

Aventura clássica adaptada em OD2 para 4 a 6 jogadores do 9º ao 12º nível

Ravenloft®

DAS SOMBRAS

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

Adaptado por Rangel Sardinha



Das Sombras Uma aventura para Old Dragon

Adaptado por: Rangel Perez Sardinha

Revisão:

Versão: 1.0.0 (01/01/26)

Diagramação: Rangel Perez Sardinha

Tradução: Rangel Perez Sardinha

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 ◆

PRIMEIROS PASSOS 3

COMEÇOS SOMBRIOS 5

CORPO E ALMA 10

ESQUEMAS DISTORCIDOS 22

CASTELO AVERNUS 30

CULMINAÇÃO 71

LIVRO DE FIRAN ZAL'HONAN 78

MATERIAL DOS JOGADORES 80

FOLHA DE REGISTRO DO CASTELO RAVENLOFT 81

POSFÁCIO: A GRANDE CONJUNÇÃO 82

◆ PRIMEIROS PASSOS ◆

As névoas agourentas de Ravenloft abrem seus braços úmidos e sinistros para o viajante incauto. Embora você tente escapar do abraço frio, não é possível. O semiplano do pavor joga seu próprio jogo de acordo com suas próprias regras.

Strahd Von Zarovich, primeiro senhor de Ravenloft, planeja suas tramas na distante Baróvia. Mais perto, seu inimigo Azalin, o lich, faz o mesmo. Como duas aranhas mortais, presas em suas próprias teias, elas dançam uma em torno da outra, esperando para desferir a mordida envenenada.

Esta aventura é para quatro a seis personagens do 9º ao 12º nível. Armas mágicas serão vitais para seu sucesso.

Das Sombras desempenha um papel duplo. Em primeiro lugar, é uma aventura. Em segundo lugar, contém uma descrição completa do Castelo Avernus, a casa de Azalin, o arquilich e governante de Darkon. Mesmo após jogada a aventura, este produto pode servir como acessório detalhando o castelo de Azalin e revelando muitas facetas importantes de sua existência.

O Mestre deve ter certeza de ler toda esta aventura antes de começar a jogar. O Mestre também pode querer revisar as entradas sobre Darkon e Azalin da caixa de RAVENLOFT, a entrada do Cavaleiro Sem Cabeça do livro de referência dos Lordes Sombrios e as passagens que descrevem a profecia de Hyskosa da Grande Conjunção na aventura *Toque da Morte*.

Esta aventura é a primeira de duas aventuras interligadas. A sequência é intitulada *Raízes do Mal*. *Das Sombras* fornece um final opcional para permitir que seja jogada independente. Embora não seja necessário seguir com *Raízes do Mal*, recomendamos que você o faça.

Testes de Medo & Horror

Os testes de medo e horror são sempre opcionais. Se for necessário, é recomendado que o Mestre dê aos jogadores alguns momentos para decidirem sobre uma reação. Se a reação de um personagem mostrar uma boa interpretação de medo e/ou horror, então o Mestre pode permitir que aquele personagem pule o teste. Se um personagem agir de maneira indiferente ou arrogante diante do horror, aplique o teste.

Qualquer jogador que faça um bom trabalho de interpretação poderá conseguir jogar a aventura inteira sem fazer testes de medo ou horror. Ele permanecerá no controle de seu personagem enquanto ele agir adequadamente. Se o jogador não fizer um bom trabalho de RPG, os dados tomarão as decisões por ele. Ele deve fazer testes de medo e horror e pode sofrer as consequências por eles. É possível que ele perca o controle de seu personagem (falha nos testes de medo ou horror) por curtos períodos de tempo.

Preparação para a Aventura

Antes de começar esta aventura, há algumas coisas que o Mestre deve preparar. Vários folhetos estão incluídos no final deste livreto. Cópias da Folha de Registro do Castelo Ravenloft devem ser feitas, e o Mestre pode querer fotocopiar o mapa na capa interna.

Para os encontros no Castelo Ravenloft, o Mestre precisará ter vários personagens de baixo nível prontos. O Mestre pode fazer com que os jogadores utilizem esses personagens no início da aventura, se desejar; isso não prejudicará a aventura. Dois personagens, um de 2º nível e outro de 3º nível, devem ser preparados para cada jogador do grupo. Eles devem ser todos humanos, mas

pode ser de qualquer classe de personagem. As classes dos personagens não precisam corresponder à classe do PJ. Por exemplo, um jogador com um personagem clérigo no início da aventura pode jogar como um guerreiro para o encontro posterior.

Nenhum desses personagens precisa estar completo. Eles serão usados apenas por um breve período antes de morrerem horrivelmente. Os detalhes da classe, nível, pontos de vida, BAC, CA, JP e arma de cada personagem (se houver) são tudo o que é necessário. Uma descrição de uma linha da ocupação do personagem, número de ataques e descrição será suficiente (por exemplo, um comerciante gordo que se veste com roupas vistosas).

Antecedentes da História

Azalin quer escapar desesperadamente de Ravenloft. Enquanto ele estiver preso dentro de suas fronteiras nebulosas, ele não poderá aprender nenhuma nova magia. Este é o tormento final para um lich.

Darkon, o domínio de Azalin, é o segundo domínio mais antigo de Ravenloft. Azalin entrou no semiplano logo após sua formação e foi escravo de Strahd por muitos anos. Nenhuma criatura, viva ou morta, entende o semiplano melhor do que Azalin.

O lich decidiu que Strahd Von Zarovich é o eixo que mantém Ravenloft unido. Para comprovar esta teoria, ele deve primeiro compreender mais sobre a relação de Strahd com o semiplano. Azalin precisa examinar os primeiros momentos da existência de Ravenloft. Ele está esperando há mais de uma década pelas cobaias perfeitas — quando os PJs aparecerem em seu domínio, sem cabeça! Ele usará os PJs para investigar as origens do semiplano.

Azalin deduz que se ele conseguir remover o Símbolo Sagrado de Ravenkind do Castelo Ravenloft logo após Strahd se tornar um vampiro, ele poderá causar o Grande Con-

junção. Esta Conjunção é predita nas Visões de Hyskosa, a sextilha do Vistana Hyskosa. O famoso vidente agora definha na masmorra de Azalin.

Conforme a profecia, quando seis sinais forem revelados, a Conjunção irá ocorrer, e todas as terras de Ravenloft retornarão, se fundirão ou substituirão as terras em outros reinos de existência. Azalin acredita que isso o libertará da maldição.

O lich não deseja esperar que a conjunção ocorra. O perda do Símbolo Sagrado de Ravenkind enfraquece o semiplano, possibilitando a fuga de um único lorde poderoso. Assim que o lorde sombrio conquistar a liberdade do reino das trevas, a Conjunção ocorrerá, libertando todos eles.

Usando a profecia, Azalin permite que os PJs escapem. Ele sabe que Hyskosa lhes contará a profecia e os orientará a encontrar o filactério de Azalin. O vistana é cego para qualquer coisa que não seja cumprir suas próprias visões. Assim que os PJs recuperarem o filactério, Azalin permitirá que eles destruam seu corpo, forçando sua essência vital para o filactério. Quando os personagens levarem seu filactério para as brumas, ele será liberto.





◆ COMEÇOS SOMBRIOS ◆

Os personagens podem começar em qualquer reino — Ansalon, Faerun, Oerth ou outro. Eles podem até começar a aventura em Ravenloft, embora o clima fique melhor estabelecido se não o fizerem.

O Mestre deve escolher uma pequena cidade desconhecida para os personagens e encontrar alguma razão para colocá-los lá. Uma cidade saqueada nos últimos cem anos deve estar em algum lugar nas proximidades.

Uma antiga lenda está viva nesta cidade. Em certas noites, quando a lua assume a forma da foice da Morte, cavalga um cavaleiro sem cabeça. Todos os habitantes da cidade conhecem esta história e evitam a velha estrada à noite. A estrada antiga pode ser qualquer estrada ou trilha raramente

usada perto da cidade.

Quando os personagens chegam a esta pequena cidade ou se sentam para jantar, são abordados por Soldani. Isso deve acontecer à noite, próximo ao pôr do sol.

Vocês são abordados por um velho frágil vestido de preto. Ele tem um queixo longo e saliente e um nariz longo e pontudo. Seus olhos se movem de um lado para o outro, medindo a todos com olhares astutos e calculistas. Seu cabelo grisalho despenteado cai em mechas sobre sua pele enrugada.

“Meu nome é Soldani. Ouvi dizer que vocês são bravos aventureiros”, diz ele. “Eu preciso de pessoas poderosas e mágicas como vocês”.

“Há uma história nesta cidade sobre um

cavaleiro fantasma. Ele aparece ocasionalmente na velha estrada. Devo confessar — a lenda diz que qualquer um que o encontre morre horripelantemente. Mas o que se pode esperar dos agricultores e camponeses?”

“Então, para que preciso de você, vocês perguntam? Sei algumas coisas sobre esse cavaleiro fantasma que os habitantes da cidade não sabem.

Por exemplo, eu sei que ele aparecerá esta noite. Eu também sei que na vida, ele liderou um regimento mercenário que saqueou a cidade de (*nome de uma cidade próxima*) muitos, muitos anos atrás. Ele matou seus sargentos leais para poder roubar suas partes. O último a morrer o amaldiçoou a guardar o saque para sempre.”

“Parece interessante agora, hein? Há mais uma coisa que eu sei. Sei como encontrar seu saque. No entanto, isso não me adianta — a menos que o cavaleiro seja destruído. É aí que preciso da sua ajuda. Se vocês destruírem o cavaleiro fantasma, eu encontrarei o tesouro. Dividiremos o ouro meio a meio. O que vocês acham?”

Soldani é um vistana. Ele é irmão do famoso sábio e vidente Hyskosa. Essa linhagem famosa tem suas vantagens. Nenhuma magia, exceto uma magia de *desejo*, pode revelar quando ele está mentindo. Os personagens podem conjurar qualquer número de magias de adivinhação, mas todas elas indicam que ele está dizendo a verdade.

O verdadeiro propósito do vistana é auxiliar na profecia de seu irmão. Assim como Hyskosa, ele passou a vida dedicado à profecia. Ele está velho e esta pode ser sua ação final. Ele deve reunir um grupo de aventureiros poderosos para enfrentar o cavaleiro sem cabeça.

Se os PJs não partirem voluntariamente, Soldani rogará uma maldição vistani sobre

eles. Seus olhos queimam com veneno e ódio.

Sobre vocês, uma maldição por me rejeitarem! O sem olhos, vocês morrerem, verá!

O Cavaleiro Sem Cabeça

Se os personagens forem amaldiçoados, na próxima vez que estiverem sozinhos em qualquer estrada, independentemente da hora do dia (mesmo em plena luz do dia), o cavaleiro sem cabeça aparece, convocado pela maldição. Uma nuvem passa na frente do sol. A névoa sobe dos dois lados da estrada. O barulho estrondoso de cascos é ouvido logo depois da curva.

Se os personagens seguirem Soldani, acontece o mesmo, mas durante a noite. A lua é apenas um fino crescente, como a lâmina de uma foice. A névoa sobe dos dois lados da estrada e Soldani desaparece. O semiplano de Ravenloft o recusou. Os PJs, entretanto, agora entraram no reino do terror.

O cavaleiro sem cabeça é completamente detalhado no suplemento *Lordes Sombrios*, mas está resumido aqui por conveniência. Lembre-se de que os PJs estão agora no semiplano de Ravenloft quando este encontro ocorrer. Todas as regras do reino estão em vigor. Compare todas as magias com a lista de magias alteradas.

O objetivo deste encontro é matar os PJs. Tente fazer com que isso pareça uma consequência natural do combate. Não trapaceie nas jogadas de dados desnecessariamente e não proíba ações do personagem sem um bom motivo. Este encontro é adequadamente ponderado para eliminá-los sem recorrer a táticas pesadas.

O barulho dos cascos se transforma em trovão, como se uma unidade de cavalaria inteira estivesse atacando vocês de frente. Através das brumas vocês o veem — um cavaleiro negro, sólido como vocês e nem um pouco fantasmagórico. Se não



fosse pela cabeça perdida, vocês presumiriam que ele era de carne e osso.

Ele está montado em um grande corcel preto, com cascos que brilham com fogo quando atingem o chão e olhos selvagens e assustadoramente brancos. As narinas de ébano da fera estão dilatadas e soltam nuvens de fumaça. Os dentes estão à mostra num sorriso, os lábios puxados para trás pelo serrar e puxar as rédeas.

O cavaleiro é um homem grande, vestido de prata e preto. Sua capa escura de gola alta ondula atrás dele. Suas botas de ébano brilham à luz fraca da lua. Seu braço esquerdo segura as rédeas, esticado. Seu braço direito, erguido alto e reto, carrega uma foice enorme e brilhante.

Ver o cavaleiro sem cabeça requer um leve teste de horror. Cada personagem recebe um bônus de +3. Nenhum teste de medo é necessário para personagens acima do 9º nível. Eles são endurecidos pela batalha e provavelmente não terão medo de um cavaleiro solitário.

Nada pode deter a velocidade vertiginosa do cavaleiro. Ele é imune a toda magia e pode até passar por paredes mágicas de pedra ou energia, ou magia semelhante. Ele não é verdadeiramente uma criatura morta-viva e, portanto, não pode ser expulso. Ele e seu cavalo são um. Atacar o cavalo para derrubar o cavaleiro está fadado ao fracasso.

Fugir é infrutífero. A estrada gira e curva magicamente para ficar sob os pés dos personagens, independentemente de como eles se espalham. Quaisquer personagens montados em cavalos são derrubados assim que o cavaleiro aparece. Os pobres animais ficam loucos com a visão.

Dê aos personagens uma rodada completa para responder. Disparos de projéteis e magias de longo alcance serão, sem dúvida, suas opções de ação. Se algum desses ataques for bem-sucedido, descreva-os como

atordoamento do cavaleiro ou outro efeito. O Mestre deve estabelecer a sensação de que esta não é uma luta sem esperança. Se os jogadores sentirem não haver esperança desde o início, eles ficarão frustrados.

Cavaleiro sem Cabeça

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	-
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	24
DV [PV]	CA	JP	MO
8 [40]	20	13	11

1 x FOICE +7 (1D4+7) + DECAPITAÇÃO

A foice do cavaleiro balança com velocidade e precisão mortais. Ele ataca cada personagem pelo menos uma vez antes de seguir em frente e ser engolido pela névoa. Se ele não conseguir decapitar alguém na primeira passagem, ele se vira e ataca novamente.

Se a jogada de ataque do cavaleiro errar por 3 pontos ou menos, ele ainda causa dano normal (1d4+7). Um golpe bem-sucedido significa que a vítima foi decapitada. O livro **Lordes Sombrios** usa um sistema de danos mais complicado; Mestres com esse acessório podem usar esse sistema.

Embora o cavaleiro não possa voar e, portanto, não possa atacar ninguém no ar, Os Primeiros Chamados podem voar. Conforme descrito em **Lordes Sombrios**, durante a rodada no qual o cavaleiro desaparece, 15 cabeças desencarnadas saltam e flutuam em direção aos personagens, gargalhando e balbuciando loucamente. Estas são suas vítimas anteriores, chamadas de Os Primeiros Chamados. Vê-los é motivo para outro pequeno teste de horror (+3 de bônus). Qualquer um que falhe no primeiro teste de horror está sujeito aos seus efeitos novamente ao ver as cabeças.

Para o propósito deste encontro, eles passam pelos personagens, seguindo a trilha do cavaleiro. Eles não atacam, embora os personagens devam poder atacá-los se desejarem.

Cabeças

ENCONTRO	15	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	24V

DV [PV]	CA	JP	MO
2+2 [12]	13	7	7

1 x **MORDIDA** +1 (1)

Depois que Os Primeiros Chamados desaparecem, chega a última onda, chamada Os Últimos a Partir. Esta parte da aventura é um pouco diferente do registro em *Lordes Sombrios*, na qual eles são chamados de Os Últimos a Seguir. Em vez de cabeças de medusas e maedros, este grupo é composto por três observadores de tamanhos variados (70 pv, 60 pv e 50 pv). Nenhum teste de horror é necessário, já que estes são monstros familiares. Entretanto, um teste de medo pode ser necessária, dependendo da condição do grupo. Em vez de flutuarem como a maioria dos observadores faz, eles saltam e giram a uma velocidade muito maior. Eles também podem voar para perseguir personagens voadores.

Não use o raio de *desintegração* para destruir os corpos dos personagens. Seus corpos devem estar intactos durante o resto da aventura. Os observadores devem fazer o seu trabalho o mais rápido possível, para evitar a agonia de uma luta longa e prolongada.

Observadores

ENCONTRO	3	EXPERIÊNCIA	14000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12V

DV [PV]	CA	JP	MO
15 [75]	19	13	11

1 x **MORDIDA** +14 (2D8)

4 x **PEDÚNCULO OCULAR** +14 (3D6)

Assim que o primeiro personagem morrer (provavelmente pela foice do cavaleiro), aumente a letalidade da batalha, mesmo que você precise trapacear em algumas jogadas de dados. Se os jogadores ficarem sentados

por horas observando o resto da luta, eles ficarão muito entediados. À medida que cada personagem morre, chame o jogador de lado e leia a seguinte passagem para ele.

O mundo ao seu redor desaparece da existência. Dor e agonia percorrem seu corpo. Você está desorientado, sua visão está desfocada e sua cabeça gira. Reunindo toda a sua vontade, você foca seus olhos por um momento. Mesas e prateleiras cheias de frascos, potes e objetos estranhos são iluminadas na penumbra. Nas sombras escuras sob as mesas, olhos redondos olham para você.

Seu corpo parece estar preso numa grande caixa de madeira, como um caixão em pé. Sua cabeça fica exposta na parte superior por um orifício que se ajusta perfeitamente ao pescoço. Seu corpo fica dormiente e dolorido. Seus dedos das mãos e dos pés formigam como se estivessem dormindo. De ambos os lados, você vê seus amigos, ou pelo menos suas cabeças, igualmente presos. A tensão de permanecer consciente torna-se muito grande e você volta ao esquecimento pacífico.

Os personagens ganham pontos de experiência pelo encontro com o cavaleiro, apesar da certeza de sua morte e fracasso. Dê ao grupo 20.000 XP para o cavaleiro, 500 XP para as cabeças e 15.000 XP para os observadores, para serem divididos entre os membros do grupo. O Mestre deve se sentir à vontade para aumentar ou diminuir esses valores para interpretações excepcionais, ou ideias inteligentes. Registre seus novos valores de pontos de experiência em uma folha de papel e guarde-a. Há uma pequena chance de um dos personagens morrer mais tarde nesta aventura e recuperar um clone do personagem. O clone será criado neste momento e terá os pontos de experiência e memórias do personagem até o momento.



◆ CORPO E ALMA ◆

O encontro com o cavaleiro sem cabeça depositou os corpos dos personagens no domínio de Darkon. Azalin, o lich, recuperou seus corpos e pretende usá-los para um experimento particularmente horrível. Ele lança uma magia de desejo para reviver e alterar os PJs. Quando eles acordam, eles estão no laboratório da masmorra de Azalin. Nenhum dos magos memorizou nenhuma magia. A recuperação dos PPs dos Psiônicos depende de seus corpos; eles não têm PPs neste momento.

Todos os personagens voltam à consciência. Se necessário, releia a passagem anterior, pulando a última linha que os descreve adormecendo. Deixe que os personagens tentem explorar os limites de sua prisão por apenas alguns rodadas. Na realidade, são

apenas cabeças numa prateleira. O formigamento que sentem em seus corpos são dores fantasmas causadas por suas mentes. A mente humana sempre assume a explicação mais plausível para qualquer situação. É muito mais plausível acreditar que você está preso em uma caixa com a cabeça imóvel por acreditar que você é uma cabeça sem corpo em uma prateleira. Azalin passa pelos PJs algumas rodadas depois que eles acordam.

Um arrepio percorre por vocês. Não é uma brisa, nem mudança de temperatura. É o frio da morte encarnada. Você conhece seu toque fresco e seu cheiro fétido devido aos vários anos matando seus inimigos. Os olhos sob as mesas desaparecem, apagados como tochas

enfiadas num barril de água.

Uma figura caminha silenciosamente em sua visão. É um dos mortos-vivos! O corpo esquelético seco está murcho e enrugado. Você poderia contar cada osso sob a pele

envelhecida — se quisesse. A criatura usa apenas uma capa preta nas costas e uma mortalha envolvendo seus quadris. Em sua cabeça há uma coroa preta de ferro. Está de costas para vocês e parece estar sem saber que vocês estão lá, muito menos acordados. Ele para diante da mesa, alguns metros à sua frente.

Empoleirada em um ombro da criatura está uma gárgula em miniatura. Medindo não mais de sessenta centímetros de altura, sua pele é de um vermelho profundo. Tem asas coriáceas de morcego, cauda farpada e chifres afiados e retorcidos. A pequena criatura voa até um poleiro próximo para observar.

Cada jogador deve decidir o que fazer sozinho. Se os PJs tentarem conversar entre si, Azalin os ouvirá. Idealmente, cada jogador deve escrever uma frase ou ação curta, como “falar”, “sair da caixa” ou “conjurar uma magia”. É claro que a maioria das ações físicas, exceto falar, falharão.

Azalin reviveu os PJs e curou todas as suas feridas, mas manteve suas cabeças separadas de seus corpos. Os personagens controlam suas cabeças, mas Azalin controla seus corpos. Se eles atraírem a atenção de Azalin (ou após algumas rodadas de trabalho à mesa), ele se vira para os PJs. Eles veem seus olhos — pontos brilhantes no fundo de seu crânio — e a cavidade esquelética onde deveria estar seu nariz. Qualquer personagem que chegue à conclusão (e com razão) de que este é um lich deve fazer um teste de medo.

O lich falará com eles, mas não sentirá necessidade de responder suas perguntas ou responder a quaisquer demandas. Afinal,

ele está no controle! Ele se apresentará como Azalin, arquilich e rei de Darkon. A gárgula em miniatura é seu diabrete familiar. Azalin apresentará a criatura como um animal de estimação, chamado Skeever.

Depois de uma ou duas rodadas de conversa, ele se vira e mistura uma solução de aparência vil em uma grande jarra de vidro. Ele não falará com os personagens nem reconhecerá sua existência por um tempo.

Azalin grita um comando em um idioma desconhecido. Um pouco além de seu campo de visão, um corpo sem cabeça entra na sala. Ele se move com precisão robótica e lenta. É o corpo de um dos PJs, escolhidos aleatoriamente pelo Mestre. Todos os personagens devem fazer testes de horror. O personagem cujo corpo é visto pela primeira vez sofre uma penalidade de -4.

O corpo vai até a prateleira e pega a própria cabeça. Ele leva a cabeça até Azalin e gentilmente a coloca na jarra. O fluido é profundo o suficiente apenas para cobrir o pescoço e não sobe acima do queixo. O corpo sem cabeça então coloca o frasco de volta na prateleira. Uma por uma, a cena se repete para cada personagem. Azalin prepara um pote, o corpo pega a cabeça, coloca no pote e recoloca na prateleira. Quando todos os personagens estiverem em potes na prateleira, leia a seguinte passagem.

Azalin pega um pequeno barril lacrado no chão, mas para repentinamente. “Verme amaldiçoado!” ele sibila. De dentro de seus potes, você pode ver que um grande buraco foi roído na lateral do barril. Vestígios de um pó branco cintilante estão espalhados pelo chão ao redor. O lich aponta para um dos corpos sem cabeça e rosna: “Pegue outro barril de dente de diabrete no depósito!” O corpo se vira e desaparece de vista.

O lich começa a tecer uma magia complicada diante de seus olhos. Lentamente, uma forma longa e sinuosa começa a se formar. Vapores de energia vermelhos

e pretos se fundem em uma criatura assustadora. A maioria do monstro, com quase 6 metros de comprimento — parecendo uma cobra, listrada com listras pretas e vermelhas. A cabeça é de uma mulher humana. Cabelo preto oleoso cai até onde os ombros deveriam estar. Olhos castanhos escuros olham para você ameaçadoramente. Enquanto eles se fixam no rosto de Azalin, a ameaça se transforma em medo. Uma língua bifurcada e semelhante a uma cobra aparece, saboreando o ar. O cheiro de carne podre passa pelo seu nariz.

“Mate todos os vermes e pragas nesta sala”, diz Azalin, “e eu posso deixar você viver. Mate

qualquer criatura viva que tentar entrar no depósito.” A criatura nojenta desliza rapidamente para baixo de uma mesa próxima, sibilando um temível “SSSim, messstre”. Você ouve um grito aterro-rizado debaixo da mesa, depois o suave estalar de pequenos ossos. A gárgula em miniatura do lich dança e dá cambalhotas alegremente ao som.

“Agora, meus bons e corajosos aventureiros, vocês estão — indo em uma busca para mim. Estou enviando vocês para um casamento. E não é qualquer casamento! Este é o casamento de Sergei Von Zarovich. Este casamento já aconteceu há mais de 350 anos.

