Ruptura já ultrapassou o nível continental. O desastre agora se move, escorre, infiltra-se. O horror aprende a navegar.

Além disso, Todstein carrega uma sensação profunda de abandono e deslocamento. Não é um lar verdadeiro, mas um resíduo, um pedaço esquecido de realidade. Isso o torna ideal para o Quarto Selo: um local onde o mundo já parece errado, onde o chão não inspira confiança e onde a própria ideia de pertencimento é frágil. Quando a Conjunção atinge esse ponto, o Mestre pode mostrar que o Semiplano já não possui mais um “centro seguro”. Tudo está à deriva.

O Papel de Capitão Garvyn

O Capitão Garvyn é a face humana da Ruptura marítima. Diferente de necromantes, sacerdotes ou senhores das trevas, Garvyn

não busca poder arcano nem compreensão cósmica. Seu pecado é mais sutil e, por isso mesmo, mais perigoso: a obsessão pelo controle e pela sobrevivência a qualquer custo. Ele representa o momento em que a Conjunção começa a utilizar indivíduos comuns como instrumentos de propagação do horror.

Garvyn acredita ser um comandante racional em meio ao caos, alguém que enfrenta mares perigosos com disciplina e pragmatismo. No entanto, o rompimento do Quarto Selo distorce essa percepção. Ele passa a tomar decisões cada vez mais rígidas, cruéis e desumanizadas, justificando tudo como “necessário para manter o navio funcionando”. Essa transformação não é gratuita: o Selo aberto amplifica o medo, o isolamento e a paranoia, corroendo lentamente a empatia e a moral.

Narrativamente, Garvyn cumpre um papel essencial. Ele demonstra que, após os selos anteriores, o horror já não precisa de grandes rituais para se manifestar. Basta colocar pessoas sob pressão suficiente, isoladas em um ambiente instável, e a Conjunção faz o resto. O navio torna-se uma miniatura do Demiplano: um espaço fechado, à deriva, governado por regras arbitrárias e corroído por decisões erradas acumuladas.

O Mestre deve apresentar Garvyn não como um vilão tradicional, mas como um homem quebrado pelas circunstâncias. Sua rigidez reflete o endurecimento do próprio mundo. Sua incapacidade de recuar ou reconsiderar simboliza a irreversibilidade da Conjunção a partir deste ponto. Assim como Garvyn não consegue mais “voltar atrás”, o Demiplano também não pode ser restaurado ao estado anterior.

Meredoth e o Sinal da Ruptura

Se Garvyn representa o colapso humano, Meredoth representa o colapso intelectual e arcano. Ele é um dos necromantes mais perigosos de Ravenloft, não por sua força

bruta, mas por sua compreensão profunda das falhas estruturais do Demiplano. Em O Navio do Terror, Meredoth atua como a força invisível que puxa as correntes, ampliando os efeitos do Quarto Selo sem jamais precisar se expor completamente.

Meredoth não cria esses fenômenos; ele os explora. No momento em que os personagens percebem a extensão da influência de Meredoth. Ele navega. Ele atravessa. Ele contamina.

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 8–10)
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.

O Naufrágio da Ruína

O Navio do Terror marca o rompimento do quarto selo da Grande Conjunção. A Conjunção alcança sua fase irreversível de propagação. A partir daqui, nenhum domínio pode se considerar isolado. O mundo de Ravenloft tornou-se fluido, instável e profundamente vulnerável.

O Navio do Terror, portanto, não é apenas uma aventura marítima. É o momento em que o Mestre deve deixar claro aos jogadores que a Conjunção agora se move livremente — e que o fim está se aproximando com velocidade implacável.

O Navio do Terror

A quarta aventura da Grande Conjunção de Ravenloft para OD2

*Assombrações horríveis, maldições cruéis, segredos obscuros. . .
este não é um cruzeiro de prazer!*

As brumas de Ravenloft não conhecem fronteiras e não observam regras. De uma forma ou de outra, eles sempre conseguem o que querem — desta vez com a ajuda de um capitão amaldiçoado e seu navio.

Os jogadores embarcam em um navio de aparência inocente logo se encontrarão a bordo de um navio assombrado, destinado a uma ilha habitada por uma nova forma de criaturas mortas-vivas. Mas isso não é o fim do horror — um necromante malvado está na raiz do mal na ilha. A batalha não termina até que ele seja derrotado!

Navio do Terror é uma aventura ambientada em Ravenloft com dois começos: um para PJs que já estão em Ravenloft e outra para Mestres que procuram uma maneira de levar seus PJs de outros mundos para Ravenloft. A aventura inclui três novos monstros, novas magias e vários folhetos prontos para distribuição aos jogadores.

Para 4 a 6 jogadores, de 8º ao 10º nível.