“No entanto, há o pequeno problema de seus corpos. A falta de uma cabeça não é problema meu. Como não desejo perder servos tão valiosos, estou mantendo seus corpos aqui comigo. Vocês habitarão os corpos de alguns dos convidados do casamento. Vocês podem fazer o que quiser na festa, enquanto eu observo e aprendo.

Azalin responderá algumas perguntas neste momento. Ele não revelará por que deseja que eles observem este casamento e não mencionará Strahd Von Zarovich. Se os

personagens mencionarem Strahd, Azalin dirá apenas que é irmão e pajem de Sergei. A criatura cobra é um espírito naga, mas Azalin irá identificá-la apenas como sua “exterminadora”.

Casamento no Castelo Ravenloft

Um mapa parcial do Castelo Ravenloft é fornecido neste suplemento. As salas são numeradas para corresponder ao mapa original (da aventura 16, Castelo Ravenloft), então não se preocupe com a falta de números. São salas no mapa original que não aparecem nesta aventura.

Naquela época, o castelo está iluminado e alegre. Foi decorado para o casamento. Os corredores são enfeitados com fitas e flores. Tochas brilham intensamente em todos os corredores e salas. Não existem monstros ou armadilhas mortais. Muitas das escadas (conforme observado) estão bloqueadas por portões de ferro cujas fechaduras não podem ser arrombadas. Se o Mestre desejar permitir que os PJs explorem o castelo usando o mapa da aventura RAVENLOFT, então esses portões ainda existem, mas não são bloqueados.

J. Entrada: A ponte levadiça e portão estão em perfeito estado de conservação sendo deixadas abertas, permitindo fácil entrada e saída. A ponte levadiça atravessa um abismo de 300 metros de altura. Um guarda está em cada uma das salas estreitas embutidas nas paredes.

Guardas

Guerreiros de 2º nível, Neutros

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
2+1 [11]	15	4	8

1 X ESPADA LONGA +2 (1D8)

K1. Pátio Frontal: Um gramado imaculado é dividido por um caminho de paralelepípedo bem cuidado. Dois outros caminhos de paralelepípedos se dividem em ambos os lados da fortaleza. Anéis de ferro estão cravados no solo no lado norte. Um punhado de carruagens e algumas dezenas de cavalos estão amarrados ali.

K2. Portão do Pátio Central: A parede interna só possui um único portão de acesso, com 6 metros de largura. O portão de ferro está totalmente aberto. Do outro lado estão pátios ajardinados com arbustos, árvores floridas e bancos de ferro forjado.

K3. Ala dos Servos: A cada poucas rodadas, um servo entra ou sai correndo por esta porta.

K4. Estábulo da Carruagem: Uma carruagem preta luxuosa, equipada com janelas altas de vidro e polida, com teto de madeira, espera aqui por um ocupante.

K5. Jardim da Capela: Este lindo jardim de flores possui apenas um único banco pintado, situado para permitir aos seus ocupantes uma vista deslumbrante do vale da Baróvia. Dezenas de flechas estão cravadas no chão próximo e nas paredes das dependências.

K6. Vista panorâmica: Esta parte do jardim da capela oferece uma vista deslumbrante.

K7. Entrada: Uma estátua do Rei Barov fica no lado norte da entrada. Uma estátua da Rainha Ravenovia adorna o lado sul. Não há estátuas de dragões aqui (como no módulo I6), porém há dois guardas.

Guardas

Guerreiros de 2º nível, Neutros

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
2+1 [11]	15	4	8
1 X ESPADA LONGA +2 (1D8)			

K8. Grande Entrada: O teto abobadado é coberto por afrescos pintados em cores vivas. A cúpula é cercada por dezenas de gárgulas esculpidas em pedra.

K9. Salão de Convidados: Este salão bem decorado, mas comum, ostenta uma armadura de placas na alcova mais distante. Embora funcional, é montada aqui apenas para fins decorativos.

K10. Refeitório: Um banquete elaborado é servido em mesas compridas. No canto noroeste há um elaborado órgão de tubos. Até que a violência de Strahd seja despertada, um músico toca músicas festivas no instrumento.

K11. Posto dos Arqueiros do Sul: A porta secreta para esta sala está em um local ligeiramente diferente da aventura RAVENLOFT original. Aqui há um século ou mais, Strahd o moverá para montar sua elaborada farsa do órgão.

K12. Torre de Guarda: Arqueiros espiam o pátio das altas e estreitas torres.

K13. Alas de acesso aos postos da torre: Enquanto Strahd está furioso, os soldados correm de um lado para o outro por esses corredores.

Guardas

Guerreiros de 2º nível, Neutros

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
2+1 [11]	15	4	8
1 X ESPADA LONGA +2 (1D8)			

K14. Salão da Fé: Estátuas revestem as paredes. Eles retratam clérigos e sacerdotes famosos (nenhum é reconhecido pelos personagens).








K15. Capela de Ravenloft: No extremo sul desta sala há um altar enorme e ornamentado. Uma variedade de itens sagrados são colocados precisamente em sua superfície.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Castelo Ravenloft

um quadrado = 3 metros



	Porta
	Porta Dupla
	Porta Secreta
	Corrimão
	Trono
	Barras, Pórticos
	Escadas

J

K1

K12

K13

K7

K8

K11

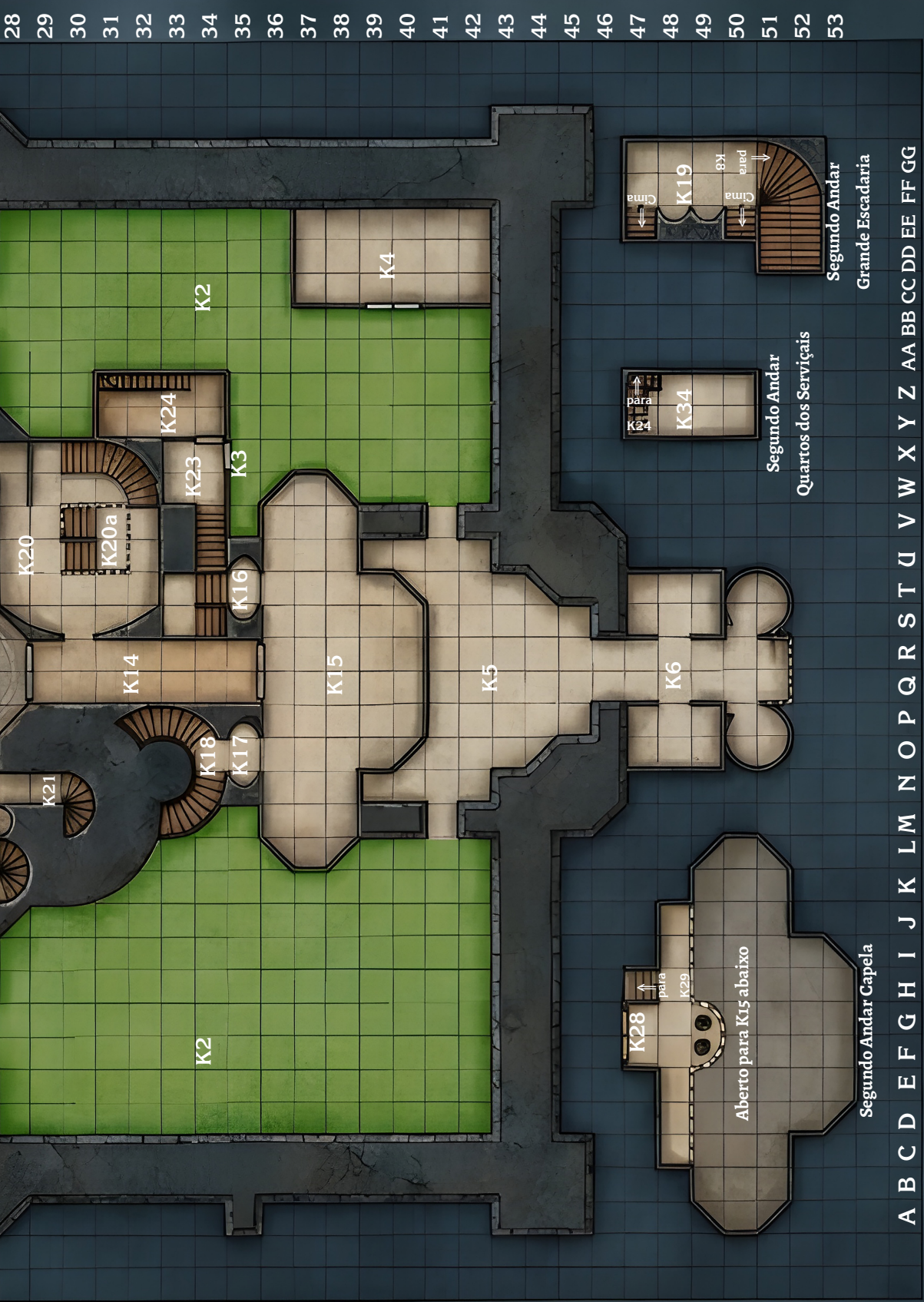
K10

K9

K12

K13

K64



28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53							
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	BB	CC	DD	EE	FF	GG

Dois itens em particular merecem destaque: o *Ícone de Ravenloft* e o *Símbolo Sagrado de Ravenkind*.

O *Ícone* é uma estátua de prata com 30 centímetros de altura e 15 centímetros de largura na base. É um corvo de aparência nobre com olhos de diamante. É um item mágico poderoso e leal e bom. Somente paladinos ou clérigos de tendência boa podem tocá-lo sem sofrer 1d6 pontos de dano (3d6+3 para qualquer pessoa de tendência maligna). Paladinos e clérigos ganham +4 de bônus em sua habilidade de expulsar mortos-vivos e podem curar 3d6+3 pontos de dano de uma pessoa uma vez por dia.

O *Símbolo Sagrado* também é um item mágico poderoso para as forças do bem. Seus poderes são detalhados na caixa RAVENLOFT.

Três sacerdotes estão presentes atrás do altar. Um deles é obviamente um oficial de alto escalão, enquanto os outros dois parecem seus assistentes. Estão preparando o altar para o casamento de amanhã. Nenhum está armado, mas todos tem magias memorizadas. Infelizmente, as magias são selecionadas por seu significado na preparação de uma cerimônia de casamento, e não para uma batalha contra um vampiro.

Os bancos e cadeiras foram decorados festivamente. Fitas e flores estão por toda parte. Convidados e trabalhadores entram e saem da capela, alguns ocupados com os preparativos, outros apenas curiosos. É aqui que os personagens aparecem na primeira vez que Azalin os manda para o casamento.

Sacerdotes

Clérigos de 6º nível, Ordeiro e Bom

ENCONTRO	3	EXPERIÊNCIA	650 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
6 [30]	20	9	9

1 x PUNHOS +2 (1)

Magias: *benção* (x 2), *curar ferimentos leves*, *luz*, *purificar alimentos*; *ajuda*, *augúrio*, *cântico*, *imobilizar pessoas*; *luz contínua*, *roupa encantada*.

Acólitos

Clérigos de 2º nível, Ordeiro e Bom

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	120 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	10	5	6

1 x PUNHOS +1 (1)

Magias: *benção*, *santuário*.

K16 e K17. Alcovas da Capela: Estas alcovas simples são locais discretos para os guardas permanecerem. Há um guarda em cada uma das duas alcovas. Sua presença é principalmente cerimonial e eles não fazem nenhuma tentativa de impedir que alguém vá a lugar nenhum. Quando Strahd faz sua aparição horrível, eles saem correndo de seus postos para atacá-lo e morrem imediatamente.

Guardas

Guerreiros de 2º nível, Neutros

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
2+1 [11]	15	4	8

1 x ESPADA LONGA +2 (1D8)

K18. Escadaria da Torre Alta: A partir deste patamar, as escadas sobem e descem. As escadas que descem levam às criptas da família. Há um portão de ferro trancado bloqueando essas escadas. Se o Mestre estiver usando o módulo l6 ou desejar projetar ele mesmo as criptas, então o portão não está trancado. Todas as tentativas de arrombar a fechadura falham (o Mestre deve fingir que rolou para que os jogadores não se sintam enganados). Décadas depois, Strahd substitui este portão por um muro de pedra.

As escadas da Torre Alta sobem em espiral por 90 metros até o ponto mais alto do cas-

telo. No topo há uma pequena sala circular com apenas 9 metros de diâmetro (não mostrada no mapa). Não há outras entradas ou saídas da torre.

K19. Grande Sala: Esta sala fica no topo da grande escadaria. Afrescos no teto abobadado representam o penhasco no topo do qual este castelo fica. O castelo é mostrado sob cerco por forças blindadas de cavalaria. Strahd é mostrado com destaque, conduzindo seus homens através do portão quebrado.

Existem duas alcovas e duas escadas que conduzem ao patamar. Ao longo das paredes existem alguns bancos de madeira. Esta é, na verdade, uma sala de espera. Portões de ferro trancados bloqueiam as escadas e um guarda fica em cada alcova. No topo da escada fica a sala do trono. Ninguém pode entrar lá e os guardas tentarão impedir a entrada dos personagens. Se o Mestre estiver usando o módulo l6, então os portões estão trancados, mas podem ser arrombados. Caso contrário, todas as tentativas de abri-los falharão.

Guardas

Guerreiros de 2º nível, Neutros

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
2+1 [11]	15	4	8

1 x ESPADA LONGA +2 (1D8)

K20. Torre do Salão de Honra: O piso desta imensa torre de 70 metros de altura é um mosaico colorido. O arco que o conecta ao Salão da Fé (K14) será emparedado por Strahd em algumas décadas. Uma escada em espiral sobe ao redor da parede interna até o topo. Existem vários patamares e pesadas portas de madeira visíveis em vários níveis.

O primeiro patamar fica a 15 metros de altura e tem um arco visível a nordeste.

O topo da torre é um telhado circular,

rodeado por ameias (não representadas no mapa).

K20a. Torre do Salão de Escadarias: Esta escada leva até a cozinha e despensa do castelo. Há um portão de ferro na parte inferior da escada de 12 metros de comprimento. Se o Mestre estiver usando o módulo l6, o portão está aberto. Caso contrário, ele estará bloqueado e não poderá ser aberto de forma alguma.

K21. Escadas da Torre Sul: Um portão de ferro bloqueia esta escada neste andar. Se o Mestre estiver usando o módulo l6, o portão não está trancado. Caso contrário, ele estará bloqueado e não poderá ser aberto de forma alguma.

K23. Entrada dos Serviçais: É aqui que o mordomo-chefe mantém sua sala. Uma mesa aqui está repleta de livros e papéis. Se o mordomo não estiver ciente da violência de Strahd, ele estará sentado aqui, parecendo bastante esgotado, repassando os planos para o banquete de amanhã.

K24. Aposentos dos Servos: Servos importantes moram nesta ala. Contém móveis modestos e pertences pessoais.

K28. Salão de Adoração do Rei: Esta longa varanda tem vista para a capela. Os dois tronos são para o Rei Barov e a Rainha Ravenovia. As cadeiras estão opulentemente decoradas. As portas atrás dos tronos são destrancadas se o Mestre estiver usando a aventura RAVENLOFT original. Caso contrário, elas estarão bloqueadas e não poderão serem quebradas ou abertas. Dois guardas ficam de cada lado das portas.

Guardas

Guerreiros de 2º nível, Neutros

ENCONTRO	4	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
2+1 [11]	15	4	8

1 x ESPADA LONGA +2 (1D8)

K34. Andar Superior dos Servos: É onde mora o mordomo. Ele é o servo mais gradu-



ado do castelo. Seu quarto contém alguns móveis modestos e pertences pessoais.

Cordeiros para o Abate

Quando Azalin envia os PJs para cá, eles chegam na capela. Eles habitam os corpos de alguns convidados do casamento e servos do castelo. Role 1d8 na tabela abaixo para determinar a classe de cada novo cor-

po do personagem. Role 1d3 para determinar o nível do personagem.

1d8 Classe de personagem

1	Guerreiro
2	Mago
3	Clérigo
4	Ladrão
5-8	Humano de nível 0, sem classe

Para qualquer ser humano de nível 0, eles só precisam de nomes, gênero e breves descrições físicas. Todos os guerreiros são considerados guardas do castelo. Se o Mestre não tiver personagens preparados, simplesmente atribua aos PJs as posições de guardas do castelo (guerreiros de 2º nível).

Os PJs chegam uma hora após o pôr do sol. O casamento está marcado para o dia seguinte. O banquete noturno começará em breve. No entanto, apenas alguns minutos antes, Strahd assassinou seu irmão Sergei, selando seu pacto com os Poderes Sombrios e criando o semiplano do pavor. Portanto, todas as regras de Ravenloft se aplicam (testes de medo e horror, efeitos de magia alterados, etc.). Os personagens fazem testes de medo e horror usando suas classes e níveis originais, não os dos corpos que habitam. No entanto, os resultados permanecerão com eles muito depois do término deste encontro.

Cinco rodadas após a chegada dos personagens, Strahd persegue Tatyana até o jardim da capela e ela se joga da sacada nas rochas trezentos metros abaixo. Seus gritos podem ser facilmente ouvidos na capela. Os personagens têm essas cinco rodadas para fazer perguntas, se orientar e se preparar para as reações de Strahd.

Neste ponto, o Mestre deve monitorar cuidadosamente as atividades de Strahd e dos personagens, usando as folhas de registro incluídas neste módulo. As ações na planilha de tempo começam na rodada 6, quan-

do Strahd chega na capela (veja abaixo). Opcionalmente, o Mestre pode fotocopiar o mapa do Castelo Ravenloft na capa interna e marcar os movimentos dos personagens nele. Uma caneta com cor diferente para cada personagem auxiliará a rastreá-los.

No momento em que os personagens o veem, Strahd é um vampiro. Ele passa a primeira rodada em estado de choque, enquanto os guardas o atacam com flechas, sem efeito. Depois salta por um dos vitrais da capela. Ele cai logo atrás do altar (espaço Q40) e começa uma matança. Ver Strahd requer um teste de medo e horror. Não há dúvida de que ele é uma criatura sobrenatural. Seus olhos vermelhos brilhantes e presas desumanas são uma revelação absoluta.

Seu objetivo é matar todos os que estão associados ao casamento. Ele começa com o sacerdote e os dois acólitos. O último acólito a morrer agarra o *Ícone de Ravenloft* e tenta atacar Strahd. A tentativa falha automaticamente, e Strahd arranca a estátua de prata de suas mãos e esmaga a garganta do acólito. A estátua voa pela capela e pousa a meio caminho entre o altar e as portas (espaço Q37).

Uma vez que os sacerdotes estejam mortos, Strahd direciona sua ira contra os PJs e outros até que não reste ninguém vivo dentro das muralhas. Em geral, ele mata uma pessoa por rodada. Ele abandonará tudo o que estiver fazendo para matar qualquer um que esteja segurando um dos itens sagrados. Se os personagens tentarem usar qualquer um dos itens, as tentativas podem funcionar (rolar normalmente), mas o *raio de sol* do *Símbolo Sagrado de Ravenkind* não (é ativado por uma palavra de comando). Se Strahd for expulso, ele vai para algum outro lugar do castelo e emboscará os PJs. Ele também pode tentar *enfeitiçar* um PdM ou PJ para obter controle sobre o item.

Para fins de jogo, o Mestre deve sempre mover Strahd diretamente em direção ao PJ

vivo mais próximo, matando os espectadores quando for conveniente. Isso os pressiona a agirem. Caso contrário, eles poderiam tentar se dispensar na multidão.

A terra deu a Strahd um controle limitado sobre o próprio castelo. Ele pode abrir ou fechar as portas e levantar ou abaixar a ponte levadiça só com o pensamento. Essas portas ainda podem ser abertas com um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras.

Quando Strahd perceber que a multidão entrou em pânico e está começando a fugir (terceira rodada depois de saltar pela janela), ele irá parar para uma rodada, comandando o fechamento da ponte levadiça. Mesmo assim, alguns convidados da festa terão conseguido escapar do castelo. Entretanto, os PJs podem ou não ter escapado.

O resto deste encontro é uma alegre perseguição em que Strahd mata todos os personagens um por um. O Mestre deve ser cruel; nenhum dos jogadores está perdendo seus personagens reais. Assim que todos os personagens estiverem mortos ou escaparem para o outro lado da ponte levadiça, todos eles retornam às suas cabeças no laboratório de Azalin. Dê ao grupo 10.000 XP por seus esforços, modificados para refletir uma dramatização de qualidade ou ideias inteligentes.

Poderes de Strahd: Strahd é um vampiro normal, conforme descrito na entrada do LB3. Atualmente, ele não possui poderes incomuns para sua idade vampírica e não é treinado na arte da magia. Seu único poder incomum é a habilidade de controlar as portas do castelo. Seus poderes são mais que suficientes para este encontro.

Vampiro (LB3, p.170)

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	1025 XP
TESOURO	V(F)	MOVIMENTO	9
DV [PV]	CA	JP	MO
9+10 [55]	18	13	12

1 X TOQUE +10 (1D10+DRENO)

A Reação de Azalin

As mentes dos personagens retornam à suas cabeças desencarnadas. Azalin está esperando. Ele observou magicamente tudo o que eles experimentaram. Infelizmente para os personagens, ele vai mandá-los de volta. Azalin quer que os personagens roubem o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* do altar e o tirem do castelo. Se necessário, os PJs podem jogá-lo através do abismo. Ele não falará o nome deste artefato, mas irá descrevê-lo e sua localização no altar.

Embora ele não conte isso aos PJs, Azalin considera o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* o único instrumento que pode destruir Strahd. Se permanecer no castelo, Strahd manterá o controle dele. Na verdade, a história mudará se os personagens não tirarem o *Símbolo Sagrado* do castelo. Uma vez fora do castelo, Azalin pode usar outros servos para protegê-lo.

Azalin diz aos personagens que continuará a mandá-los de volta ao casamento até que tenham sucesso. No entanto, cada vez que ele fizer isso, eles perderão uma pequena quantidade de sua força vital. Em termos de jogo, perdem 10.000 pontos de experiência. Na verdade, eles já perderam esse valor na primeira viagem que fizeram. Se eles se recusarem a tentar (lembre-se, ele está observando todas às vezes), ele alimentará um devorador de mentes que ele mantém prisioneiro com suas cabeças.

Voltando ao Massacre

Cada vez que os personagens voltam, fica uma rodada mais perto do momento em que Tatyana salta da varanda. Eles têm cada vez menos tempo para agir. Eles também retornam em diferentes salas do castelo. Use a tabela abaixo para localizar os viajantes nas viagens subsequentes.

Viagem	Rodadas Até Tatyana Gritar	Sala de Início	Rodadas para Altar*
1	5	K15	0
2	4	K10	3
3	3	K20	2
4	2	K15	0
5	1	K1	4

* Indica o número de rodadas necessárias para chegar ao altar correndo a partir da sala inicial.

As ações de seus personagens anteriores ainda são válidas. Se em uma viagem eles levarem o *Símbolo Sagrado* até as portas da capela, então eles verão esses personagens realizando aquela ação. Esta é a razão para registrar todas as ações dos personagens nas folhas de registro.

Convidados Indesejados de Strahd

Assim que Strahd fizer sua entrada, os guardas, sacerdotes e convidados do casamento irão ignorar as ações dos personagens. Até então, tentarão impedi-los de tirar qualquer coisa do altar.

Há outro artefato mágico no altar, o *Ícone de Ravenloft*. Embora Azalin não esteja interessado nele, os PJs podem tentar pegá-lo também. Se eles conseguirem tirá-lo do castelo, isso os ajudará na sequência desta aventura, *Raízes do Mal*. É claro que não há como eles saberem disso, pois isso acontecerá daqui a 350 anos.

Ao jogar essas viagens de volta, o Mestre deve interpretar Strahd como cruel e desonesto. Ele é livre para fazer o que quiser. Já que os PJs continuarão voltando, o Mestre não deverá ter escrúpulos em matá-los novamente. Para equilibrar, os personagens devem ter muita liberdade em suas ações. Os seus planos elaborados e inteligentes deverão funcionar, desde que Strahd não

intervenha diretamente — e ele intervirá!

Assim que os personagens levarem o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* para o outro lado do fosso, uma nobre desconhecida o pedirá. Se os PJs conseguissem apenas jogá-lo através do fosso, então ela simplesmente o pegaria e desapareceria na estrada. Se os PJs cruzarem a ponte levadiça, então os PJs a encontrarão, ela pedirá o item e eles retornarão ao laboratório de Azalin. A implicação é que os donos dos corpos em que habitam darão isso a ela.

Recompensas

Os personagens recebem uma quantia fixa de pontos de experiência por obterem o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* do Castelo Ravenloft. No entanto, como suas forças vitais são esgotadas a cada viagem que fazem, provavelmente acabarão perdendo mais do que ganham. Tirar com sucesso o *Símbolo Sagrado* do castelo vale 20.000 XP para o grupo. Levar o *Ícone de Ravenloft* com eles vale mais 5.000 XP adicionais para o grupo. Esses números podem ser modificados para recompensar os jogadores por uma boa interpretação ou boas ideias.





◆ ESQUEMAS DISTORCIDOS ◆

O arquilich está longe de terminar com os PJs. Com as informações que obtiveram sobre a origem de Strahd, Azalin traçou um plano para sair completamente de Ravenloft. Ele precisa de alguém para carregar seu filactério nas brumas. Conforme os textos arcanos à sua disposição, isso irá desencadear a Grande Conjunção e libertá-lo do semiplano do pavor para sempre.

Azalin permite que os personagens escapem de sua situação sem cabeça. Ele sabe que Hyskosa mais tarde encherá suas cabeças com sua profecia vistani. Azalin assume arrogantemente que a profecia do Vistana pode ser usada para promover seus próprios objetivos. O arquilich manterá seu plano nos trilhos ao não permitir que os PJs

deixem seu castelo vivos sem o filactério. Ele já planejou um confronto final com eles nas fronteiras nebulosas de seu domínio. Lá, ele permitirá que os personagens destruam seu corpo e enviem sua essência vital para seu filactério. Uma vez que os personagens o carreguem através das brumas, ele pode reanimar um corpo morto próximo.

Azalin não precisa de todos os personagens para sobreviver — apenas um deles. Portanto, ele não se preocupa com a segurança deles enquanto exploram seu castelo. Se alguns deles se machucarem ou morrerem, não importa. O arquilich intervirá apenas se o grupo parecer que será completamente eliminado. Mesmo que isso aconteça, sua influência será sutil. Azalin pode comandar suas legiões de mortos-vivos para recuar

caso estejam massacrando os personagens. Ele pode deixar certas portas abertas e usar *fechadura arcana* em outras para direcioná-los para os aposentos corretos.”

Azalin não confrontará os personagens até que eles estejam prestes a levar seu filactério para as brumas. Dessa forma, eles têm a chance de descansar, recuperar suas magias e curar suas feridas. Afinal, se ele permitir que meros mortais matem seu corpo, eles também podem ter uma chance de se divertir.

Jogos Travessos

Depois que o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* for removido do Castelo Ravenloft, Azalin não terá uso imediato para os personagens. Ele ordena que seus corpos retirem as cabeças dos potes e os coloquem de volta na prateleira. Azalin então lança uma magia (teleportação exata) e desaparece. Ele deixa para trás o diabrete e a naga.

O espírito naga permanece fora de vista, caçando os ratos gigantes que comem os componentes da magia de Azalin. Os PJs podem ouvir um guincho ocasional, seguido por um ruído suave enquanto a naga devora sua presa.

Neste ponto, Skeeever, o diabrete, decide que pode ser divertido provocar os personagens. Ele bate na cabeça deles e os provoca impiedosamente. O Mestre é encorajado a ser o mais cruel possível com as provocações verbais. A criatura puxará seus cabelos, puxará sua pele para fazer caretas engraçadas, soprará poeira no nariz para fazê-los espirrar e assim por diante.

Durante todo esse processo, Skeeever é bastante falante. Se os PJs mantiverem obterem controle sobre eles, poderão pressioná-lo para conseguir um pouco de informação. O diabrete responderá perguntas diretas somente se os PJs primeiro fizerem ou disserem algo humilhante. Por exemplo, pode insistir em ser chamado de “vossa majestade” ou exigir que comam

uma barata ou algum outro componente de magia desagradável. Os PJs também podem jogar o antigo jogo de “Aposto que você nem sabe... (preencha a pergunta em branco).” O diabrete cairá imediatamente em tal estratégia, dizendo aos PJs exatamente o que eles querem saber, apenas para provar que é mais inteligente do que eles.

Skeeever conhece várias informações valiosas. Ele sabe que Azalin controla seus corpos através dos Zharakim (descritos abaixo). Ele sabe que para recolocar a cabeça é necessário aplicar uma pomada especial nas duas superfícies e depois colocar a cabeça sobre o corpo. Ele sabe que essa pomada está na sala dos fundos (a única conectada ao laboratório do mago) em um frasco verde rotulado como “solução sanguínea”. Ele sabe que a única maneira de sair do laboratório do mago é teletransportar-se. Sabe que Azalin tem outros planos para os personagens, mas não sabe quais são.

Em algum momento deste encontro, duas coisas devem acontecer. Primeiro de tudo, Skeeever deve retirar o Zharakim do corpo de um dos PJs — não importa qual PJ. Isso funcionará mais naturalmente se eles começarem a perguntar sobre seus corpos. O diabrete irá até os corpos, arrancará um Zharakim de um corpo e o trará para mostrar aos PJs. Pode até decidir esfregar na cara do PJ apenas por diversão. Depois disso, Skeeever esquece de colocá-lo de volta, coloca-o de volta de maneira inadequada ou deixa-o cair e a naga o pega. Isso prepara o terreno para que um dos corpos do PJ não seja controlado por um Zharakim.

Quando tudo isso acontecer, Skeeever atrai a atenção da naga. A naga persegue o diabrete por todo o laboratório de Azalin. O diabrete muda da forma de rato para um corvo e depois para aranha na tentativa de fugir. No momento em que a naga o encurrala, a criatura assustada grita “santuário!” e desaparece. Azalin dotou seu familiar com a habilidade de gritar aquela única palavra

e ser instantaneamente transportado para sua sala na torre (sala 79).

Zharakim: Essas estranhas criaturas parecem pequenos pedaços de um pudim negro. Eles têm aproximadamente o tamanho da mão de um homem e são cobertos por uma secreção oleosa. Azalin os convocou do Plano Material Negativo como parte de um experimento. Quando colocados em contato com um corpo recém-morto, os Zharakim podem animar o cadáver. Eles não têm vontade própria e são completamente subservientes a Azalin. Eles podem receber comandos simples, como aqueles usados para controlar criaturas como golems.

Pegando uma cabeça

Pouco depois de um Zharakim ser removido do corpo de um PJ, o personagem recupera o controle sobre si mesmo. Ele experimenta sensações normalmente e é capaz de se movimentar. Se os personagens não tentarem mover seus corpos para descobrir isso, a naga desliza entre as pernas daquele “personagem”. O personagem pode sentir as escamas da criatura deslizando contra suas pernas.

Com o corpo de um personagem livre do controle, é simples fazer com que ele arranque os Zharakim dos corpos dos outros. Demora alguns minutos para que os outros personagens recuperem o controle. Os PJs encontrarão todos os seus equipamentos no lugar. Azalin nem mesmo cobiçou seus itens mágicos o suficiente para confiscá-los... ainda. A única exceção é que os livros de magias de qualquer mago ficam trancados com segurança no depósito.

A naga observa tudo isso com um interesse mortal. Suas instruções não diziam nada sobre os personagens. Ela atacará apenas para se defender ou para impedir que os personagens entrem no depósito. Como precisam da pomada do depósito para recolocar a cabeça, o conflito é inevitável. A naga é detalhada na descrição da sala do

laboratório do mago (sala 2).

Enquanto os personagens estiverem sem cabeça, eles sofrerão algumas restrições. Nenhum dos magos ou clérigos possui magias memorizadas. Os psiônicos não conseguem recuperar nenhum poder e não possuem nenhum no momento. Todos os seguintes valores de combate têm uma penalidade de -2 aplicada: BAC, BAD, CA, nas Jogadas de Proteção e testes de Destreza. Qualquer pessoa que tente correr sem cabeça tem 50% de chance a cada rodada de tropeçar em alguma coisa ou escorregar e cair. Para humanos e elfos, correr significa uma taxa de movimento de 9 ou mais; para anões, halflings e gnomos, significa mover-se com 4 ou mais.

Peculiaridades do destino

É perfeitamente possível que alguém morra no início do jogo. Cabe ao Mestre decidir quão generoso ou implacável será com os personagens. É recomendado que se um dos personagens estiver prestes a ser morto, o Mestre encontre uma maneira de evitar esse desastre. Matar um personagem deve ser evitado.

Supondo que o Mestre permita que os personagens dos jogadores morram prontamente, eles precisarão de uma maneira de voltar ao grupo. Um método potencial é encontrar os personagens substitutos definindo na masmorra inferior ou superior. Permita que um jogador interprete um prisioneiro, mas não diga a ele que esse será seu personagem substituto. Se o prisioneiro for liberto, crie um novo personagem para ele. Uma boa orientação é fazer com que o novo personagem fique cerca de dois níveis abaixo do seu personagem original. Naturalmente, o novo personagem não possui equipamento.

Se um personagem morrer mais tarde na aventura, perto do topo do castelo, diga ao jogador em particular para ser paciente. Eventualmente, o grupo encontrará a Sala

da Vida, onde clones de todos os personagens estão sendo cultivados. Lá, o jogador recuperará um clone de seu personagem morto para jogar.

Nem todos os Mestres permitirão que novos personagens comecem com os mesmo níveis. Se o Mestre não gostar de fazer isso, então ele deverá tomar medidas para garantir que os PJs não sejam mortos imediatamente. No entanto, deixar um deles realmente morrer é uma maneira maravilhosa de mostrar o verdadeiro perigo que enfrentam. Eles agirão com mais cuidado depois disso.

Hyskosa

Encontrando-o Vivo no Calabouço

O único vistana na masmorra inferior é Hyskosa, o famoso vidente vistani. A maioria dos videntes vistani são mulheres. Hyskosa é uma exceção notável a esta regra. Ele também é o vidente vistani mais poderoso que já existiu. Ele previu a Grande Conjunção que afetaria todos os domínios de Ravenloft. Suas visões do futuro foram escritas como uma sextilha de linhas enigmáticas.

Hyskosa esperou nesta cela durante anos pela chegada dos personagens. Ele pode sentir as ramificações emaranhadas do futuro à medida que as possibilidades se tornam realidade. Ele sabe exatamente quando Azalin os captura e quando eles escapam. Ele sabe que eles são a chave para concretizar sua visão do futuro. Ele pode sentir se os personagens escolhem um futuro que não os leve para sua cela. Se eles passarem por sua cela e chegarem ao próximo nível do castelo, Hyskosa desejará morrer. Para este grande vidente, sua morte pessoal é secundária em relação à sua profecia. Ele então aborda os personagens como um espírito fantasmagórico quando eles chegam à galeria (veja abaixo).

Quando os personagens o veem pela primeira vez na cela da masmorra, ele parece

perturbadoramente familiar para eles. Isso porque eles já conheceram seu irmão Soldani. Cada personagem que declara estar estudando o rosto de Hyskosa pode fazer um teste difícil de Inteligência (-2). Se tiver sucesso, o personagem faz a conexão.

Azalin tem torturado Hyskosa mentalmente para descobrir tudo o que for possível sobre a Grande Conjunção. O vidente vistana está esperando pela equipe de resgate que suas próprias profecias predisseram.

Hyskosa está sentado calmamente em sua cela quando os PJs o veem pela primeira vez. Quando os PJs chegam até sua cela, ele cita sua própria profecia da Grande Conjunção para eles.

“Eu sou Hyskosa, sábio e vidente dos Vistani. Ouça atentamente e preste atenção ao meu aviso...”

“A noite do mal descerá sobre a terra quando esta sextilha de sinais se aproximar.”

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

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

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

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

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

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

“Saiba agora que o círculo está completo, o que a luxúria fez, a história se repetirá.”

A maioria desses versos foram discutidos em aventuras anteriores de RAVENLOFT. O primeiro verso de linhas refere-se a Banquete dos Goblins, o segundo verso a Navio do Terror, o terceiro verso a Toque da Morte e o quarto verso a Noite em que os Mortos Caminham. O quinto verso refere-se a esta aventura; os PJs são os incorpóreos, já que perderam a cabeça. Eles viajaram para o passado para ver Strahd transformar um casamento em um massacre (felicidade ao ódio). Este ato de alguma forma criou o semiplano de Ravenloft (terra e tradição).

As falas sobre Inajira serão explicadas na próxima aventura, Raízes do Mal. As últimas linhas são apenas uma declaração final, encerrando a profecia.

Hyskosa não explicará nenhum dos versos. Na verdade, ele não conhece os verdadeiros significados, já que a sextilha veio a ele em uma visão.

Hyskosa insiste em ler a mão dos personagens. Ele diz a eles que tem o poder de abrir o véu do futuro e prever quaisquer perigos. Ele diz que levará apenas alguns minutos para a leitura. Se os personagens recusa-

rem, eles não obtêm as pistas deste encontro. Caso concordem com a leitura, Hyskosa pede a cada personagem que estenda a mão esquerda, com a palma para cima, tocando a mão do próximo personagem.

Hyskosa traça as linhas em cada uma de suas mãos, murmurando o tempo todo para si mesmo. Ele abre bem as mãos sobre as suas, de modo que pelo menos um dedo toque cada um de vocês. Ele levanta a cabeça, e você pode ver seus olhos, completamente brancos e sem pupilas, como os de um cego.

Uma voz profunda e grave sobe de sua garganta, declarando: “Não escapareis do Castelo Avernus sem levar a vida do mestre. Embora vocês possam deixar suas paredes, o mestre certamente irá caçá-los e matá-los. Procurem nas torres mais altas. Estejam avisados — vocês tem apenas três dias para escapar. A esperança está no leste com o sol nascente. Procurem o santuário de Nevuchar, pois somente lá vocês poderão destruir a vida do mestre. Estejam avisados — se vocês descartarem suas vidas descuidadamente, no dia de sua morte o mestre habitará



seus corpos e se vingará de todos os que lhe são caros.”

Os olhos do pequeno homem se transformam para parecerem normais, revelando suas pupilas escuras. Sua voz retorna ao seu tom natural e ele diz: “Vocês testemunharão o fim do mundo. Mais do que isso eu não consegui ver.”

Esta leitura da mão um tanto enigmática deve dizer aos personagens que, a menos que possuam o filactério de Azalin, eles não poderão escapar do Castelo Avernus. Eles devem levar o filactério ao santuário de Nevuchar para destruí-lo. A cidade de Fontes de Nevuchar fica no extremo leste de Darkon.

Se os jogadores não conseguirem desvendar isso sozinhos, use Hyskosa para ajudar eles. Ele pode explicar algumas das passagens bem o suficiente para dar aos PJs a ideia correta.

Hyskosa irá com os PJs de boa vontade. Ele não tem habilidades de combate ou de lançamento de magias. O Mestre deve se sentir à vontade para deixá-lo morrer a qualquer momento. Se ele for necessário novamente, use seu espírito fantasmagórico, conforme descrito abaixo.

Se Encontrado Como um Espírito na Galeria

Se os personagens não entrarem nas masmorras e encontrarem Hyskosa, ele sentirá a passagem dos PJs e seu fracasso em seguir o curso “correto” do futuro. O vidente deseja morrer, sabendo que se tornará um espírito fantasmagórico com uma tarefa inacabada a realizar.

Na forma de espírito, ele encontra os PJs uma ou duas rodadas após eles entram na galeria (sala 13). Ele aparece como uma figura fantasmagórica transparente, exatamente como em sua cela. Algemas e grilhões o prendem, e seu barulho é ouvido quando ele se move. Os personagens preci-

sam fazer testes de medo com um bônus de +3 ao vê-lo. Ele é imune a qualquer forma de ataque normal ou mágico e não pode ser expulso.

Hyskosa não se preocupa em se apresentar ou mesmo em declarar sua neutralidade. Ele apenas pronuncia sua sextilha(veja acima). Uma vez terminada, ele fala mais normalmente com os PJs. Após responder algumas perguntas, ele faz um último pronunciamento:

“Não escapareis do Castelo Avernus sem levar a vida do mestre. Embora vocês possam deixar suas paredes, o mestre certamente irá caçá-los e matá-los. Procurem nas torres mais altas. Estejam avisados — você tem apenas três dias para escapar. A esperança está no leste com o sol nascente. Procurem o santuário de Nevuchar, pois somente lá vocês poderão destruir a vida do mestre. Estejam avisados — se vocês descartarem suas vidas descuidadamente, no dia de sua morte o mestre habitará seus corpos e se vingará de todos os que lhe são caros.”

O rosto fantasmagórico olha para você com gentileza. Com uma voz mais natural, ele diz: “Vocês testemunharão o fim do mundo. Mais do que isso, não posso lhes contar.” Sua forma transparente se distorce e se obscurece, finalmente desaparecendo.

A Vingança de Skeeever

Embora Azalin não incomode os personagens durante a busca por seu filactério, seu familiar diabrete não tem tais restrições. Skeeever irá assediar os personagens sempre que puder. O assédio não começa até que os PJs deixem os níveis da masmorra e emergem no andar térreo. A partir de então, os PJs estarão prontos.

Skeeever não está interessado em arriscar a própria vida. Ele fará qualquer truque sujo que puder, sem colocar sua própria pele em risco. Se o diabrete for forçado a um

combate físico, ele usará sua picada venenosa na cauda. No entanto, ele aproveita qualquer oportunidade para escapar. Em algum momento, o diabrete pode cometer um erro e os personagens podem matá-lo — deixe Skeeever morrer. Se os PJs forem espertos ou tiverem sorte o suficiente para matar o diabrete, Azalin perde imediatamente quatro níveis de experiência. O lich também perde a regeneração e a resistência mágica concedidas a ele pelo diabrete. Isso tornará o encontro final com Azalin muito mais fácil para eles.

Skeeever tem a habilidade de ficar invisível e mudar de forma à vontade. Usando esses poderes, ele pode seguir os personagens sem ser observado. Quando ele vê uma oportunidade de pregar uma peça maldosa, ele aproveita. Azalin presenteou-o com um anel de armazenar magias, que Skeeever usará com prazer nesta ocasião. Se ele tiver problemas reais, Skeeever pode dizer “santuário” e ser teletransportado instantaneamente para sua torre (sala 79). De lá, ele procurará novamente para assediar os personagens. Como ele regenera um ponto de vida a cada rodada, Skeeever sempre terá pontos de vida completos quando for encontrado.

Skeeever

Diabrete, Ordeiro e Mal

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	650 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	6,18V
DV [PV]	CA	JP	MO
2+3 [13]	18	7	6

1 X CAUDA +1 (1D4+VENENO)

atingido apenas por armas de prata ou encantadas; regenera 1 pv por rodada

Magias: *alterar de forma (aranha grande, corvo, rato gigante, cabra), detectar o bem, detectar magia, invisibilidade (todos esses a vontade), imunidade ao frio, fogo, eletricidade.*

Anel de armazenar magia: *escuridão 4,5m,*

força fantasmagórica, criação fantasmagórica, sugestão, telecinese.

A seguir estão algumas táticas específicas que o diabrete pode empregar. Todos esses são encontros opcionais. O Mestre pode usá-los ou ignorá-los conforme achar adequado. Se o Mestre pensar em uma maneira mais inteligente de usar os talentos de Skeeever, ele deverá fazê-lo.

Se os personagens estiverem em uma sacada ou em outra posição precária, Skeeever voa direto para um personagem inclinado enquanto permanece invisível. Ele tenta derrubar o personagem e então voar para longe. Skeeever deve fazer uma jogada de ataque contra CA 10. A armadura não ajuda contra esse tipo de ataque; nem a Destreza, porque o personagem não verá o diabrete chegando. Um ataque bem-sucedido significa que Skeeever atingiu o personagem de forma sólida. O personagem então pode fazer um teste de Destreza para evitar cair. O Mestre pode modificar a jogada do personagem para refletir circunstâncias incomuns. Skeeever pode fazer o mesmo truque com um personagem parado no topo de um lance de escadas. Ele ficará visível por uma rodada enquanto voa e depois fica invisível novamente.

Na sala de conjuração (sala 31), o diabrete espera na varanda no topo da sala. Ele usa seu anel de armazenar magias para lançar escuridão, 4,5 m quando os personagens estão na metade do caminho. Isso apaga qualquer fonte de luz e permite que os fantasmas ataquem. Mais uma vez, Skeeever ficará visível por uma rodada enquanto usa o anel, depois desaparecerá.

Durante o encontro com Axrock, o vampiro anão (sala 17), Skeeever usará sua magia de sugestão. Ele se aproxima do personagem por trás enquanto está invisível e sussurra a sugestão de correr e derrubar Axrock. Como o uso da magia de sugestão o torna visível por uma rodada, Skeeever garante permanecer fora da vista de Axrock naquele

momento. É bem possível que outro personagem veja Skeever, entretanto. Os personagens têm uma rodada para convencer Axrock de que cometeram um erro antes do vampiro atacar.

Skeever pode usar suas magias de força fantasmagórica para criar ilusões de Azalin. Qualquer ilusão desse tipo neste castelo é altamente crível e, portanto, qualquer um que tentar desacreditar nas ilusões o fará com uma penalidade de -2. Normalmente, o diabrete terá a imagem de Azalin marchando firmemente em direção aos personagens, anunciando sua destruição iminente. É razoável que magias e armas não afetem o poder de um lich, então mesmo atacá-lo pode não quebrar a ilusão. Ver Azalin vindo para atacar é motivo para um teste de medo por parte de todos os personagens.



◆ CASTELO AVERNUS ◆

Este impressionante castelo fica no topo de uma colina rochosa, alguns quilômetros ao sul de Il Aluk. A enorme estrutura parece ainda mais sólida do que a rocha abaixo dela. Os nativos de Darkon acreditam que este castelo é uma porta de entrada para um abismo escuro e, de certa forma, eles estão certos.

O nome do castelo deriva de um fenômeno peculiar. Existem apenas algumas espécies de aves (uma chamada avis na língua antiga) dispostas a sobrevoar a fortaleza. Apenas abutres, corvos e similares podem ser encontrados circulando nas sombrias paredes de pedra. Outras espécies morrem misteriosamente assim que suas sombras caem sobre suas torres.

O castelo de Azalin é considerado um sorvedouro do mal, o que adiciona uma penali-

dade de -2 a qualquer tentativa de expulsar mortos-vivos dentro de suas muralhas. Certas salas e áreas são piores e podem exigir penalidades mais severas. A Sala da Vida (sala 70) não funciona como um sorvedouro do mal, a menos que o próprio Azalin esteja presente.

É bem-sabido em Darkon que Azalin é um mago poderoso. A visão de seus guardas da destruição nas paredes é assustadora, mas não surpreende o povo comum da região. O arquilich geralmente mantém seus escravos mortos-vivos mais grotescos fora da vista.

No alto do castelo (sala 68), um espírito gemendo assombra uma torre solitária. Seus gemidos de dor podem ser ouvidos nos pátios e nas paredes. No castelo principal, os sons são abafados demais para serem ouvidos. No entanto, seu sangue élfico é

pressentido por qualquer elfo. Eles podem ouvir seus gemidos e gritos de qualquer lugar do castelo, exceto nos níveis das masmorras subterrâneas. Não há nenhum efeito negativo em ouvir os lamentos da banshee à distância.

Quando os personagens recuperarem a cabeça, já será pouco depois do anoitecer. A lua cheia paira no céu enquanto eles atravessam os corredores escuros do Castelo Avernus. O luar ilumina vagamente qualquer sala que tenha alguma janela. Caso contrário, os PJs precisarão de tochas ou alguma outra forma de luz para ver o que está ao seu redor.

Salões da Humanidade: Nas poucas ocasiões em que Azalin têm convidados vivos, eles ficam restritos aos Salões da Humanidade. Este é o nome da ala leste do castelo, também chamada de Bloco. Os hóspedes podem andar por aquela ala, mas não podem se aventurar fora dela sob risco de morte. No momento desta aventura, não há convidados no castelo.

Construção: A maioria das janelas são, na verdade, seteiras de arqueiros. Essas aberturas estreitas permitem que qualquer pessoa olhe para fora. No entanto, eles têm apenas quinze centímetros de largura, estreitos demais para serem escalados.

A distância entre os andares é de 4,5 metros. A altura do chão ao teto é de cerca de 3,5 metros, permitindo 1 metro para os apoios. A maioria do castelo é de pedra. As pedras são grandes e bem ajustadas. Embora não haja argamassa, o encaixe é justo o suficiente para não permitir a passagem de ar.

Características Gerais

Muralhas e Torres: Guardas da Perdição as muralhas e o interior das torres de vigia. Há 1 chance em 6 de encontrar um guarda da perdição para cada turno completo (10 rodadas) que os PJs passarem nas torres do portão ou nas

muralhas. Os guardas da perdição atacam qualquer um nas torres. Como não podem falar, não podem dar o alarme. No entanto, Axrock sabe imediatamente se uma de suas criações for destruída. O vampiro anão não buscará vingança, mas contará a Azalin o que aconteceu.

Guardiões da Perdição

ENCONTRO	63	EXPERIÊNCIA	2000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9
DV [PV]	CA	JP	MO
5+5 [30]	18	8	12'
1 x ESPADA LONGA +5 (1D8)			

Salas de Magia: Existem 10 salas de magia no castelo, uma para cada escola de magia (verificar o uso das escolas de Magia no Tomo da Magia para OD2). Azalin os construiu para aumentar suas habilidades mágicas, esperando que lhe permitissem aprender novas magias nessas escolas. Elas realmente aumentaram seu poder, mas não permitiram que ele aprendesse novas magias. Dentro de cada sala, as magias daquela escola são lançados como se o conjurador estivesse dois níveis acima.

Descrição das Salas

1. Almoxarifado: Esta grande sala está alinhada com prateleiras. Qualquer componente de magia imaginável pode ser encontrado aqui. Tudo é claramente rotulado. Dois grandes, baús trancados estão virados para o centro do sala. Dentro deles estão os grimórios e outros itens que podem ter sido armazenados em mochilas ou bolsas.

Em uma das prateleiras há um grande frasco verde com o rótulo “solução sanguínea”. Dentro há uma pasta vermelha escura. Se for espalhado no pescoço de um personagem, sua cabeça poderá ser posicionada corretamente e será recolocada. Se a cabeça estiver posicionada torta, ela será recolocada para sempre nessa posição! Se

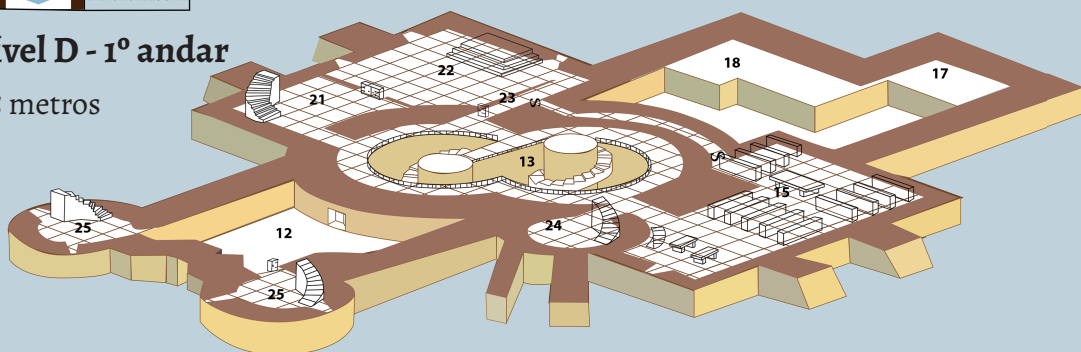
	Rocha Sólida
	Túnel
	Pilar
	Porta
	Escadas
	Porta Secreta
	Prateleira
	Mesa
	Barris
	Caixas
	Seteiras
	Parede Ilusória

Castelo Avernus

Subterrâneo e Níveis

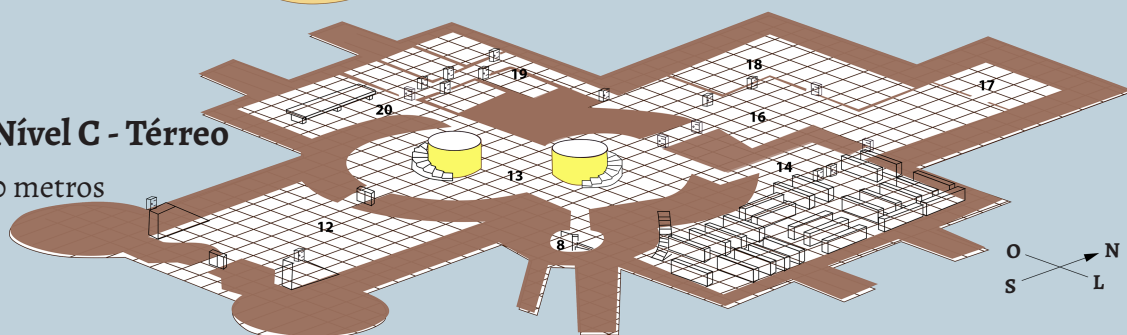
Nível D - 1º andar

4,5 metros



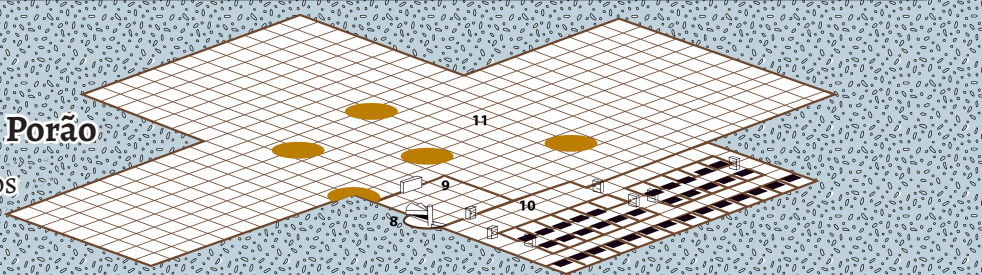
Nível C - Térreo

0 metros



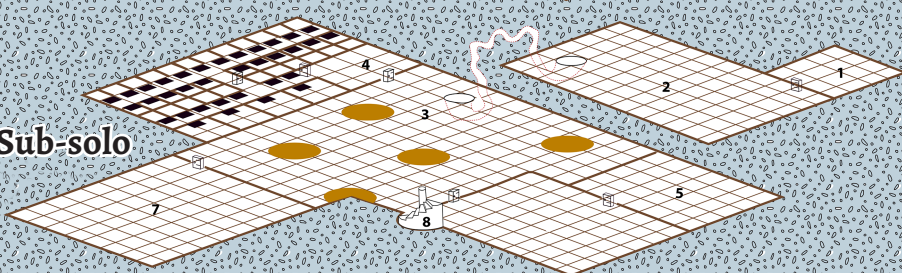
Nível B - Porão

-4,5 metros



Nível A - Sub-solo

-9 metros



os personagens declararem expressamente que estão tomando o cuidado de colocar seus de cabeça erguida, eles o fazem com sucesso. Se eles simplesmente afirmam que “colocaram a cabeça de volta”, então há 5% de chance de ela estar torta. Tal erro não afeta as habilidades de combate de forma alguma, mas faz o personagem parecer um tanto deformado. Tal personagem sofre uma redução permanente de 1 ponto no Carisma, a menos que o defeito seja corrigido de alguma forma (desejo restrito ou magia semelhante).

2. Laboratório Arcano de Azalin: Esta grande sala é dividida em várias seções e está repleta de prateleiras e mesas compridas. Apenas uma cadeira pode ser encontrada em toda a sala, e ela tem pesadas tiras de couro nos braços e nas pernas.

As estantes contêm livros, componentes de magia, líquidos de cores variadas, esculturas estranhas, bichos empalhados, potes de insetos vivos, minhocas, lagartos, resmas de pergaminho em branco, vidros de todos os formatos e tamanhos, e assim por diante.

Todos os textos são fontes de referência obscuras para diversas magias. A maioria deles são ilegíveis para Azalin devido à sua maldição. Ele os mantém por perto, na esperança de um dia ser libertado de sua maldição. Um livro aberto está sobre a mesa onde Azalin colocou as cabeças dos personagens em potes. Uma rápida leitura revela a pomada exata necessária para os personagens recolocarem suas cabeças. Eles não conseguem encontrar essa pomada no laboratório, apenas no depósito.

Existem alguns itens mágicos de valor aqui — em particular, duas poções de cura e uma pedra iônica vermelha escura (+1 em Destreza).

O laboratório foi recentemente infestado por osquips. Esses monstros semelhantes a ratos de seis patas abriram um túnel no chão de pedra. A entrada do túnel fica em-

baixo de uma grande mesa, atrás de alguns pequenos barris. Quando os personagens estiverem livres para se movimentar, a naga terá matado todos os osquips. O túnel em si é largo o suficiente para assustar um humano. Isso leva à sala dos ossos (sala 3). O túnel deve ser descrito como apertado e claustrofóbico. Esta é a única maneira de sair do laboratório do mago. Azalin usa apenas magias de teletransporte para entrar e sair.

Espírito Naga

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	5000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
10 [50]	16	9	8
1 x MORDIDA +9 (1D3+VENENO)			

Magias Arcanas: dardos místicos, enfeitiçar pessoas, força fantasmagórica, muralha de névoas; invisibilidade, reflexos; proteção a projéteis.

Magias Divinas: escuridão, proteção ao bem, amaldiçoar; imobilizar pessoas, silêncio 4,5 m.

A naga ignorou os PJs até agora, mas se prepara para uma próxima luta. Ela sabe que os personagens irão atacá-la ou ela será forçada a atacá-los eventualmente. Ela se esconde no túnel osquip enquanto eles libertam seus corpos dos Zharakim. Ela lança invisibilidade, proteção a projéteis e proteção ao bem enquanto eles caminham em direção ao depósito ou se começarem a caçá-la. Uma vez invisível, ela procura um personagem e o surpreende com uma mordida. Ela então tenta fazer contato visual com um PJ para enfeitiçar. Além disso, sua estratégia será ditada pelos acontecimentos.

3. Sala dos Ossos: O chão desta sala está enterrado em milhares de ossos — ossos de animais, humanos, semi-humanos e monstros. Desta variedade, Azalin pode invocar praticamente qualquer forma de esqueleto que desejar. A única outra característica desta sala são os quatro enormes pilares de

pedra que formam a base do castelo.

Um túnel de osquip se abre na caixa torácica de um gigante. É bastante simples sair do esqueleto. No entanto, o primeiro personagem a sair tem um pequeno problema. A caixa torácica se fecha, como uma armadilha para ursos, aprisionando o personagem atrás de grades de ossos.

O esqueleto gigante guardião então se levanta e ataca os outros personagens enquanto eles rastejam para fora do túnel. O esqueleto gigante empunha um enorme machado de lâmina única feito de ossos. A borda é terrivelmente afiada. Atacar o esqueleto arrisca ferir o personagem preso lá dentro. Qualquer erro com uma arma cortante ou perfurante tem 50% de chance de atingir o PJ preso. Qualquer golpe com uma arma cortante ou perfurante causa metade do dano ao esqueleto (conforme as regras) e a outra metade ao PJ. Armas contundentes causam danos normais sem afetar o personagem preso.

Se os personagens declararem especificamente que estão mirando nas pernas, braços ou cabeça, eles terão -4 de chance de acertar, mas não machucarão seu companheiro preso. O personagem preso não tem espaço suficiente para empunhar uma arma, mas pode conjurar magias ou usar itens mágicos.

Esqueletos de monstros são criaturas de 6 DV e são expulsos como aparições. O castelo de Azalin é considerado um sorvedouro do mal, impondo uma penalidade de -2 em qualquer tentativa de expulsar mortos-vivos. Se o esqueleto for expulso, ele fugirá com o PJ capturado ainda dentro.

Esqueleto Gigante

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	650 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
6 [30]	14	8	12
1 x LANÇA DE OSSOS +5 (1D10)			

4. Calabouço Inferior: É aqui que Azalin mantém seus prisioneiros mais valiosos e perigosos. A maioria das celas está vazia. As paredes desta masmorra são revestidas de chumbo, para evitar teleportação e outros meios mágicos de fuga. As celas ao longo da parede leste têm portas de ferro maciço. As do centro e as quatro celas maiores têm portões pesados com barras de ferro. Todas as celas que contêm prisioneiros são trancadas por fechadura arcana, assim como a porta que liga os dois corredores e a que liga a sala externa ao primeiro corredor. A porta que se conecta a sala dos ossos (#3) não está trancada ou com fechadura arcana. Tem 30 centímetros de espessura, é feito de carvalho e revestido de ferro. Não pode ser destruído nem mesmo por um gigante.

A grande sala externa é o lar do golem de osso (alternativo: golem de carne) guardião da masmorra. Ele ataca qualquer coisa que tente entrar ou sair da masmorra. Ele entrará nos corredores da masmorra se necessário, mas não entrará na sala dos ossos.

Golem de Osso

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	18000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
14 [70]	20	10	12
1 x LANÇA DE OSSOS +12 (3D6)			

acertado por arma +2, sofre meio dano por armas cortantes ou perfurantes, imune a maioria das magias.

As seguintes criaturas estão aprisionadas na masmorra (uma de cada): drow, mulher-raposa, devorador de mentes, lobisomem, homem-urso, viúva-escarlate*, homem-corvo*. As criaturas seguidas por um asterisco (*) são do Compêndio Monstruoso de RAVENLOFT e devem ser substituídas por outras criaturas se o Mestre não tiver uma cópia.

Além das criaturas de poder, um grupo de



três elfos é mantido prisioneiro, bem como um solitário chamado Hyskosa. Suas ações são descritas anteriormente. O Mestre deve decidir arbitrariamente quais criaturas ocupam quais celas.

Os elfos são rangers neutros e bons de 6º nível. Eles não têm armas ou equipamentos. Eles ficarão felizes em se juntar ao grupo se solicitados, assim como as criaturas de tendência boa (homem-urso e homem-corvo). Em quaisquer lutas futuras, armadilhas ou outras situações perigosas, essas almas corajosas são as primeiras a serem atacadas (na verdade, são búcha de canhão). Se eles morrerem de maneiras particularmente horríveis, testes de horror serão solicitados a cada um dos PJs.

Nenhum ponto de experiência é concedido por matar uma criatura presa em sua cela. Matar os elfos ou qualquer outra criatura sem uma boa razão é motivo para um teste de poderes de Ravenloft. Saber que uma criatura é um monstro maligno é razão suficiente, mas todas essas criaturas, exceto o drow e o devorador de mentes, parecerão humanas a princípio.

Relas, Vergo e Mauran

Elfo Ranger 6º nível, Neutro e Bom

ENCONTRO	3	EXPERIÊNCIA	750 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
6 [30]	11	8	8

1 x ARMA +3 (ARMA)

5. Câmara do Tesouro: Azalin guarda seu dinheiro aqui, com alguns itens mágicos importantes. Embora a porta da sala esteja trancada por Fechadura Arcana, ela não possui outros guardiões ou armadilhas. O lich dá pouco valor ao dinheiro. O simples fato de estar no nível mais baixo de sua masmorra já é proteção suficiente.

Há dezenas de baús nesta sala. Cada um está cheio até o topo com pequenos sacos

de moedas, 100 por saco. Cada baú é dedicado a um único tipo de moeda. Cada um é cunhado com o rosto de Azalin (seu rosto humano). Não há gemas aqui. Azalin as mantém em outra parte do castelo.

Os personagens podem levar tanto quanto puderem carregar. Se o fizerem, aplicam-se todas as regras de carga. Carregar todo esse tesouro certamente os atrasará consideravelmente.

As moedas nesta sala carregam uma maldição moderada. Uma magia detectar magia não revelará nada. Se eles forem removidos do castelo sem a permissão de Azalin, a face da moeda muda para se tornar a face do morto-vivo. Os lojistas em Darkon recusarão as moedas, mas é possível “lavá-las”. Levará vários dias para encontrar um cambista que aceite a transação, e a taxa de câmbio é de uma moeda real para quatro das moedas amaldiçoadas. Lojistas e comerciantes fora de Darkon, incluindo qualquer pessoa em outros reinos (Toril, Oerth, Krynn, etc.) aceitarão as moedas, mas deverão fazer o equivalente a um teste de medo, caso recebam uma.

Escondido no fundo falso de um dos baús está um pergaminho clerical com três magias (remover medo, restauração, ressurreição) e um manto de proteção +3.

6. Sala não utilizada: esta sala está vazia.

7. Câmara de Tortura Arcana: Esta sala foi projetada especificamente para torturar ou extrair informações de criaturas poderosas que possam ter poderes mágicos. As paredes desta sala são revestidas de chumbo, e a argamassa da pedra é misturada com sangue de basilisco para evitar teletransporte ou outras fugas mágicas. A porta está sob efeito de uma fechadura arcana lançada por Azalin.

Espalhados pela sala estão muitos dispositivos de tortura comuns, bem como alguns dispositivos estranhos. A maioria deles é mágica e pode ser detectada como tal.

No centro da sala há um braseiro de cobre com fogo dentro. Nenhuma madeira, óleo ou outro combustível óbvio é aparente. As chamas são, na verdade, um pequeno fogo elemental preso magicamente ao braseiro.

Meia dúzia de adagas mágicas (+1 para acertar) estão repousam em um suporte. Correntes e algemas são encantadas para se ajustarem ao tamanho da vítima e são inquebráveis.

8. Escadas da Torre: Estas escadas circulares sobem das profundezas do Avernus até uma de suas torres mais altas, mas apenas alguns andares por vez. O primeiro lance de escadas termina no piso térreo e sai para a sala 13.

9. **Antecâmara:** Esta sala está vazia. Apenas algumas teias de aranha enfeitam as paredes frias de pedra.

10. **Calabouço Superior:** É aqui que Azalin mantém prisioneiros comuns. A maioria das pessoas aqui são humanos normais ou semi-humanos. Cometeram erros políticos ou crimes pessoais contra Azalin. O arquilich realmente não se importa com criminosos comuns — apenas com aqueles que o prejudicaram pessoalmente. Todos são condenados à morte, alguns mais lentamente que outros. Cerca de 75% destas celas estão lotadas, elevando a população carcerária para cerca de 30.

Metade dos presos enlouqueceu. Todos estão com 25% de seus pontos de vida normais. Se os PJs os libertarem, eles morrerão antes que possam escapar do castelo, a menos que sejam pessoalmente protegidos pelos personagens. Os guardas da perdição e os zumbis de Azalin irão matá-los impiedosamente. Se os PJs tentarem levá-los junto, o Mestre deve garantir que os prisioneiros morram regularmente de maneiras horríveis. Eles ativam todas as armadilhas, falham em todos os testes de horror e basicamente servem como bucha de canhão.

Dois prisioneiros deste grupo são dignos

de nota. Ambos são ladrões de 4º nível e são gêmeos, um irmão e uma irmã. Eles têm 50% de seus pontos de vida e ficarão felizes em participar do grupo se solicitados. Durante esta aventura, eles lidarão com os PJs honestamente e não tentarão roubar nada. No entanto, eles podem morrer durante o combate ou quando uma armadilha é acionada.

Os guardas são todos zumbis vodu. Eles são espertos o suficiente para saber que os PJs não pertencem a este lugar e irão atacá-los. Dois estão sempre de ronda pelos corredores entre as celas. Os quatro restantes estão na grande sala externa, aguardando ordens.

Geof e Janeth

Humano Ladrão 4º nível, Caótico Neutro

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	425 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
4 [20]	11	7	7

1 x ARMA +3 (ARMA)

Zumbi Vudu

ENCONTRO	6	EXPERIÊNCIA	975 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	19
DV [PV]	CA	JP	MO
3+12 [27]	14	8	12

1 x MORDIDA +5 (13D4)

atingido apenas por arma +1 ou melhor, sofre apenas metade do dano de armas contundentes ou perfurantes ou fogo, imune a ilusões, magias que afetam a mente, eletricidade, misseis mágicos.

11. **Quartel de Zumbis:** Este é o lar do exército de zumbis de Azalin, que conta com mais de 500 zumbis. Embora ele possa invocar os mortos de Darkon independentemente de onde estejam enterrados, o arquilich achou útil ter um exército presente em seu castelo. Nenhum desses corpos

se moverá ou responderá aos personagens de forma alguma. Eles são simplesmente cadáveres até que Azalin os anime. Ver esta sala é motivo para um teste de horror.

O fedor podre de carne humana em decomposição os envolvem. Os ecos de suas vozes abafadas lhes dizem que esta sala é enorme, estendendo-se muito além de sua escassa fonte de luz. Pela luz bruxuleante da tocha, vocês veem montes de cadáveres. Cada um parece um soldado morto há muito tempo, pois cada um usa pedaços de armadura enferrujada e suas mãos com garras ainda seguram lâminas enferrujadas.

12. Pátio Externo: Este pátio aberto fica entre o portão da frente e a imensa torre de menagem principal.

O pátio de lajes é árido, desprovido até mesmo da menor erva daninha. A escassa luz da lua lança sombras escuras nos cantos. As estreitas portas duplas do que é obviamente um portão principal têm cinco vezes a altura de um homem e são largas o suficiente para dois cavalos. Escadas gêmeas abraçam as paredes internas, subindo secretamente para encontrar as imponentes torres de guarda que flanqueiam o portão.

A parede de pedra à esquerda do portão é baixa, pouco mais alta que o topo do próprio portão. Uma figura de armadura e de movimento lento desliza de ameia em ameia. A parede à direita do portão tem quase o dobro da altura do portão. Ambos são ofuscados pela imensa torre de menagem redonda em frente ao portão, erguendo-se na noite estrelada como uma montanha de pedra sólida feita pelo homem.

Um gemido distante de agonia chega aos seus ouvidos. Ele ecoa nas paredes e é finalmente absorvido pelo céu noturno sem nuvens. À medida que o gemido vai morrendo, vocês ouvem um grito fraco de dor e agonia.

Ninguém notará os personagens enquanto eles estiverem no pátio. Os guardas da perdição que andam pelas muralhas podem vê-los, mas os ignoram. Se os personagens seguirem para o portão ou tentarem deixar o castelo sem o filactério de Azalin, duas coisas acontecem. Primeiro, Hyskosa ou seu espírito fantasma aparece e apela aos personagens. Como afirmado anteriormente, ele os avisa que a única maneira de escaparem com vida é protegendo o filactério. Se eles ignorarem este aviso e tentarem partir, eles perderão sua utilidade para Azalin. Ele atacará imediatamente, tentando matá-los ou expulsá-los de volta ao castelo. Se eles não carregarem seu filactério, ele encontrará outros para fazê-lo.

13. Galeria: Este quarto duplo ocupa dois andares. Uma varanda circunda as paredes externas. O pilar nordeste suporta um conjunto de escadas que permite o acesso à varanda. O pilar sudoeste é circundado por escadas que sobem por um buraco no teto, dois andares acima. As portas de ambos os pátios (salas 12 e 16) são construídas para resistir a equipamentos de cerco. Os PJs não podem quebrá-los e eles ficam bloqueados. Azalin não quer que os personagens saiam sem seu filactério.

Azalin pendurou muitos retratos aqui. Decoram as paredes em ambos os níveis. Cada um é maior que os modelos reais e representa um dos senhores do domínio de Ravenloft. Os senhores são mostrados em suas aparências mais humana (se aplicável). Nenhum nome é mostrado, pois Azalin conhece cada um deles. Ele usa todos os meios disponíveis, mágicos ou mundanos, para pintar esses retratos. Alguns são roubados das propriedades dos senhores do domínio com grande risco.

Muitos dos retratos foram pintados por um escravo vampiro que era artista antes de Azalin corromper seus talentos. O vampiro viajava pessoalmente para cada domínio para ver cada senhor antes de começar seu trabalho.

Se os personagens chegarem a esta sala e ainda não tiverem encontrado Hyskosa, eles o encontrarão aqui. Como afirmado anteriormente, o vidente vistana deseja morrer quando sente que os PJs escolhem um futuro que não os leve à sua cela de prisão. Seu espírito os encontra nesta sala.

Dê aos PJs um ou dois minutos para dar uma olhada na galeria antes de iniciar este encontro. Para obter detalhes, consulte a seção anterior sobre Hyskosa.

No alto do castelo (sala 68), um espírito gemendo assombra uma torre solitária. Seus gemidos de dor podem ser ouvidos nos pátios e nas ameias. No castelo principal, os sons são abafados demais para serem ouvidos. No entanto, seu sangue élfico chama todos os verdadeiros elfos do grupo. Eles podem ouvir seus gemidos e choros no momento em que entram nesta sala e por todo o resto do castelo. Não há nenhum efeito negativo em ouvir seus gritos a esta distância.

14. Hall de Entrada: Esta sala está mobiliada com sofás, cadeiras e espelho.

15. Salão dos Registros: Diz-se que toda pessoa que entra em Darkon perde sua memória de sua vida anterior depois de alguns meses (veja sobre o registro Darkon na caixa de RAVENLOFT). O motivo pode ser encontrado no segundo andar do Salão dos Registros.

Diante de você está um livro gigante e brilhante, mais alto que um homem e duas vezes mais largo. Ele flutua alguns centímetros acima do chão de pedra. Na frente do livro há uma grande mesa cheia de livros de tamanho normal. Um está aberto e uma pena multicolorida está escrevendo nele, embora nenhuma mão ou criatura a direcione.

Um exame mais detalhado revela que o grande livro, chamado *Livro dos Nomes*, está repleto de nomes e datas. Os livros nas mesas estão todos em branco. A pena

voadora parece estar escrevendo um diário, descrevendo acontecimentos na vida de um viajante desconhecido.

Tanto o *Livro dos Nomes* quanto a pena são indestrutíveis com os meios que os personagens têm em mãos. A pena pode ser parada simplesmente segurando-a. Porém, ele retornará automaticamente para a mesa (flutuando, *teletransportando-se* ou o que for necessário) se for removido desta sala.

Azalin encontrou o Livro dos Nomes em seu castelo quando Darkon foi criado. Ele estava escrevendo seu próprio nome como o primeiro registro. Se os personagens folhearem o *Livro dos Nomes* para ver o primeiro registro, ela lerá: Firan Zal'honan, o Azal'Lan de Knurl, 429 CY. Azal'Lan significa "governante mago" em Antigo Oeridian.

Com o tempo, o arquitecô descobriu que alguns meses depois que alguém entra em Darkon, a caneta começa a escrever a história de sua vida em um dos livros em branco. À medida que os acontecimentos são escritos, a pessoa perde a memória dela. Quando a caneta termina, ela escreve o nome da pessoa no *Livro dos Nomes*, com a data. Assim que o nome da pessoa é inserido no enorme tomo, ele perde toda a memória de sua existência anterior e ganha falsas memórias de uma vida e família em Darkon.

As prateleiras do Salão dos Registros estão repletas dessas biografias. O nome de cada pessoa está escrito na lombada. As páginas são preenchidas com um diário de suas vidas até serem escritos no Livro dos Nomes. Não há ordem ou organização nos livros — eles nem sequer estão empilhados ordenadamente nas prateleiras. O arquitecô tem algum controle sobre o *Livro dos Nomes*. Com palavras de comando arcanas, ele pode encontrar qualquer nome solicitado. Uma luz brilhante procura o volume correspondente nas prateleiras. Ele pode então estudar a vida dessa pessoa antes da integração em Darkon.



Existem apenas algumas maneiras de uma pessoa recuperar suas memórias. Se o livro da vida de uma pessoa for queimado em um fogo mágico, sua memória retornará e seu nome será apagado do enorme livro. Se *pó do desaparecimento* for espalhada sobre o nome de uma pessoa, ela também recupera a memória. No entanto, a história de sua vida permanece nas prateleiras. Ambos os métodos são apenas temporários. Em três meses, a pena flutuante começará mais uma vez a escrever a vida da pessoa em um livro em branco.

Se uma *pena de lei* for usada para traçar uma linha por um nome no livro grande, a pessoa recupera sua memória. A história de sua vida permanece nas prateleiras e Azalin ainda consegue localizá-la. No entanto, seu nome nunca mais poderá ser escrito no livro gigante de Azalin.

Um bibliotecário fantasmagórico chamado Elzarath está em serviço aqui (veja o Guia de Sobrevivência de RAVENLOFT apra OD2). Ele parece um homem idoso cuja cabeça foi decepada. Sua cabeça pode se mover independentemente do corpo. A cabeça flutua pelo Hall de Registros e pela biblioteca. Elzarath pode carregar e mover pequenos objetos (como livros). Ele não pode atacar ou ser ferido pelos PJs. Usando o sistema de classificação de Van Richten, Elzarath é um espírito humanoide semicorpóreo de primeira magnitude.

Quando um livro é concluído, Elzarath encontra um lugar para ele nas estantes. Quando a oferta de livros em branco diminui, ele traz mais livros e os coloca sobre a mesa.

Ver o bibliotecário fantasma é motivo para um teste de horror, devido principalmente à experiência de decapitação pessoal que os PJs sofreram. Elzarath só falará se falarem com ele. Sua cabeça desencarnada fala enquanto seu corpo continua a trabalhar. Ele falará abertamente sobre o livro e como ele funciona, se solicitado. Elzarath não co-

nhece as três maneiras de apagar um nome, embora saiba que um nome pode ser apagado. Ele não tem conhecimento do castelo fora do Salão de Registros e da biblioteca.

Dado um nome, Elzarath pode encontrar qualquer livro em 2d4 rodadas. No entanto, como o livro de Azalin não é rotulado como "Azalin", Elzarath só poderá encontrá-lo se o nome de nascimento do arquilich for fornecido. Elzarath nunca folheou o *Livro dos Nomes* e não sabe o nome de nascimento de Azalin. Se os personagens obtiverem o livro de Azalin, dê-lhes uma cópia do folheto no final desta aventura.

16. Pátio Interno: Este pátio traseiro está vazio. Ninguém prestará atenção nos personagens enquanto eles estiverem no pátio. Os guardas da perdição que andam pelas muralhas podem ver os PJs, mas os ignoram. Se os personagens chegarem ao portão ou tentarem deixar o castelo sem o filactério de Azalin, duas coisas acontecem. Primeiro, Hyskosa ou seu espírito fantasma aparece e apela aos personagens. Como afirmado anteriormente, ele os avisa que a única maneira de escaparem com vida é protegendo o filactério.

Azalin observará o grupo com atenção da sacada (último andar do quarto 31). Se ignorarem o aviso de Hyskosa e tentarem partir, perderão a sua utilidade. Ele ataca imediatamente, tentando matar os PJs ou levá-los de volta ao castelo. Se eles não carregarem seu filactério, Azalin encontrará outros que possam fazê-lo.

Este pequeno pátio é cercado por paredes imponentes. O luar brilha nas formas de armadura que caminham lentamente pelas ameias. Atrás de você, as imensas torres redondas da torre de menagem erguem-se em direção às estrelas. Olhando para cima, você pode ver uma passarela com ameias bem acima. Uma escada sobe e desaparece de vista. Logo abaixo da passarela há uma varanda pequena e escura que se projeta

da pedra lisa. Mais acima, na face da torre, há um buraco grande e misterioso, tão largo quanto os braços estendidos de quatro homens.

Uma fumaça preta sobe da chaminé baixa de uma pequena construção de madeira no canto mais distante do pátio um som que parece um martelo e a bigorna pode ser claramente ouvida no ar calmo da noite. Uma porta aberta emite um brilho vermelho opaco.

Entre os barulhos da ferraria, podem ser ouvidos gemidos distantes e gritos de agonia. Eles parecem flutuar das torres mais altas do castelo.

17. Ferraria: Dentro deste edifício, um vampiro anão (alternativo: vampiro padrão que por acaso é um anão) chamado Axrock trabalha continuamente em uma *bigorna das trevas*, criando outro guarda da perdição para Azalin. Ele parece um anão normal quando os PJs o conhecem.

O corpo robusto do ferreiro anão é delineado pelo brilho vermelho de sua fornalha. Seus braços musculosos martelam firmemente um pedaço de aço apoiado em sua bigorna. Atrás dele está uma armadura parcialmente concluída. Ele fala sem olhar para cima ou cessar seu trabalho. “Do que vocês precisam?”

O dever de Axrock é criar guardas da perdição — armaduras animadas. Ele terá provavelmente ouvido os PJs chegando; como um vampiro, sua audição é sobrenaturalmente aguçada. Ele não tem interesse em começar uma briga, pois isso interromperia seu trabalho. Ele pode falar enquanto martela a armadura, mas somente se os visitantes respeitarem seu trabalho.

Axrock sabe que os guardas da perdição, zumbis e esqueletos são os principais guardas do castelo. Ele sabe que os aposentos de Azalin ficam nas torres mais altas do castelo. Ele não sabe onde o filactério está escondido. Se os PJs tentarem recrutá-lo,

já que não é óbvio que ele seja um vampiro, Axrock recusa, dizendo com o fervor típico dos anões que ele deve primeiro terminar seu trabalho.

Se Axrock for forçado a lutar e for reduzido a 10 pv ou menos, ele grita de agonia e usa sua habilidade de *caminhar sobre pedras* para afundar na terra. Sua intenção é fazer os PJs pensarem que ele foi destruído. Ele jura fazê-los pagar por interromper seu trabalho. Enquanto estiver no subsolo, ele espera até ter regenerado todos os seus pontos de vida (7 a 10 rodadas). Ele então aparece com um machado de batalha e ataca os personagens novamente. Axrock atacará os PJs até que um dos lados morra.

Skeever pode usar uma magia de *sugestão* para tentar forçar um dos personagens a avançar e derrubar o anão. Como isso interromperia seu trabalho e arruinaria possivelmente o guarda da perdição, Axrock ficará chateado. Os personagens têm uma rodada para acalmá-lo antes que ele ataque. O Mestre deve julgar se os personagens acalmam adequadamente a raiva do anão.

Axrock

Vampiro Anão (LB3, p.170), Neutro e Mal

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	V(F)	MOVIMENTO	9
DV [PV]	CA	JP	MO
8 [40]	18	12	8

1 x **TOQUE** +10 (1D10+DRENO)

1 x **MACHADO** +9 (1D8+4)

atingido apenas por armas +2 ou melhores, regeneração. 4 pv/rodada se no subterrâneo

18. Armazém: Azalin tem pouca necessidade dos bens armazenados comuns a um castelo normal. Seus servos não-vivos não precisam de comida ou outros suprimentos. Os poucos suprimentos de que ele precisa estão armazenados neste armazém. Existem alguns alimentos e barris de água para as ocasiões em que convidados vivos

estão presentes. Existem matérias-primas e ferramentas para fazer reparos em quase tudo. Há também um pequeno esconderijo de armas e armaduras. Armazenados em baús estão pelo menos um de cada tipo de arma e armadura não-mágica concebível.

19. Alojamento dos Serviais: O Castelo Avernus tem pouca necessidade de serviços tradicionais. Sua grande equipe de mortos-vivos executa a maioria das tarefas servis. A poderosa magia de seu senhor cuida do resto. Os criados que ficam aqui são os principais responsáveis pelo conforto e bem-estar dos poucos hóspedes vivos que Azalin pode decidir receber.

Axrock (o vampiro anão da sala 17) tem um quarto. Contém uma abóbada de pedra do tamanho de um caixão, onde ele “dorme” durante o dia. Vários objetos bonitos de pedra e metal também estão aqui. Os outros servos não sabem que ele é um vampiro.

Os outros quatro quartos abrigam uma família de fantasmas incomuns. Azalin os comprometeu a servir a si e ao castelo. Eles não são fantasmas conforme definido no *Compêndio Monstruoso*. Para usar a classificação do Dr. Van Richten, eles são espíritos humanoides de primeira grandeza, semicorpóreos. Suas origens estão enraizadas na dedicação às suas tarefas e entre si. Em termos de tendência, eles são leais e neutros.

Em qualquer outro castelo, esta cena seria comum e até familiar. O quarto é um banheiro. Uma mulher de meia-idade esfrega roupas em um tanque. Outra mulher, antiga como a lua, está sentada numa cadeira, remendando um pedaço de pano sem nome. Um homem está curvado sobre uma mesinha mexendo em uma lanterna. Duas crianças pequenas brincam calmamente a seus pés. Todos olham para você, sorriem e continuam seu trabalho. De alguma forma, ver uma família tão normal fazendo um trabalho comum é um tanto assustador.

Cranbell e Ariane Tallow são os pais. Os dois filhos pequenos são Thomas e Frinella. Estão presentes meia dúzia de tios e tias, bem como uma avó matriarcal chamada Irabell. Eles parecem e agem como pessoas normais. Eles podem mover objetos com as mãos como pessoas normais. Eles são imunes a danos físicos, mas não a danos mágicos ou armas mágicas. Eles podem atravessar paredes, mas não podem voar ou flutuar.

Se os personagens passarem um período significativo de tempo com a família Tallow, eles poderão ver uma das crianças atravessando uma parede. Os Tallows podem ir a qualquer lugar do castelo.

Entretanto, o medo de Azalin os impede de ajudar muito os PJs. Nos Salões da Humanidade (todos os andares) e no térreo do castelo, eles são muito simpáticos e prestativos. Além dessas áreas, eles não ousam ajudar. Em geral, possuem personalidades tristes e melancólicas. Não é fácil ser um fantasma fraco a serviço forçado de um arquilich maligno.

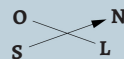
As funções específicas destas quatro divisões são cozinha, lavanderia, revenda e habitação. Atividades como fazer sabão ou velas são feitas ao ar livre (à noite, claro) no pátio interno (sala 16). Tecnicamente, os alojamentos são assombrados porque os Tallows são fantasmas. A família Tallow trabalha aqui. Eles mantêm a pretensão de viver normalmente nesses quartos, apesar de sua natureza morta-viva.

20. Salão de Banquetes: O castelo de Azalin tem um salão de banquetes puramente para aparências. Em raras ocasiões, ele poderia usá-lo para entreter convidados vivos. Atualmente, é uma sala bem decorada dominada por uma longa mesa. Cadeiras primorosamente esculpidas o rodeiam. A cadeira na extremidade norte da mesa é maior que as demais, por ser de Azalin. Poeira e teias de aranha cobrem tudo.

	Rocha Sólida
	Túnel
	Pilar
	Porta
	Escadas
	Porta Secreta
	Prateleira
	Mesa
	Barris
	Caixas
	Seteiras
	Parede Ilusória

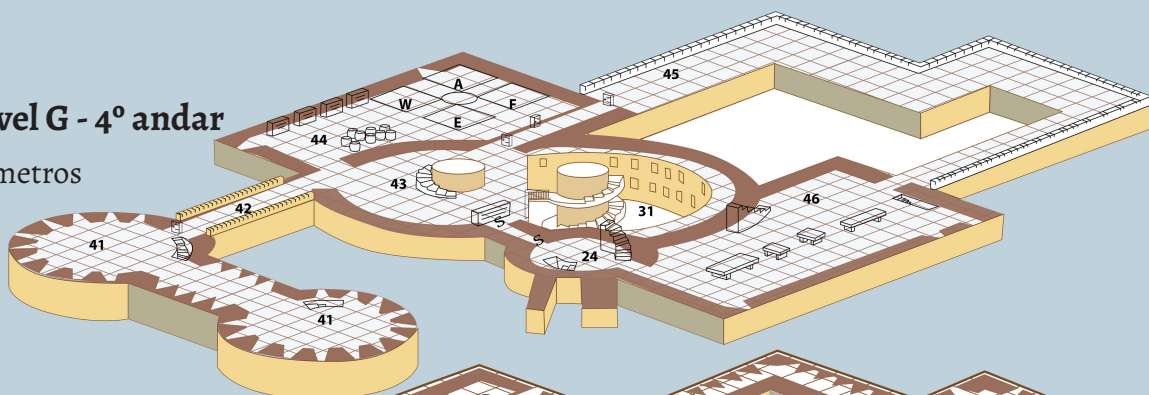
Castelo Avernus

Primeiros Níveis



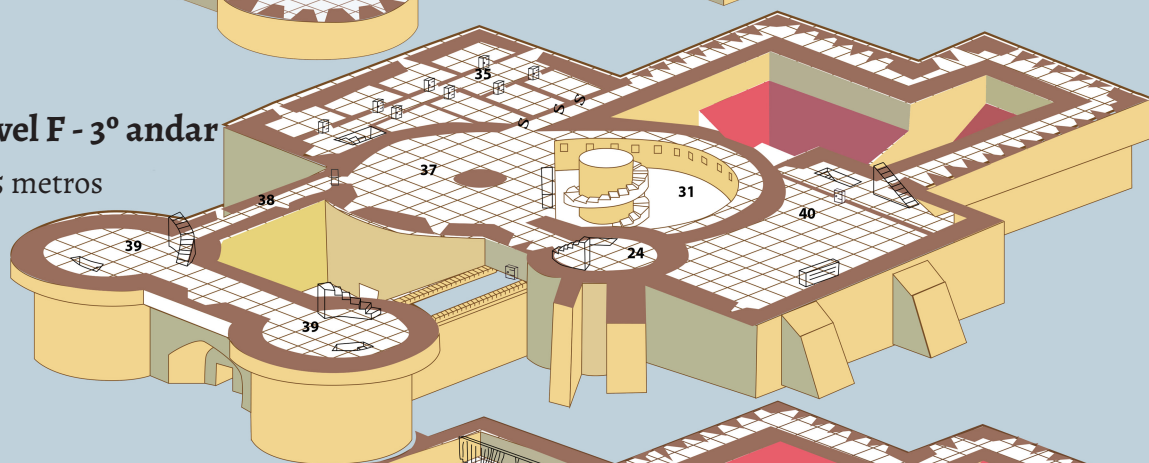
Nível G - 4º andar

18 metros



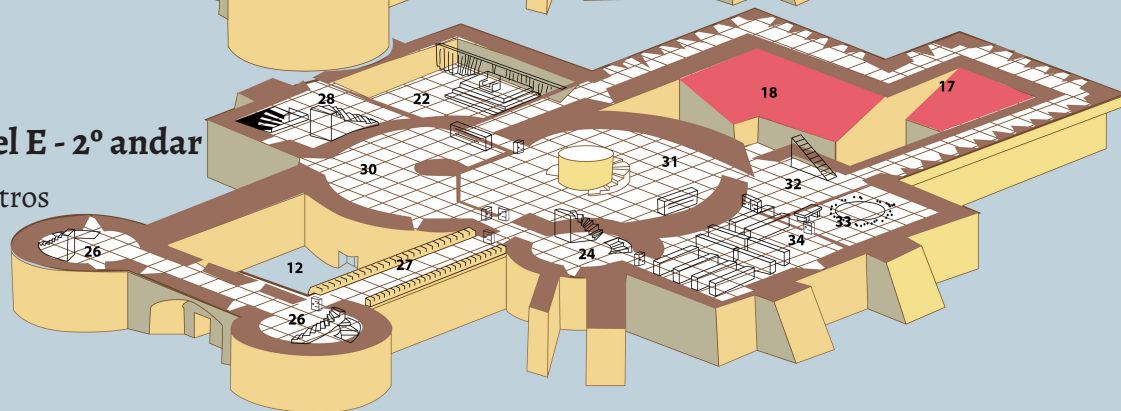
Nível F - 3º andar

13,5 metros



Nível E - 2º andar

9 metros



21. Sala de Espera: Qualquer pessoa que queira uma audiência com Azalin espera aqui. O arquilih é amplamente considerado um rei feiticeiro imortal, não um horror do além-túmulo. Ocasionalmente, ele recebe peticionários em seu papel como governante de Darkon. Elegantes divãs e cadeiras estão aqui para os dignitários descansarem. Um conjunto ornamentado de portas duplas leva à sala do trono. Uma escada larga e curva leva ao próximo andar.

Dois guardas da perdição estão aqui, um de cada lado da porta. Assim que os personagens entram na sala, eles chamam a atenção com um chacoalhar metálico. Eles não atacam o grupo a menos que sejam atacados primeiro. Se os personagens se aproximarem a menos de um metro e meio das portas da sala do trono, os guardas da perdição se virarão e abrirão as pesadas portas.

22. Sala do Trono: Azalin usa esta sala para receber convidados que solicitaram audiência com o “Rei Azalin” de Darkon.

Uma enorme sala se abre diante de vocês, estendendo-se por mais de trinta metros até o outro extremo. O teto é mais alto do que a mais alta das árvores. As paredes e o teto são revestidos de ouro trabalhado, finamente filigranados e delicadamente pintados. Ricas tapeçarias de seda estão penduradas nas paredes. O outro extremo da sala parece uma enorme cortina de veludo vermelho.

Centrado contra o pano de fundo da cortina está um trono monolítico. A cadeira em si fica no topo de um palco elevado e escalonado, da altura de um homem. O trono em si é dimensionado para acomodar um gigante, não um homem. É trabalhado em prata e incrustado com rubis e safiras.

Sentado neste trono está o corpo mofado de um gigante, com o dobro do tamanho de um homem normal. Carne rasgada pende exangue de seus membros e torso.

Uma coroa de ferro bruto, incrustada com uma única gema amarela, repousa sobre sua cabeça. Uma capa vermelho-sangue, enfeitada em preto, pende dos ombros. Ele levanta uma mão para apontar para você, e uma risada cruel e estrondosa percorre a sala.

Uma ilusão permanente faz com que o ambiente pareça ricamente decorado. A cortina contra a parede posterior pode ser aberta diretamente atrás do trono, embora a divisão não seja visível, mesmo de perto. A mesma ilusão faz com que a sala pareça duas vezes maior que seu tamanho real. Todas as dimensões na descrição acima foram duplicadas. Não é coincidência que qualquer pessoa sentada no trono também pareça ter o dobro do tamanho normal. Na verdade, esta sala se estende por dois andares, proporcionando uma altura de teto real de pouco mais de 7,5 metros.

Qualquer pessoa sentada no trono pode ver a sala como ela realmente é. A sala é fria, árida e significativamente menor do que parece à primeira vista. O teto ostenta grandes teias de aranha cheias de pequenos olhos brilhantes e corpos correndo (nenhum atacará). O trono é feito do crânio de um gigante e pedaços de seu esqueleto. A cortina de veludo vermelho está mofada e podre.

A figura gigante é um zumbi normal. No entanto, ele é impressionante o suficiente para cada personagem fazer um teste de horror ao vê-lo. Azalin está brincando com os personagens, fazendo-os pensar que uma versão gigante de si os espera aqui. Se um dos personagens perguntar *especificamente* (e somente se alguém perguntar) se essa coisa se parece com Azalin, o PJ deve ser informado de que não. Se os PJs não atacarem imediatamente, o zumbi se levanta e caminha lentamente em direção a eles, rindo loucamente o tempo todo. Se algum clérigo realizar uma expulsão (muito provável), ele foge pela cortina e tenta chegar ao corredor (quarto 23).

23. Corredor Oculito: Este corredor é um acesso oculto à sala do trono. A porta que a liga à galeria é bastante visível e não é secreta, mas está trancada. A porta da área escondida atrás da cortina nunca está trancada. Possui dobradiças especiais que permitem sua abertura com total silêncio. Azalin, ou outros, podem entrar ou sair da sala do trono pelo corredor escondido sem serem vistos pelos que estão na sala de espera.

Há uma porta secreta neste corredor. Abre-se num túnel estreito que atravessa o baluarte de pedra da muralha central da torre de menagem. Este túnel tem apenas 1 metro de largura e 2 metros de altura. Um homem normal pode passar por ela, mas um homem com armadura deve se curvar.

24. Sala da Torre: Esta é a segunda seção da torre suspensa. Suas escadas vão do segundo ao sexto andar, com 23 metros de altura. O último andar é um beco sem saída.

25. Portão das Torres: Estas torres são estritamente para fins defensivos. Como o Castelo Avernus quase certamente nunca será sitiado, essas torres são puramente estéticas. As bases das torres são de pedra maciça. Num castelo normal, as salas deste nível conteriam suprimentos de guerra, como armas, piche para ferver, etc. Neste caso, as salas estão vazias. Escadas curvas permitem o acesso ao próximo nível. Um guarda da perdição patrulha aqui. Seu circuito começa em uma dessas salas. Em seguida, sobe para a sala 26, vai para a outra torre e desce novamente.

26. Portão das Torres: Este nível é praticamente igual ao que está abaixo dele (sala 25). Um corredor conecta as duas salas da torre, com várias seteiras voltadas para dentro e para fora. No centro deste corredor há uma placa de metal no chão. Ele revela um alçapão voltado para o portão principal, usado para disparar flechas ou derrubar coisas sobre os atacantes. Um guarda da perdição patrulha aqui. Seu circuito come-

ça na sala 25. Ele sobe nesta sala, vai até a outra torre e desce novamente.

27. Muralha Externa do Pátio Oeste: Esta mureta é patrulhada por um guarda da perdição. Apenas a porta da fortaleza principal está trancada.

28. Salão: A grande escadaria termina neste nível. Uma escada mais estreita leva ao próximo nível. As paredes são decoradas com bom gosto e o chão é atapetado.

29. Muralha do Pátio Interno: Este corredor leva a um túnel que corta a parede interna do pátio. O túnel tem 1,5 metro de largura, com seteiras densamente compactadas. Atrás de cada fenda há uma tampa redonda de madeira no chão. Se levantada, revela um pequeno buraco assassino que mal se projeta da parede. Esta área é patrulhada por um par de esqueletos o tempo todo. Como eles são facilmente transformados ou destruídos, suas habilidades de combate não são fornecidas.

30. Sala de Encantamento: Uma das 10 salas de magia, todas as magias de encantamento lançadas aqui têm efeito como se o conjurador estivesse dois níveis acima. Todas as jogadas de proteção contra tais magias são feitas com uma penalidade de -2 aqui.

Uma longa prateleira contra a parede sul contém todos os componentes mágicos necessários para conjurar qualquer magia de encantamento. Qualquer criatura que entre nesta sala estará sujeita a uma magia de *emoções*, tentando causar medo. Como os mortos-vivos são imunes a esta magia, ele não tem efeito na maioria dos habitantes do castelo.

31. Sala de Conjuração: Uma das 10 salas de magia, todas as magias de conjuração/invocação lançadas nesta sala têm efeito como se o conjurador estivesse 2 níveis acima. Qualquer lançamento na escada ou durante o vôo, ou levitação é considerado na sala. Todas as jogadas de proteção contra essas

magias são feitas com uma penalidade de -2.

Uma longa prateleira contra a parede oeste contém todos os componentes de magia necessários para conjurar uma magia de conjuração. É aqui que Azalin realiza algumas de suas magias mais poderosas, pois as magias de *desejo* são da escola de conjuração. Se os personagens não estiverem carregando uma fonte de luz que se estenda por pelo menos 18 metros, não leia a descrição da sacada entre colchetes.

A sala é imensa — um enorme cilindro elevando-se em sombras impenetráveis bem acima. Uma parede é plana, cortando o cilindro. Um enorme pilar se projeta para o céu no centro do círculo, a apenas alguns passos da parede plana. O pilar é tão grosso que seriam necessários uma dúzia de homens de mãos dadas para cercá-lo. Uma escada em espiral envolve o pilar, interrompida apenas para unir-se a uma passarela que leva a uma sacada na parede plana, bem acima. Um amplo círculo está gravado no chão e coberto com runas estranhas. O pilar está dentro do seu arco, porém mais próximo da borda do que do centro.

A parede curva da sala é pontilhada por dezenas de pequenas portas. Letras desgastadas pelo tempo estão estampadas em cada uma delas, ilegíveis àquela distância. As portas da fileira mais baixa têm o dobro da altura de um homem. [No limite da sua luz, bem acima, uma pequena sacada dá para esta sala gigantesca.

A sala é realmente imensa, abrangendo cinco níveis da torre. O teto está a 23 metros acima do chão, além do alcance de uma magia de *luz contínua*, muito menos de tochas. O pilar tem 6 metros de largura e se eleva quase por toda a distância da sala, parando 4,5 metros antes do teto, aparentemente terminando no ar. Isso só fica aparente depois que os PJs subirem 3 ou 4,5

metros da escada (ou tiverem uma fonte de luz que alcance 23 metros).

Os personagens estão, na verdade, olhando para cima através do piso invisível da sala acima desta (sala 55). As escadas em espiral envolvem o pilar e formam a única entrada para o nível acima.

Qualquer tentativa de voar até o topo do pilar ou até a pequena área de pouso entre as portas (veja a descrição da sala 55) resulta no personagem batendo no teto invisível. Há muito pouca chance de o personagem passar com segurança por um dos buracos de entrada. O PJ sofre 3d6 pontos de dano pela colisão e deve fazer uma jogada de proteção ou ficará inconsciente. Um personagem inconsciente cairá 18 metros e sofrerá 6d6 pontos de dano ao cair no chão devido ao impacto da queda.

Um grande e poderoso círculo mágico foi permanentemente esculpido no chão, circundando o pilar. Dois níveis acima do andar, uma passarela leva a uma ampla sacada de um lado. Perto do topo da sala há uma pequena sacada. Atrás dela, fora de vista até que um PJ esteja na metade da escada, há uma porta.

Em todos os níveis, exceto no primeiro, a parte curva da parede da torre é preenchida com portas. Nenhuma saliência ou escada fornece acesso a eles. Atrás de cada porta há uma pequena sala que é a tumba de um espectro ou aparição. O nome, data de nascimento e data de falecimento da pessoa estão escritos na porta. Uma das portas no nível mais alto está escrito com um símbolo de medo. Atrás desta porta há um pequeno corredor que leva à Sala de Invocação (sala 50).

Os mortos-vivos atacarão qualquer criatura viva que suba a escada ou tente voar ou levitar além desse ponto. Eles vão esperar por seus ataques até que o grupo esteja na metade do caminho (mesmo com o nível da varanda). Os fantasmas e espectros têm liberdade para vagar por qualquer lugar do

castelo, mas tendem a permanecer nesta sala e na sala de necromancia. Eles atacarão qualquer personagem isolado, como um PJ que esteja voando ou levitando.

Mesmo aqui no Castelo Avernus, os fantasmas serão relativamente fáceis de serem derrotados por um clérigo de 9º a 12º nível. Uma única magia de luz contínua afastará todos eles instantaneamente. Os espectros serão mais difíceis. Qualquer morto-vivo expulso foge da torre pela sacada no topo que leva para fora.

O maior problema que os personagens enfrentam é Skeever, o diabrete. Ele tentará conjurar *escuridão*, 4,5 m da sacada sobre os personagens quando eles estiverem na metade da escada. A escuridão repentina permitirá que as aparições invadam os PJs.

Espectro(LB3, p.74)

ENCONTRO	5	EXPERIÊNCIA	1500 XP
TESOURO	(E)	MOVIMENTO	9,15V
DV [PV]	CA	JP	MO
7 [35]	18	11	9

1 x **TOQUE** +6 (1D8+DRENO)

Aparição(LB3, p.20)

ENCONTRO	40	EXPERIÊNCIA	235 XP
TESOURO	ESPECIAL	MOVIMENTO	9
DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	17	9	9

1 x **GARRA** +5 (1D6+DRENO)

32. Sala Vazia: As paredes desta sala são de pedra fria e nua.

33. Sala de Encantamento: Ao lado da biblioteca, esta sala é projetada para encantamentos menores e magias mesquinhas. Um círculo mágico foi gravado no chão de pedra. Manchas vis ficam gravadas na própria pedra. Uma mesa no canto está vazia. Azalin o usa para guardar livros, geralmente da biblioteca, e soletrar componentes enquanto usa esta sala.

34. Biblioteca: Esta modesta biblioteca contém uma coleção de histórias de vários domínios, incluindo Darkon. Por exemplo, existe aqui uma cópia do Tomo de Strahd. Como os domínios de Ravenloft existem há pouco tempo, historicamente falando, não há muito a dizer.

Muitos desses livros são ensaios históricos com títulos como *O Declínio de Aerdy*, *Comandante da Casa de Rax*, *A Era da Tristeza*, *A Chuva de Fogo Incolor*, *A Batalha de Quinzen Length*, *A Batalha de Shamblefield*, *Pessoas de as Colinas Blemu*, *Criaturas Únicas da Floresta Adri*, *Povoado dos Vales Flinty*, *Minhas Viagens Descendo pelo Teesar e Rio da Harpa*, etc. Todos esses livros são sobre regiões locais de Flanaess (veja o cenário da campanha MUNDO DE GREYHALK para detalhes adicionais).

Uma pesquisa detalhada de pelo menos uma hora, examinando especificamente essas obras históricas sobre Flanaess, revelará uma cópia da história de vida de Azalin. Este difere do livro encontrado no Salão dos Registros (veja acima), mas contém as mesmas passagens relevantes. Escondido no volume está uma folha solta de papel, arrancada de um diário escrito pelo próprio Azalin. Dê aos jogadores uma cópia do *Livro de Firan Zal'honan* encontrado no final desta aventura. Este é o segundo folheto no final deste livreto.

Além das obras históricas, existem muitos livros sobre temas ocultistas, incluindo os famosos volumes de Van Richten. Existem também muitos livros mágicos, mas nenhum livro de magia. Se seis pessoas pesquisarem por meia hora, elas conseguirão uma jogada na Tabela 8.8: Pergaminhos no LB2 (p.116). Um uso de *detectar de magia* irá acelerar isso consideravelmente. Elzarath, o bibliotecário fantasmagórico, pode encontrar qualquer obra em algumas rodadas. Entretanto, ele só encontrará livros para os PJs se eles forem gentis com ele e, mesmo assim, não mais do que um livro mágico.

35. Quartos de Hóspedes: Estas suítes são

quartos e alojamentos temporários para os poucos visitantes normais e vivos que Azalin deve receber ocasionalmente. Eles estão todos vazios atualmente. Três destas salas possuem portas secretas que dão acesso a um corredor escondido (sala 36). Ocasionalmente, Azalin precisava de uma entrada clandestina no quarto de um hóspede.

36. Muralha do Pátio Interno: Este corredor empoeirado e cheio de teias de aranha atravessa a muralha do castelo que circunda o pátio interno. É forrado com fendas para arqueiros. Cada fenda para arqueiros tem um buraco, coberto por uma porta de madeira, que dá para a muralha. Essa saliência permite que objetos mortais caiam sobre os sitiantes.

Ao contrário da muralha interna do nível inferior, o corredor aqui é bastante amplo. É patrulhado por um par de esqueletos o tempo todo. Como eles são facilmente expulsos ou destruídos, suas habilidades de combate não são fornecidas.

37. Sala de Abjuração: Uma das 10 salas de magia, todas as magias de abjuração conjuradas aqui são feitas como se o conjurador estivesse dois níveis acima. Todas jogadas de proteção contra abjurações sofrem uma penalidade de -2 aqui. Uma longa prateleira contra a parede reta sudoeste tem todos os componentes mágicos necessários para conjurar qualquer magia de abjuração. A sala inteira está sob o efeito permanente da magia *proteção ao bem*. Qualquer um com tendência boa sofre -2 penalidades nas jogadas de ataque. Quaisquer ataques que exijam jogada de proteção às criaturas malignas tem um bônus de +2.

38. Muralha do Pátio Exterior: Este túnel liga as torres do portão à torre de menagem principal. É patrulhado por um guarda da perdição.

39. Portão das Torres: As salas do Nível 6 estão vazias. Existem escadas em cada torre que levam para cima e para baixo. Um corredor conecta as duas salas da torre. No

meio do corredor há uma alcova com dois alçapões. Os alçapões têm placas de metal pesadas cobrindo-os. Os orifícios duplos ficam voltados para fora do portal. Em um castelo normal, eles seriam usados para jogar piche em qualquer pessoa na frente do portão. Esta área é patrulhada pelos guardas da perdição.

40. Sala de Magia Selvagem: Uma das 10 salas de magia, todas as magias selvagens conjuradas aqui são feitas como se o conjurador estivesse 2 níveis acima. Todas as jogadas de proteção contra magia selvagem sofrem uma penalidade de -2 aqui. Uma pequena prateleira contra a parede oeste tem todos os componentes mágicos necessários para conjurar qualquer magia selvagem. O chão é uma bagunça multicolorida e cansativa. Para piorar a situação, ele muda lentamente, com várias cores escorrendo e mudando através dele.

Qualquer magia conjurada nesta sala, independentemente da escola, tem 10% de chance de causar um efeito selvagem. Isto é um acréscimo a quaisquer testes que um mago selvagem deve fazer para suas magias.

Azalin odeia esta sala. Sua maldição é que ele nunca aprenderá novas magias. A magia selvagem é um fenômeno relativamente novo e ele é incapaz de aprendê-la ou entendê-la de alguma forma. Ele mantém a porta desta sala trancada o tempo todo. O arquilih não atacará ou se aproximará dos personagens aqui. Ele se sente desconfortável com a natureza instável de todas as magias conjuradas aqui.

41. Portão das Torres: Este nível contém as salas de vigia das torres do portão.

A sala está cheia de teias de aranha estranhamente grossas. Eles são tão densas que é impossível ver mais de três metros dentro delas. Estranhamente, as teias não chegam a mais do que um ou dois passos da parede. A pe-



TO SOL LUCET OMNIBUS
MEMORIA NOCTEM

dra curva da parede externa é perfurada por flechas a cada poucos metros.

Há uma trilha clara ao longo da parede, circundando todo o piso. Esta trilha é criada pelos guardas da perdição enquanto eles fazem suas rondas. As armaduras animadas espreitam de cada fenda de flecha enquanto caminham pela torre. A trilha é larga o suficiente para acomodar um personagem. Trate qualquer pessoa que caia nas teias como se tivesse sido afetada pela magia de teia.

Se uma aranha for tola o suficiente para tecer uma teia na trilha, o guarda da perdição a corta. As aranhas aprenderam ao longo dos anos que essas figuras de armadura são imunes à sua mordida venenosa. Ocasionalmente, elas ainda atacam um guarda da perdição, o que quase sempre resulta na morte da aranha.

Se os PJs gastarem mais do que algumas rodadas aqui, as aranhas os atacam. Eles atacam personagens sem armadura e tentam prender os de armadura. Existem cerca de duas dúzias de aranhas espalhadas por essas torres, mas apenas algumas atacam por vez.

Quaisquer chamas nesta área irão incendiar as teias e, por sua vez, as madeiras secas do telhado. O fogo não se espalhará, já que o castelo é na maioria feito de pedra, mas Azalin terá que construir um novo telhado aqui. A primeira rodada de fogo causa apenas um ponto de dano a cada personagem nela. A próxima rodada causa 1d6, a próxima 2d6, depois 3d6, etc. As aranhas são um encontro incômodo, mas um incêndio pode ser mortal.

Aranha Gigante (LB3, p.114)

ENCONTRO	6	EXPERIÊNCIA	50 XP
TESOURO	ESPECIAL	MOVIMENTO	9
DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	12	5	7

1 X MORDIDA +3 (1D8+DRENO)

42. Passo do Pátio Exterior: Este é o topo da muralha com vista para o pátio externo. É patrulhado por guardas da perdição. A porta que dá acesso à sala de abjuração (37) está trancada.

43. Sala de Necromancia: Uma das 10 salas de magia, todas as magias necromânticas conjuradas aqui são feitas como se o conjurador estivesse 2 níveis acima. Todas as jogadas de proteção contra magias de necromancia sofrem uma penalidade de -2 aqui. Uma longa prateleira contra a parede noroeste tem todos os componentes mágicos necessários para conjurar qualquer magia de necromancia. Qualquer tentativa de expulsar mortos-vivos aqui é feita com uma penalidade de -2, além da penalidade geral de -2 do Castelo Avernus.

Há uma sacada aberta que se estende por toda a parede sudoeste, com vista para a sala de conjuração. Uma passarela gradeada preenche o pequeno vão até o grosso pilar central com sua escada em espiral. Se os personagens forem atacados pelas aparições e espectros daquela sala, eles poderão recuar para cá. Tal retirada faz o favor desses monstros mortos-vivos, já que eles são mais difíceis de expulsar aqui. As escadas que circundam o pilar central levam à tesouraria no andar seguinte.

Há uma porta secreta atrás da prateleira que leva à torre suspensa. Ela só pode ser encontrado se os personagens disserem especificamente que estão vasculhando a prateleira ou atrás dela, ou tentando mover a prateleira enquanto procuram por portas secretas. Uma busca normal na sala não revelará esta porta secreta.

44. Sala de Magia Elemental: Uma das 10 salas de magia, é um pouco diferente das demais. A magia elemental não é uma escola única como as outras. É composto por quatro áreas de especialização, uma para cada um dos elementos primários.

A extremidade sul desta sala é o foco dos elementos especiais. São quatro lotes

quadrados, separados entre si por uma passarela de 3 metros de largura. Cada quadrado é preenchido com o elemento apropriado. A praça da água é uma piscina rasa de água ensanguentada com cerca de sessenta centímetros de profundidade. O quadrado de terra é um poço de terra com a mesma profundidade. A praça do fogo é rasa e cheia de cinzas. Os restos mortais de um humano estão escondidos sob a poeira, e no centro há um pequeno braseiro com fogo aceso. O restante do poço é cercado por troncos encharcados de óleo. O contato com qualquer fonte de chama irá incendiá-los.

O quadrado é delineado por uma linha esculpida na pedra. Caso contrário, está vazio. Aqui existe acesso direto a uma seteira, proporcionando um suprimento ilimitado de ar.

A seguinte passagem deve ser lida quando os PJs entrarem pela primeira vez na sala, assumindo que eles possam ver apenas os primeiros 12 a 18 metros dela.

Esta sala é bastante longa e larga. À sua esquerda estão quatro prateleiras, repletas de pó, líquidos e objetos bizarros estranhos. À sua direita está uma pilha ordenada de barris.

Assim que os PJs conseguirem ver a parte de trás da sala, eles deverão ouvir o seguinte.

Quatro quadrados estão dispostos no chão com espaços largos entre eles. Um círculo esculpido no chão e inscrito com runas estranhas está centralizado entre os quadrados, de modo que um canto de cada quadrado toque sua borda curva. O quadrado mais próximo à esquerda é uma poça de fluido vermelho-escuro ameaçador. O cheiro forte de óleo passa por você. O quadrado mais próximo à direita é um poço de terra. Você pode ver alguns ossos brancos esbranquiçados projetando-se do solo.

O quadrado mais distante à esquerda é uma área vazia no chão, delineada por uma linha esculpida na pedra. O quadrado da extrema direita é um poço raso, cheio de lenha ao acaso. Ossos podem ser vistos misturados à madeira. No centro, uma tigela de latão contém um fogo aceso.

No centro, tocando um vértice de cada quadrado, está um círculo mágico. Um verdadeiro mago elemental pode permanecer neste círculo e conjurar qualquer magia elemental, mesmo uma de um elemento que se oponha ao seu próprio. Ele faz isso como se estivesse dois níveis acima do normal, e qualquer um que resista a uma de suas magias elementais sofre uma penalidade de -2.

Quatro longas prateleiras contra a parede leste guardam todos os componentes mágicos necessários para conjurar qualquer magia elemental. Existe uma prateleira para cada elemento. Empilhados ao longo da parede curva oposta estão barris de suprimentos que podem ser necessários em abundância. Eles retêm sujeira, água, vários tipos de óleo inflamável, etc.

O teto é um telhado pontiagudo, com cerca de 15 metros de altura no centro. Várias vigas grandes cortam o espaço vazio e sustentam o enorme telhado. Um cone de pedra invertido cresce na parede curva oeste. Esta é a base da torre dos vampiros.

Embora a magia elemental seja uma escola de magia relativamente nova, Azalin ainda consegue conjurar algumas magias aqui. No entanto, ele não pode tirar vantagem do círculo mágico. O arquitec não suporta esta sala, sendo notável o ódio que sente da sala de magia selvagem.

Do círculo mágico, Azalin consegue invocar elementais de Ravenloft (alternativos: elementais comuns). Por mais que tente, ele é incapaz de invocar elementais de qualquer outro tipo. Enquanto ele permanecer no círculo, o controle sobre eles será automá-

tico.

Azalin convocou um elemental da sepultura e um elemental do sangue (alternativos: elementais da terra e da água) para atuarem como guardiões nesta sala. Ele tentou manter um elemental de cada tipo aqui, mas os elementais sempre atacavam o seu oposto (fogo X água, terra X ar). Ele agora se contenta com dois. O elemental da sepultura não atacará a estrutura do castelo. Nenhum elemental pode sair desta sala.

Elemental do Túmulo

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	6
DV [PV]	CA	JP	MO
11[55]	20	11	11

1 X ATAQUE +8 (4D10)

O elemental só é acertado por armas mágicas +2. Uma vez a cada 2 rodadas pode usar o poder afundar, soterrando a pessoa até a cintura no solo (JPD para evitar). Se utilizado em uma pessoa afundada, ela é soterrada para o solo e é vítima de sufocamento e deve fazer um teste de agonizar (LB1, p.96).

Elemental do Sangue

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
11[55]	20	11	10

1 X ATAQUE +8 (3D6+DRENO DE PV)

45. Muralha do Pátio Interno: Este amplo passadiço possui ameias com vista para o pátio. Sua borda interna não possui grade de proteção. É uma queda de 18 metros até o pátio interno abaixo. Esta muralha é patrulhada por dois guardas da perdição, caminhando em direções opostas.

46. Sala do Golem: É aqui que Azalin constrói seus golens. Antes de ser instalado

como senhor de Darkon, o arquilich descobriu como fazer golens de osso e golens zumbis. Eles são muito difíceis de criar e o processo leva muito tempo. Para piorar a situação, Azalin nem sempre tem tempo para se dedicar a eles. Uma vez a cada década, ele completa um golem e o envia em uma missão especial, ou o mantém no castelo para servir como guardião especial.

Esta sala parece um matadouro. Pilhas de partes de corpos se estendem além da borda da sua luz. O cheiro de carne em decomposição é insuportável.

No meio de toda essa carnificina está uma mesa que carrega um horror além da compreensão. Um louco está costurando essas partes podres do corpo. Eles não estão unidos de nenhuma forma racional que formaria um corpo humano. Os braços são amarrados juntos para formar uma perna, uma cabeça é presa onde deveria estar o estômago, etc. É o trabalho de uma mente perturbada.

As pilhas de partes do corpo são, na verdade, ordenadas - braços aqui, pernas ali, etc. Pilhas de ossos humanos secos também são classificadas por tipo. No meio de tudo isso estão duas grandes mesas. Uma carrega um golem zumbi parcialmente montado, o outro um golem de osso parcialmente montado. Uma terceira mesa menor fica entre as duas. Está coberto com dezenas de ferramentas afiadas e outros instrumentos necessários para construir os golens.

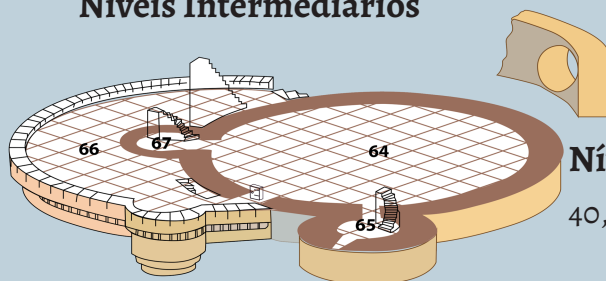
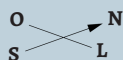
A visão desta sala é motivo para um teste de horror. Qualquer um que tentar examinar de perto o golem zumbi sobre a mesa ou vasculhar as pilhas de partes de corpos deve fazer outro teste de horror.

Azalin mantém o golem zumbi aqui como servo e guardião (alternativo: oito zumbis Strahd). Quando o arquilich não precisa imediatamente deste servo, o golem fica sentado sem vida em um canto da sala. Qualquer um que olhe pela sala não notará o golem, pois ele se parece com outra pilha

	Rocha Sólida
	Túnel
	Pilar
	Porta
	Escadas
	Porta Secreta
	Prateleira
	Mesa
	Barris
	Caixas
	Seteiras
	Parede Ilusória

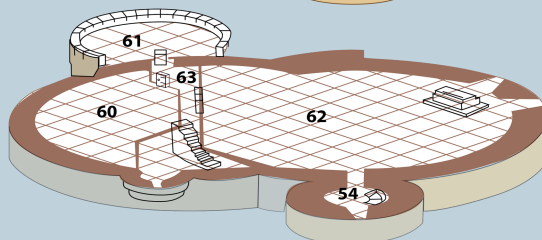
Castelo Avernus

Níveis Intermediários



Nível L - 9º andar

40,5 metros

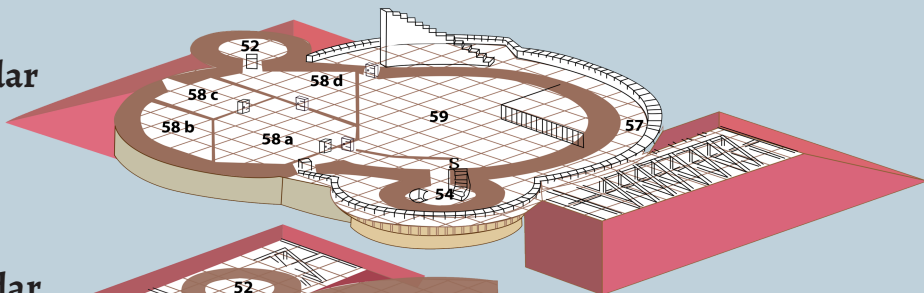


Nível K - 8º andar

36 metros

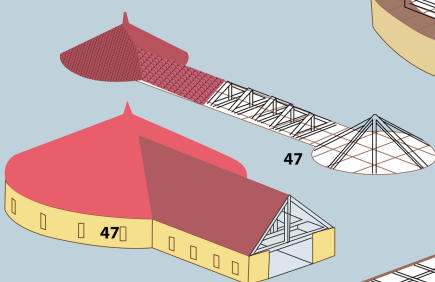
Nível J - 7º andar

31,5 metros



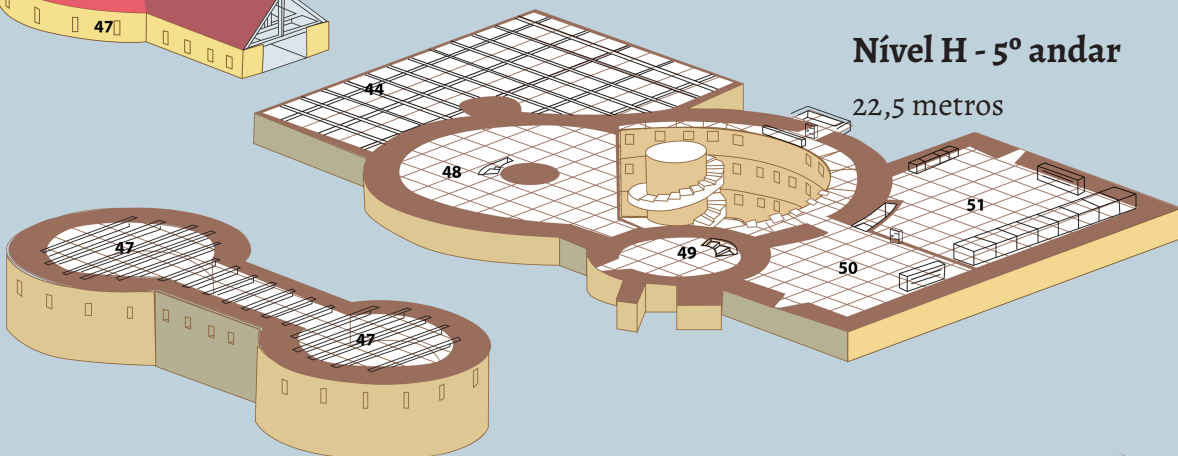
Nível I - 6º andar

27 metros



Nível H - 5º andar

22,5 metros



de partes de corpo. Se alguém se aproximar dele ou declarar especificamente que está examinando as pilhas de partes de corpos, então os personagens notam o golem.

O golem atacará qualquer um que perturbe qualquer coisa nesta sala. Se os personagens passarem olhando, mas sem tocar, o golem não será ativado.

Golem Zumbi(1): Int Nenhuma; CA 2; MV 6; DV 18; pv 60; TACO 4; #AT 2; Dano 3d6/3d6; AE aura de decadência 9m; DE acertado por arma +2, *animar os mortos* restaura todo o pv, imune a magias de mente e vida, imune a veneno; Tam M (1,8 m); ML 20; XP 17000; Tend N.

47. Telhado da Torre do Portão: Este nível do telhado é simplesmente madeira aberta, cheia de teias de aranha. O telhado tem 9 metros de altura da base ao topo. As grandes aranhas que vivem aqui se alimentam principalmente de morcegos, pássaros e ratos.

48. Tesouro: Este é o segundo tesouro de Azalin. Assim como o primeiro, tem pouca necessidade de guardiões. Azalin não se importa muito com riqueza, e poucos ladrões ousariam invadir seu castelo, muito menos sobreviver à experiência. A única entrada é pela escada da sala da necromancia.

Este tesouro é reservado para tipos de riqueza mais nobres. Nada tão grosseiro como moedas é encontrado aqui. Pinturas raras estão penduradas nas paredes, tapetes intrincadamente tecidos estão bem enrolados e empilhados no chão, e estátuas estão espalhadas por toda parte. O valor de qualquer peça é 1d100 x 10 po. Se os personagens começarem a guardar tesouros, enfatize sua estranheza e volume. Há muito mais aqui do que eles podem esperar carregar. Todas as regras de carga se aplicam.

Sete pequenos baús estão escondidos em vários cantos estranhos. Seis contêm 3d6 gemas de qualidade variável. Como as moedas do outro tesouro, uma pequena

maldição é colocada sobre elas. A maldição funciona apenas se as gemas forem removidas do Castelo Avernus sem a permissão de Azalin. Há 50% de chance, cada vez que uma gema é manuseada, de que a imagem de Azalin seja vista em suas profundezas cristalinas. Isso é motivo para um teste de medo, mesmo fora do semiplano de Ravenloft.

O sétimo baú contém um pergaminho de clérigo com as seguintes magias: *cura completa, restauração, reviver mortos, ressurreição*.

49. Gaiola de Veludo: Esta sala é uma cela de prisão especial. Por dentro parece o quarto privado de uma princesa. Uma cama grande com lençóis de seda domina o quarto, e uma banheira requintada se esconde timidamente atrás de uma tela delicadamente pintada. As paredes são cobertas por tapeçarias alegres e brilhantes. Uma pequena mesa e algumas cadeiras, todas elegantemente trabalhadas, ficam perto de uma lareira. Um guarda-roupa contém uma variedade de roupas finas para homens e mulheres. Uma prateleira contém livros e papéis atrás de delicadas portas de vidro. Todos os livros são histórias comuns e grandes obras de ficção.

Azalin usa esta sala como cela de prisão para seus cativos mais gentis. Aquelas pessoas, cujas mentes explodiriam muito rapidamente nas câmaras de tortura, são mantidas aqui para interrogatórios mais sutis e delicados. Um alçapão no chão leva à escada circular (e à liberdade), mas é barrado na parte inferior. A sala está vazia no momento.

50. Sala de Invocação: Uma das 10 salas de magia, todas as magias de invocação conjuradas aqui são feitas como se o conjurador estivesse 2 níveis acima. Todas as jogadas de proteção contra invocações sofrem uma penalidade de -2 aqui. Uma longa prateleira contra a parede oeste contém todos os componentes mágicos necessários para

conjurar qualquer magia de invocação.

51. Sala de Alteração: Uma das 10 salas de magia, todas as magias de alteração conjuradas aqui são feitas como se o conjurador estivesse 2 níveis acima. Todas as jogadas de proteção contra alterações sofrem uma penalidade de -2 aqui. Uma longa prateleira contra a parede sul contém todos os componentes de magia necessários para conjurar qualquer magia de alteração. No centro da sala há um anel de ferro com várias correntes presas nele. Cada um termina com uma algema adequada para conter prisioneiros.

Gaiolas alinham-se nas paredes leste e oeste desta sala. Cada gaiola contém um animal ou monstro. Todos são vítimas da magia *transformação* de Azalin. A maioria são, na verdade, humanos e semi-humanos. Como resultado, cada animal ou monstro irradia magia se os personagens detectarem magia. Gaiolas empilhadas na parede leste abrigam animais pequenos e inócuos: ratos, coelhos, sapos, gatos, cobras, morcegos, machos e assim por diante.

As oito gaiolas de 3 x 3 metros na parede oeste abrigam os animais maiores ou mais perigosos. Uma gaiola está vazia. A tabela

abaixo mostra as formas *metamorfoseadas* e as formas verdadeiras de cada animal.

Metamorfoseada Forma Verdadeira

Vaca-Leiteira	Paladina de 4º nível
Verme Tenebroso	Comerciante de tapetes
Gremishka	Feiticeira de 9º nível
Babuíno	Garçonete
Chipanzé	Ladrão de 3º nível
Sanguessuga gigante	Coletor de impostos
Halfling mulher	Devorador de Mentes

Se for liberta de seu encantamento, a paladina ficará muito grata. O nome dela é Rose e ela terá prazer em participar do grupo. Ela está desarmada e sem armadura. O comerciante de tapetes é um homem gordo e lento com um gemido irritante.

Coryn é uma feiticeira caótica e maligna de 9º nível que está sendo punida por Azalin por infrações menores. Ela afirma ser dona de casa, casada com um escriba que manchou o nome de Azalin. Ela esperará o momento oportuno para escapar, de preferência com um ou dois itens mágicos. Se o grupo confrontar Azalin, seu medo do arquilich fará com que ela ataque instantaneamente os PJs, na esperança de voltar às boas graças dele.

Coryn não possui livros de magia ou equipamentos. A menos que um dos PJs lhe empreste um livro de magia, ele será incapaz de memorizar ou conjurar magias.

Winaya é a garçonete, é uma mulher de meia-idade, desgastada pelo trabalho. Se alguma vez for chamado para fazer um teste de medo ou horror, ele desmaia por 2d6 rodadas, mas não sofre outros efeitos nocivos.

Siv Escorregadio já foi um ladrão orgulhoso até roubar uma pequena estatueta que Azalin cobiçava. Agora ele é um homenzinho assustado cuja lealdade muda com o vento. Ele permanecerá no grupo apenas enquanto eles lhe proporcionarem segurança.



Milarn é um coletor de impostos pomposo que enganou a Kargat. Como punição, eles o deram de presente a Azalin.

O devorador de mentes atacará instantaneamente se retornar à sua forma verdadeira. Ele sabe que os personagens não permitirão que ele viva.

Se algum desses personagens entrar no grupo, eles funcionam basicamente como bucha de canhão. Se o Mestre precisar matar um membro do grupo para ilustrar um ponto, esses personagens são a escolha perfeita. Azalin sempre os atacará primeiro.

Rose

Paladina de 4º nível, Ordeira e Boa

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	450 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
4+5[25]	11	7	10

1 x ARMA +3 (ARMA+1)

Coryn

Maga de 9º nível, Caótica e Má

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	1200 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
9[24]	10	11	7

1 x ARMA +3 (ARMA+1)

magias: (5/4/4/3/2);

Siv Escorregadio

Ladrão de 3º nível, Ordeira e Boa

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	350 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
3[15]	10	7	5

1 x ARMA +1 (ARMA)

Devorador de Cérebros(LB3, p.40)

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	1500 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
8+4[44]	17	11	10

1 x PANCADA +2 (1D6+2)

52. Torre do Vampiro: Esta torre solitária faz parte da casa de Aquinus, um servo vampiro de Azalin. Embora a servidão ao arquilich o irrite, seu medo é muito maior que seu ódio. Aquinus é totalmente leal, sabendo que um destino horrível está garantido se ele trair o arquilich. Algumas coisas são até temidas por um vampiro.

A torre é uma série de pequenas salas, conectadas apenas por pequenos orifícios no teto (o piso da sala acima). Os quartos são universalmente empoeirados e cheios de teias de aranha.

No nível mais baixo da torre, adjacente à sala de adivinhação, existe uma pequena fenda na cantaria que liga as duas salas. Qualquer anão que examine as paredes, descobrirá certamente a rachadura. A rachadura tem apenas alguns metros de comprimento e uma fração de centímetro de largura. Isto é apenas o suficiente para permitir que a forma gasosa do vampiro entre e saia. Esta sala mais baixa também é onde o caixão de Aquinus está escondido.

53. Sala de Adivinhação: Uma das 10 salas de magia, todas as magias de adivinhação conjuradas aqui são realizadas como se o conjurador estivesse 2 níveis acima. Todas jogadas de proteção contra adivinhações realizados nesta sala sofrem uma penalidade de -2. Uma longa prateleira contra a parede norte contém todos os componentes mágicos necessários para conjurar qualquer magia de adivinhação.

No centro desta sala há uma piscina larga e rasa de águas claras. Flutuando alguns metros acima da piscina está uma bola de cristal medindo 1,5 metro de diâmetro.

Pendurado na parede sudoeste está um imenso espelho, com 12 metros de largura e 3 metros de altura. A piscina e o espelho são usados para vidência.

A bola de cristal funciona como um item mágico típico. Simplesmente concentrando-se, os personagens podem usá-lo. O Mestre deve ler atentamente a descrição da *bola de cristal* no *Livro do Mestre*. Ao contrário da maioria das *bolas de cristal*, esta pode focar nos senhores de domínio. Com ela, Azalin consegue espionar ocasionalmente os outros senhores de domínio.

O arquilih pode sentir que qualquer um o vê através da bola de cristal. Ele consegue estender a mão mentalmente e tentar *enfeitiçar* qualquer um que a use para espioná-lo. Faça isso secretamente e conte ao jogador apenas se a tentativa de magia falhar. Nesse caso, o personagem conseguiu sentir a atenção insidiosa do lich ao tentar invadir sua mente. Se o personagem falhar na jogada de proteção, ele deverá ser informado sobre a atividade atual de Azalin, mas nada mais. Mais tarde nesta aventura, quando os PJs confrontarem Azalin, aquele personagem se tornará um traidor e atacará seus camaradas.

54. Torre Suspensa: Esta sala da torre está vazia.

55. Sala de Ilusão: Uma das 10 salas de magia, todas as magias de ilusão lançadas aqui têm efeito como se o mago estivesse 2 níveis acima. Todas as jogadas de proteção contra ilusões sofrem uma penalidade de -2 aqui. Uma longa prateleira contra a parede oeste contém todos os componentes de magia necessários para conjurar qualquer magia de ilusão. A prateleira de componentes de magia parece estar aparafusada à parede. Qualquer magia destinada a dissipar ou revelar ilusões não funcionará aqui, mas é possível desacreditá-las.

O piso desta sala é totalmente transparente. Apenas o topo do pilar de 6 metros de diâmetro, que fica nivelado com o chão, e a

área entre as portas são visíveis. Qualquer um que esteja ali olha para o chão da sala de conjuração a 18 metros de distância. O chão é bastante sólido e pode ser pisado com segurança, mesmo pelas criaturas mais pesadas. O teto e as paredes são lisos, não deixando espaço para prender cordas ou ganchos.

Para piorar a situação, existem buracos curvos no piso invisível. Claro, é impossível detectar um buraco num piso invisível. Qualquer um que caia pelo tal buraco sofre uma queda de 18 metros (6d6 de dano). Quaisquer aparições e espectros remanescentes descerão sobre um personagem em queda como um enxame negro. Todas essas criaturas expulsas durante um combate na sala de conjuração podem retornar ao ataque.

Skeever pode decidir usar sua magia de força fantasma melhorada aqui. Funcionará particularmente bem, por ser uma magia de ilusão. Qualquer personagem que fuja da vista de Azalin provavelmente cairá em um buraco e cairá na sala de conjuração.

56. Sótão: Esta área está cheia de poeira, teias de aranha e madeiras de apoio.

57. Passagem do Carrasco: Esta ameia circunda uma das grandes torres da torre de menagem principal. Na parte posterior da torre existe uma escada que sobe ao topo da outra torre, a torre de menagem principal. À medida que a passagem contorna a Torre Suspensa, passa por baixo de um arco que faz parte do contraforte da torre. Um grande arco de metal é montado na parte externa do contraforte e uma corrente de aço pende do arco. Uma segunda corrente é presa ao laço e tem um gancho na ponta, de fácil alcance para qualquer pessoa que esteja caminhando.

Sempre que Azalin quer dar exemplo a alguém que o ofendeu, ele o pendura no gancho. Os culpados de infrações menores são pendurados por uma corda pelo pescoço. A morte é rápida para eles. Depois de alguns

dias, a corda é cortada e o corpo cai na base da torre para os abutres. Os infratores graves são pendurados no próprio gancho, vivos e se debatendo. A morte vem lenta e dolorosamente. Depois de alguns dias, eles também são jogados nas rochas abaixo.

Um guarda da perdição caminha constantemente de uma extremidade à outra desta muralha. Porém, o guarda não é o habitante mais importante da Passagem do Carrasco. Um homem injustamente acusado, pendurado no gancho décadas atrás por Azalin, ressuscitou como uma criatura morta-viva: um valpurgeist (alternativo: fantasma). Ele assombra o Passagem do Carrasco, principalmente ao redor do arco.

Azalin se diverte deixando ele lá. O arquilih ordenou que o valpurgeist servisse como seu carrasco. O desgraçado morto-vivo deve enforcar ou enganchar qualquer um que Azalin tenha condenado à morte. Ele assume que qualquer criatura viva na caminhada deve ser enforcada ou fígada e os ataca. Seu moral está significativamente mais alto que o normal devido ao poder das ordens de Azalin.

Ver o valpurgeist com o pescoço quebrado e a cabeça pendurada é motivo para um teste de horror. Se o Mestre estiver usando um fantasma em vez do valpurgeist, ele conseguirá manipular as correntes e o gancho, mas não quaisquer outros objetos físicos.

Valpurgeist, Assombração(LB3, p.79)

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	650 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9
DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	16	9	10
2 x GARRA +5 (1D6+ESTRANGULAMENTO(1D8))			

58a-d. Aposentos de Aquinus: Estes aposentos são o lar do vampiro Aquinus, descrito na sala 52. Essa torre é onde o vampiro realmente descansa. Esses quartos permitem que ele viva uma máscara mortal. Os

quartos parecem uma suíte elegante, decorada de maneira requintada, mas discreta. Apenas a porta que dá para a torre e a porta que dá para o corredor estão trancadas. A porta que dá acesso ao salão principal também está trancada do lado de fora.

A sala 58a é uma sala de estudo e desenho.

A sala 58b é uma pequena biblioteca. Nada digno de nota ou valor é encontrado aqui. A sala 58c é um quarto. A cama nunca foi usada. Ironicamente, uma seteira deixa o sol da manhã brilhar no colchão. O guarda-roupa contém roupas finas e um uniforme de carrasco completo com capuz preto.

A sala 58d é uma sala de jantar. É uma espécie de zombaria, já que Aquino é o único residente da suíte e não come comida mortal. No fundo desta sala está a porta trancada da torre (sala 52).

Se os personagens entrarem nessas salas, Aquinus estará no escritório (sala 58a). Ele fingirá ser prisioneiro de Azalin. Ele se refere a si como o “convidado relutante” de Azalin. Há alguns motivos para acreditar nisso, já que a única entrada óbvia para seus quartos está trancada e bloqueada pelo lado de fora.

Como um vampiro, ele tem a habilidade de se tornar gasoso e passar por baixo da porta ou se transformar em um morcego e voar para fora da seteira. Ele não é de forma alguma um prisioneiro restrito a esses quartos. Aquinus é prisioneiro do medo de Azalin.

Aquinus ainda não fará nenhuma tentativa aberta de prejudicar ou auxiliar os personagens. Porém, ele tentará enfeitiçar um deles com seu olhar. Faça a jogada de proteção do personagem secretamente, mas conte ao jogador apenas se a tentativa falhar. O plano de Aquinus é seguir os PJs como morcego ou na forma gasosa. Em algum momento, ele espera ficar sozinho com o PJ encantado e depois drená-lo. O Mestre deve decidir quando tal ocasião se apresentará.



Aquinus, Vampiro (LB3, p.170)

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 1025 XP

TESOURO V(F) MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
8+3 43]	18	13	12

1 X **Toque** +10 (1D10+DRENO)

59. Câmara de Execução: Esta sala grande e aberta está repleta de dispositivos usados para executar prisioneiros. Estes incluem uma guilhotina, uma lança empaladora, um tanque medieval (para afogamentos), um bloco de desbastamento e um machado de carrasco, um poste de ferro cercado por lenha seca (para queimadas) e assim por diante. O único método óbvio de execução que falta é a forca, cuja ação sempre ocorre na torre suspensa para que todos possam ver.

A maioria das pessoas executadas aqui são penduradas no anzol em algum momento, como carcaças num açougue. Uma única e grande cela fica no fundo da sala, onde os prisioneiros aguardam seu destino. Atualmente está vazia.

O vampiro Aquinus serve como carrasco de Azalin. Ele é detalhado nas salas 52 e 58. A força e os poderes sobre-humanos do vampiro o tornam ideal para a tarefa. Aquinus não sente prazer neste trabalho, já que nunca lhe é permitido drenar as vítimas antes de matá-las.

60. Sala do Silêncio: Esta sala árida possui uma magia de *silêncio* permanente conjurado sobre ela. Nenhum som pode ser feito ou ouvido dentro de suas paredes. Azalin vem aqui regularmente para desabafar sua raiva e frustração e, em raras ocasiões, para confessar seus pecados. Ele pode falar livremente sem medo de que alguém o ouça. Embora o lich não consiga ouvir suas próprias palavras, é suficiente sentir-se dizendo-as.

61. Telhado da Torre: Não há alçapão ou outra entrada na sala mais baixa desta

torre. Azalin e Aquinus usam o telhado para observar a paisagem envolta de Darkon. Às vezes, os camponeses das aldeias próximas podem ver uma figura solitária e taciturna nos parapeitos, olhando para fora.

62. Cripta de Irik Zal'honan: Esta é a cripta funerária do filho de Azalin. Quando o arquilich entrou em Ravenloft, seu único filho ainda estava enterrado em seu plano natal. Quando Azalin entrou nas brumas e Darkon foi criado, esta cripta apareceu. Nenhuma criatura, viva ou morta, sabe ao certo se a cripta e o corpo foram transportados para Ravenloft ou se esta é uma réplica criada para provocar o arquilich. Azalin acredita ser o verdadeiro túmulo de seu filho.

A luz fraca de uma luminária de teto lança sombras nos cantos mais distantes desta sala. Tapeçarias empoeiradas e comidas por traças pendem de hastes caídas nas paredes. Centrado sob a luz está um enorme caixão de pedra. Todos os lados são elaboradamente esculpidos e trabalhados.

A luz fraca é uma pedra de *luz contínua* montada na arandela do teto e velada por um painel de quartzo amarelo. A sombra do filho morto de Azalin assombra esta sala. Ele se levantará do caixão somente se um personagem se aproximar a até 1,5 metro dele.

À medida que você se aproxima do caixão, uma forma branca e transparente surge através da tampa de pedra. Claramente, é o espírito de alguém morto há muito tempo, e gavinhas de medo começam a corroer os cantos da sua mente.

Irik é um fantasma completo, possuindo todos os poderes listados para fantasmas no LB3 p.78-79. No entanto, ele não tem interesse em atacar estranhos inocentes. Ele usará seus poderes sobrenaturais apenas para se defender. Ele irá até ignorar a primeira rodada de ataques, a menos que eles o prejudiquem seriamente.

Irik é uma alma cheia de perdão e compai-

xão, exatamente o oposto de seu pai. Irik está bastante disposto a conversar com os personagens. Ele pode resumir tudo nas duas apostilas no final deste livreto. Somente ele, de todas as criaturas do covil imundo de Azalin, sabe onde o filactério está localizado. Se solicitado, ele dirá que fica em uma sala especial, três andares acima desta. Como ele nunca saiu de sua cripta, ele não tem ideia de como é a sala ou de quais defesas Azalin instalou.

Irik Zal'honan, Fantasma (LB3, p.78)

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	5000 XP
TESOURO	S(E)	MOVIMENTO	9
DV [PV]	CA	JP	MO
7 [35]	20	12	12

1 x **Toque** +11 (1D8+ENVELHECE 1D4 ANOS)

63. Corredor: Esta sala está vazia.

64. Refúgio Sombrio: Esta enorme sala se estende por dois andares da torre. Seu teto tem quase 30 metros de altura. No extremo sul da sala há um buraco redondo e aberto, com 7,5 metros de diâmetro. Uma sacada com grades se agarra à parede norte, abrangendo o alcance entre as duas pequenas torres. No centro desta sacada há uma saliência de pedra de 3 metros de comprimento que não tem grades. Azalin o usa para montar seu dragão, Ebb, que mora aqui. O chão está coberto de moedas de prata, uma cama adequada para um dragão.

Ebb é um dragão das sombras adulto (alternativo: dragão negro) e a montaria voadora de Azalin. Os dragões das sombras são nativos de Oerth e são descritos no *Compêndio Monstruoso* para o cenário de campanha GREYHAWK. Como Azalin é nativo daquele reino, faz sentido que ele use uma criatura nativa como seu corcel pessoal.

Ebb odeia a maioria das criaturas vivas e não irá se relacionar com elas. Felizmente para os PJs, eles podem evitar esta sala subindo as escadas do lado de fora da torre.

Ebb provavelmente é um encontro muito difícil para os personagens neste momento. Use-a para assustar os personagens em vez de matá-los. Este dragão ajuda a servir de exemplo do poder de Azalin. Leia esta passagem quando eles entrarem na sala pela primeira vez.

A sala é enorme, ocupando claramente mais de um andar da torre. Uma sacada abraça uma parede, com várias portas por cima e por baixo dela. Em frente à sacada há um enorme buraco redondo na parede. É tão alto quanto o mastro de um navio à vela. A sala cavernosa está cheia de sombras. O chão parece cintilar e reluzir ao luar, exceto por uma ampla poça de escuridão no centro. Ao longe, você pode ouvir gritos torturados.

Uma grande cabeça serpentina surge da poça sombria no chão. Olhos oblíquos brilham como o luar enquanto giram para olhar diretamente para vocês. O suave farfalhar do couro pode ser ouvido quando duas enormes asas de morcego se abrem.

Uma onda de medo sobrenatural toma conta de vocês.

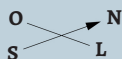
Ebb não ataca imediatamente, dando aos personagens uma chance de fugir. Ela gosta de incutir medo em pequenos humanos patéticos quase tanto quanto gosta de devorá-los. Se os PJs fugirem, o dragão das sombras não os perseguirá. Se eles ficarem por perto por qualquer motivo, ela dispara seu sopro.

De qualquer lugar neste nível do castelo e acima, os gritos da Banshee podem ser ouvidos, até mesmo por não-elfos. Seus gritos de agonia proporcionam um cenário constante e aterrorizante daqui em diante.

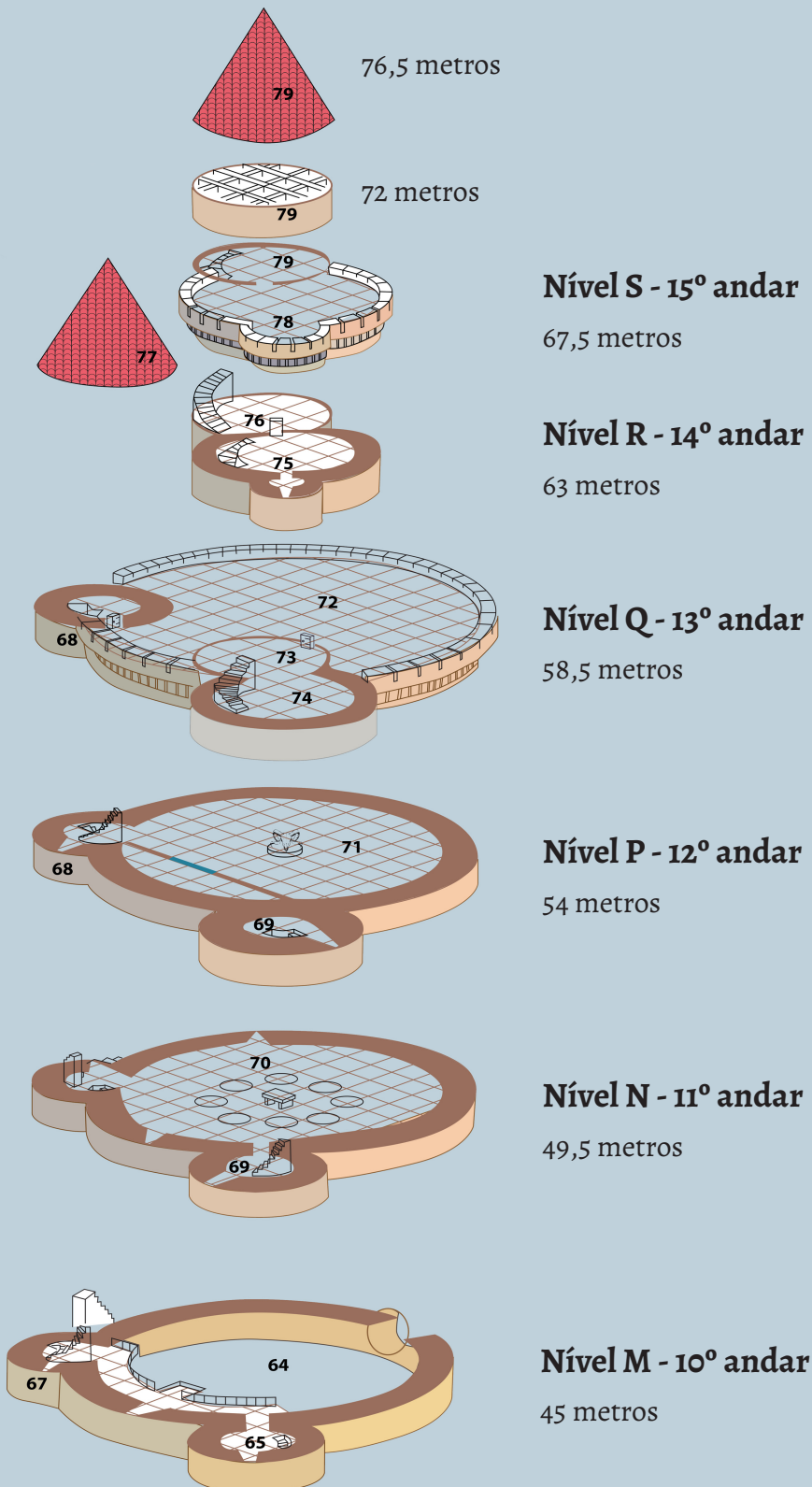
65. Torre Suspensa: Esses dois níveis da torre suspensa se conectam ao covil de Ebb.

66. Telhado Inferior: Este telhado é patrulhado por um par de guardas da perdição. Os gemidos e gritos da Banshee em sua

	Rocha Sólida
	Túnel
	Pilar
	Porta
	Escadas
	Porta Secreta
	Prateleira
	Mesa
	Barris
	Caixas
	Seteiras
	Parede Ilusória



Castelo Avernus - Níveis Superiores



torre são facilmente ouvidos aqui. Mesmo os não-elfos podem identificar a torre da Banshee como a fonte dos gritos terríveis. De qualquer lugar neste nível do castelo e acima, os gritos da Banshee podem ser ouvidos, até mesmo por não-elfos. Seus gritos de agonia proporcionam um cenário constante e aterrorizante daqui em diante.

67. Torre Inferior da Banshee: Esses dois níveis da torre da banshee abrem para o covil de Ebb. Uma escada leva para cima, proporcionando uma entrada para o próximo andar. Willow, a banshee, não pode entrar nesses dois andares da torre.

68. Torre Superior da Banshee: Esta torre é assombrada por um espírito que geme. Em vida, Willow era uma donzela elfa de mente forte. Ela entrou a serviço de Azalin, atraída pelo poder que ele poderia lhe dar. Ela provou ser implacável e sanguinária, características raras para qualquer elfo. Infelizmente, ela também era ambiciosa. Willow traiu Azalin e ele a pendurou no gancho para morrer (ver sala 57). Ele então transformou o espírito dela em uma banshee e a forçou a habitar sua torre. Ela agora serve como um aviso para qualquer um que traia Azalin.

Aldeões a quilômetros de distância podem ouvir seus constantes gritos de agonia. Azalin garantiu que a história de sua traição e punição subsequente fosse espalhada por Darkon. Os aldeões acreditam que Willow é mantida viva pela poderosa magia de Azalin para ser eternamente torturada. Eles não percebem que ela agora é um espírito morto-vivo.

Willow ainda aparece como uma bela e jovem empregada elfa, assim como era no momento de sua morte. No entanto, ela agora tem um gancho enorme e fantasmagórico preso nas costas. Sua ponta atravessa a frente de seu peito. Como todos os espíritos que gemem, ela é uma figura fantasmagórica e transparente.

Willow serve Azalin na morte quase tão

bem quanto o serviu em vida. Ele a vinculou a esta torre como a primeira guardiã de seu filactério. Não há entrada na sala do filactério que não passe pela sua torre. Como afirmado no *Compêndio Monstruoso*, ela pode sentir a presença de criaturas vivas a vários quilômetros de distância. Não há chance de passar por ela. Willow ataca imediatamente se os personagens entrarem em sua torre. Na primeira rodada, ela solta seu lamento de morte.








Willow, Banshee(LB3, p.22)

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	4000 XP
TESOURO	V x2	MOVIMENTO	15
DV [PV]	CA	JP	MO
7 [35]	20	11	10
2 x GARRAS +7 (1D4+3)			

69. Torre sem Saída: Esta parte da torre suspensão sobe um nível e termina em uma sala vazia.

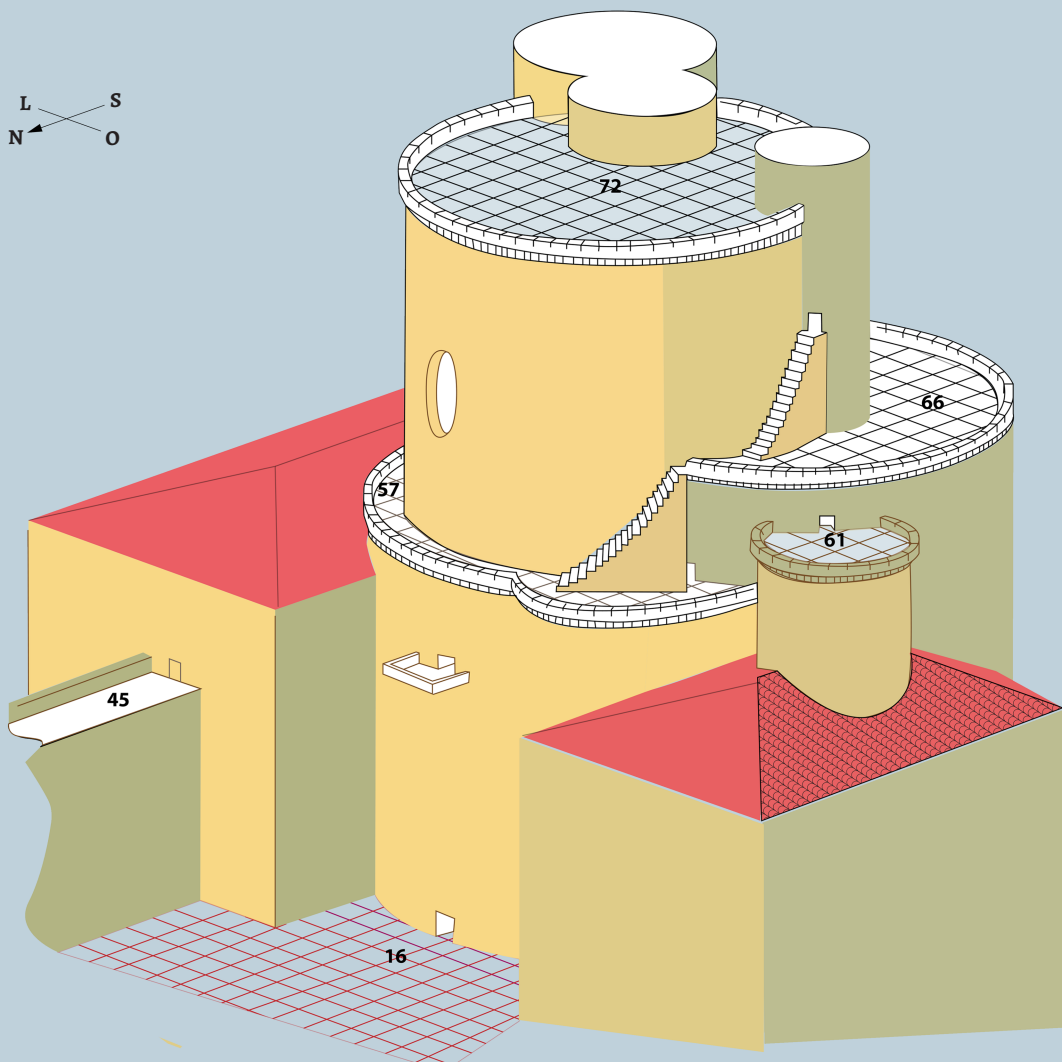
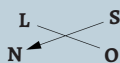
70. Salão da Vida: Esta sala é incomum para o Castelo Avernus. É dedicado ao princípio da vida, um conceito quase estranho a Azalin. As propriedades especiais desta sala melhoram todas as magias de cura ou restauração de vida. As magias de cura sempre curam com sua eficácia máxima. Todas as magias de criação e restauração de vida (*clone, simulacro, ressuscitar mortos, ressurreição, regeneração, restauração, reencarnação*) funcionam automaticamente, sem penalidades normais para o conjurador ou para o alvo. Nenhuma jogada de choque é necessária aqui.

Qualquer criatura morta-viva perde um ponto de vida a cada rodada que permanecer nesta sala. Azalin sofre dores extremas enquanto aqui. A cada rodada, ele perde um ponto de vida e então o regenera (um poder concedido por seu familiar diabrete). No entanto, sua vontade é tão forte que ele nunca hesitou em entrar nesta sala e não dá nenhum sinal externo de dor. As penalidades normais do Castelo Avernus (como um

	Rocha Sólida
	Túnel
	Pilar
	Porta
	Escadas
	Porta Secreta
	Prateleira
	Mesa
	Barris
	Caixas
	Seteiras
	Parede Ilusória

Castelo Avernus

Vista Traseira



sorvedouro do mal) não se aplicam aqui, a menos que o próprio Azalin esteja presente.

Um suave brilho amarelo vem das paredes desta sala. Vocês não perceberam todo o peso do pavor e desespero que este castelo imundo colocou sobre vocês até agora. Uma pequena chama de esperança se acendem em seus corações.

Na parte traseira desta enorme sala circular estão oito pilares envoltos em névoa. Cada um repousa sobre uma pedra verde clara e facetada, tão larga quanto os braços estendidos de um homem. Uma coluna de névoas que se desloca lentamente sobe de cada gema, formando os pilares. À medida que a névoa toca o teto, ela parece se dissipar. Vocês veem formas escuras e imóveis escondidas em vapores brancos e claros.

As pedras e os pilares enevoados formam um círculo com vários passos de diâmetro. No centro há uma mesa quadrada coberta com frascos, potes, ferramentas estranhas e outros dispositivos. A sala está desprovida de móveis.

As pedras verdes são esmeraldas mágicas de tamanho gigantesco. O poder gerador dessas pedras podem pegar qualquer pedaço de carne e criar um clone a partir dele, assim como a magia *clone*. As esmeraldas ficam permanentemente fixadas ao chão e não podem ser removidas ou lascadas.

Dentro de cada uma das colunas enevoadas está um clone adolescente nu de um dos personagens do jogador. Levará um mês ou mais até que estejam totalmente crescidos.

As névoas podem ser facilmente afastadas dos corpos para revelar seus rostos. As névoas envolvem o corpo numa rodada após uma perturbação ser removida.

Remover um corpo das brumas mata o clone, assim como um simples golpe de espada. Azalin não fará nenhuma tentativa de evitar isso, já que ele tem pedaços da carne dos personagens armazenados em algum outro lugar do castelo. Ele pode cultivar novos clones a qualquer momento, se assim o desejar.

O primeiro personagem a afastar a névoa



de um dos corpos vê seu próprio rosto. Isso requer um teste instantâneo de horror. Jogue aleatoriamente para os outros pilares para determinar quais personagens estão lá. Um personagem que vê seu próprio clone deve fazer um teste de horror, embora depois que o primeiro personagem fizer um, todos os outros receberão um bônus de +3. Eles já sabem o que verão e não ficam tão chocados com a visão.

A critério do Mestre, o clone de qualquer jogador morto pode ser descoberto totalmente adulto em vez de jovem. Remover um clone totalmente crescido das brumas é seguro e irá despertá-lo em algumas rodadas. Desta forma, um jogador pode recuperar seu personagem. Claro, o personagem não terá lembranças desde que morreu sob a lâmina do cavaleiro sem cabeça.

Se os personagens dos jogadores falharem em sua busca por Azalin, o arquilih planeja usar seus clones para tentar novamente. No entanto, Skeeever, o diabrete, tem um plano diabolicamente inteligente e maligno. Ele colocou um pergaminho sobre a mesa com dispositivos estranhos, copos de fluidos e componentes de magia. Se os personagens tentarem ler o pergaminho, entregue-lhes a folha no final deste livreto.

Skeeever está tentando fazer os personagens acreditarem que *eles* são apenas clones. Cada personagem que lê ou ouve o conteúdo deste pergaminho falso deve fazer um teste de horror. Comparar o pergaminho com qualquer uma das outras obras escritas de Azalin revelará instantaneamente que é uma falsificação porque a caligrafia não corresponde em nada.

71. Sala do Filactério: Não é por acaso que esta sala fica diretamente acima do Salão da Vida. Embora não haja nenhuma conexão física ou mágica conhecida, Azalin gosta de pensar que, de alguma forma, seu filactério, que contém sua essência vital, é aprimorado por estar tão próximo do Salão da Vida.

A única entrada para esta sala é pela Torre

da Banshee (sala 68).

À sua direita está uma parede reta e contínua. O resto da enorme sala é redondo, ocupando aproximadamente todo o diâmetro da torre. As paredes são primorosamente esculpidas e pintadas, muitas das cenas desenhadas em prata e pouco visíveis na luz fraca. O piso e o teto são de pedra lisa e sem adornos. Não há outras portas ou entradas.

No centro da sala, de frente para a parede plana, há um pedestal largo e redondo que sobe até a cintura. Em cima dele está o crânio de um dragão dourado. A única luz na sala vem de uma chama bruxuleante visível em sua boca parcialmente aberta. Seus olhos brilham em um vermelho opaco, lembrando ameaçadoramente os olhos de Azalin.

As pinturas nas paredes retratam detalhadamente a vida de Azalin. Cada imagem é legendada em Oeridian Antigo. No meio da história de sua vida está a cena que mostra ele se tornando um lich. Seu filactério é exibido com destaque como uma caveira encolhida banhada a ouro em uma corrente em volta do pescoço. Perto do final da história de sua vida, as pinturas mostram sua transição para o semiplano de Ravenloft. O crânio é mostrado sendo alterado magicamente para se tornar um enorme crânio de dragão, combinando com o do pedestal.

O crânio do dragão é o de um Dragão Greyhawk (veja o *Compêndio Monstruoso* do Guia de campanha de GREYHAWK) banhado em ouro. Como resultado, qualquer tentativa de identificar a espécie exata de dragão falha, a menos que o personagem seja nativo daquele reino.

O filactério de Azalin é este crânio. Como afirmado anteriormente, ele foi alterado magicamente de um crânio comum para um enorme e quase imóvel crânio de dragão. É mais um símbolo da prisão de Azalin aqui. O interior da caixa craniana contém todos os escritos místicos necessários para



torná-la um recipiente adequado para a essência vital de Azalin. Este filactério não pode ser aberto ou destruído por nenhum meio disponível aos personagens. Mesmo deixá-lo cair do topo do Castelo Avernus não irá danificá-lo.

Uma chama sempre acesa, do tamanho da chama de uma tocha, é colocada na boca. Sua luz é refletida por meio de dois rubis colocados como olhos, fazendo-os parecer brilhar. Nenhuma quantidade de água, vento ou frio pode extinguir a chama.

Ao lado da chama há um pequeno disco dourado que pode ser removido de dentro da boca do dragão. Ele só pode ser visto por alguém que olha diretamente para a boca do crânio, de perto. Azalin colocou o disco aqui após escrever uma mensagem nele. É uma referência enigmática ao conceito de que se Azalin (a morte que caminha) tocar este filactério (a vida imóvel), ele será destruído. Claro, o próprio Azalin projetou esta armadilha com potencial para matá-lo. Tudo faz parte de seu grande esquema. Normalmente, seu filactério não tem nenhum efeito mortal sobre ele.

Se a vida imóvel tocar a morte que caminha, a vida deverá prevalecer, pois a vida dourada, mesmo imóvel, é o inimigo da morte.

O crânio em si pesa 90 quilos. Mede 1,2 metros do focinho à base. Embora difícil de levantar e transportar, o filactério pode ser rolando. Qualquer personagem que o rolar se move a uma velocidade de 3 mais seu bônus de dano de força. Nenhuma quantidade adicional de força ou de pessoas extras rolando pode fazê-lo se mover mais rápido do que uma taxa de 9. Obviamente, se ele for jogado de uma janela ou rolando por uma escada, sua velocidade excederá 9.

Apenas uma coisa fica no caminho dos personagens que tomam o filactério: o segundo guardião, um demônio guardião maior. Seu covil fica atrás da parede plana desta sala. Os 6 metros centrais desta parede são uma ilusão unilateral. De dentro do

covil estreito, a seção ilusória da parede é invisível. O daemon pode ver e ouvir claramente qualquer pessoa que entre na sala e preparar seu ataque.

A estratégia do daemon é esperar até que a atenção dos personagens esteja completamente focada no filactério. Em seguida, ele sai correndo e solta fogo sobre eles. É claro que é suficientemente inteligente para tirar partido de quaisquer situações únicas e alterar a sua estratégia conforme a ocasião.

Daemon

Guardião Maior, Neutro e Mal

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	11000 XP
TESOURO	S(E)	MOVIMENTO	9,9V
DV [PV]	CA	JP	MO
12 [60]	21	13	11
3 X GARRAS+MORDIDA +10 (1D12/1D12/1D10)			
1 X SOPRO DE FOGO +10 (7D6) 3X/DIA			

72. Telhado da Fortaleza Principal: Este telhado é patrulhado por dois guardas da perdição. Ocasionalmente, Azalin fica nas muralhas e observa suas terras. Ao norte, ele pode ver a estrada e II Aluk. Ao sul há uma região selvagem repleta de aldeias camponesas.

73-76. Aposentos de Azalin: Estes são os aposentos privados do arquilich. Apenas Skeeever, seu familiar diabrete, e Erasmus, seu mordomo fantasma, são admitidos aqui. Abrangendo dois andares, esses quartos são uma paródia de tudo o que Azalin teve na vida. O lich passa algumas horas aqui uma vez por semana. Ele não suporta ser lembrado dos confortos da vida com mais frequência do que isso. Frequentemente, ele quebrará ou destruirá algo aqui antes de sair furioso.

Como mencionado acima, Erasmus é um espírito fantasmagórico que serve como mordomo e criado de Azalin nesses aposentos. Ele mantém tudo em ordem, tirando o pó e limpando quando necessário, acendendo as lâmpadas, preparando banhos quentes,

etc. Erasmo parece completamente sólido e real, mas não pode ser tocado. Objetos físicos passam direto por ele. Ao se concentrar, ele pode mover objetos físicos, fazendo parecer que suas mãos os estão manipulando.

Erasmus não deseja prejudicar ninguém. Ele é um escravo, ligado a Azalin através dos poderes concedidos ao lich pelo semiplano do pavor.

Erasmus parece um mordomo estereotipado. Ele é um homem idoso, com cabelos grisalhos e um pouco avantajado na cintura. Ele se veste com roupas formais pretas o tempo todo. Erasmus trata os personagens com cortesia, pedindo-lhes que esperem o retorno do “mestre”. Ele está consertando uma cadeira quando eles entram. Ele não sabe nada de valor para os personagens, raramente sai dessas salas e não ajuda os personagens de forma alguma, a não ser oferecendo-lhes chá e biscoitos.

73. Sala de Jantar de Azalin: Esta é uma área de jantar pequena e elegante. Possui uma mesa rodeada por oito cadeiras e uma adega. Um aparador contém uma cesta de pão fresco.

74. Escritório de Azalin: Um par de cadeiras estofadas forma a peça central desta sala. Uma mesa baixa fica ao lado das cadeiras, com uma pilha de pergaminhos cuidadosamente empilhados sobre ela. Os pergaminhos são títulos de propriedade de escassas parcelas de terra nas colinas de Darkon — em suma, uma leitura bastante enfadonha. Uma lareira e algumas prateleiras ficam de lado.

75. Quarto de Azalin: Uma grande cama de dossel domina o quarto. Armários duplos guardam muitos tipos de roupas, tanto masculinas quanto femininas. Pendurado na parede está o retrato de uma mulher (a falecida esposa de Azalin) e um retrato de Irik (seu filho morto). Ambas as pinturas foram rasgadas em pedaços por Azalin e depois cuidadosamente costuradas por Erasmus (em mais de uma ocasião). Os

pontos são visíveis à distância.

76. Banheiro de Azalin: Uma enorme banheira é a peça central desta sala. Armários cheios de perfumes, sabonetes e toalhas cobrem as paredes. A banheira está rachada, mas colada.

77. Sótão da Torre da Banshee: Esta área é ocupada apenas por vigas de madeira empoeiradas e teias de aranha. A banshee consegue entrar neste sótão.

78. Vigia do Rei: Este é o mais alto de todos os pontos de vigia possíveis no castelo. Como mirantes semelhantes, Azalin é ocasionalmente visto como uma figura obscura olhando a paisagem. A partir daqui, a estrada é visível para oeste e norte, levando a Il Aluk, a nordeste do castelo.

79. Quarto de Skeeever: O pequeno familiar de Azalin, Skeeever, mora aqui. Embora uma escada leve a este quarto, Skeeever raramente a usa. Ele geralmente entra e sai do castelo por meio de uma janela conveniente.

Esta sala é um poço de lixo imundo. Os diabretes não são conhecidos por sua limpeza. Pilhas de lixo e restos são abundantes. Ratos e moscas estão por toda parte.

O teto tem mais de 9 metros de altura, já que esta sala se estende por dois níveis. Vigas e caibros de madeira cruzam o espaço aberto, tornando-o um lar ideal para uma pequena criatura voadora como Skeeever. O diabrete geralmente dorme bem alto nessas vigas, em um pequeno ninho feito de lama e ossos.

Como mencionado anteriormente, Azalin concedeu ao seu diabrete um encantamento especial. Ao pronunciar a palavra “santuário”, ele é instantaneamente teletransportado para esta sala. Quando os personagens escaparam do controle de Azalin pela primeira vez, ele usou esse poder para escapar das nagas no laboratório do mago.



◆ CULMINAÇÃO ◆

Se os personagens dedicarem um tempo para observar os arredores, eles poderão localizar uma estrada ao norte e oeste do Castelo Avernus. A estrada corta diagonalmente de sudoeste para nordeste (veja o mapa na caixa RAVENLOFT). Visível das muralhas e torres do castelo, mas não do terreno, está a cidade de Il Aluk, a nordeste.

Qualquer pessoa que os PJs encontrarem pode lhes dar instruções para chegar às Fontes de Nevuchar. “Siga a estrada que sai de Il Aluk para o leste. Viaje pelas cidades de Viaki, Karg e Maykle. Depois de Maykle, você terá que alugar um barco para levá-lo rio acima até Nevuchar.” Não há estrada entre Maykle e Nevuchar.

Viajando em velocidade normal, os PJs precisarão de cerca de um dia para ir de

uma cidade a outra. A viagem de Maykle às Fontes de Nevuchar levará dois dias de barco, ou quatro se os PJs tentarem cruzar o país. Claro, os personagens podem usar magia ou marchas forçadas para viajar mais rápido.

Há uma chance dos personagens tentarem evitar seus destinos e viajarem para uma fronteira diferente de Darkon. Contanto que seja uma borda nebulosa, o Mestre pode usar a conclusão descrita abaixo. Ele apenas precisa alterar todas as referências ao santuário da árvore e quaisquer outras características geográficas.

Il Aluk

Esta metrópole é uma cidade imunda e decadente. Todos os tipos de corrupção escondem-se sob o fino

verniz do comportamento civilizado. Azalin tem leis rígidas aplicadas implacavelmente, mas de alguma forma, isso pouco fez para conter a onda de crime e corrupção na cidade. Se alguém avistar a caveira dourada, certamente haverá uma tentativa de roubá-la.

Em Il Aluk, os personagens podem comprar quaisquer suprimentos comuns que desejarem. Cavalos, carroças e até barcos estão disponíveis.

Enquanto os personagens estiverem aqui, diga ocasionalmente a eles que eles ouvem passos suaves seguindo-os. Nada acontece por causa disso, mas aumentará a sensação de serem seguidos e perseguidos.

Assim que saem de Il Aluk, os personagens veem uma forma escura e alada sendo lançada no ar das altas torres da cidade. Ela vira e segue para o sul, longe da cidade.

Viaki

Nenhum encontro acontece aqui, a menos que os personagens ajam com extrema estupidéz. Os habitantes da cidade os tratam com cortesia, mas são um tanto cautelosos.

Durante sua viagem para Karg, os personagens veem uma forma negra alada voando acima. PJs com olhos particularmente aguçados podem detectar uma figura montando nela. Se eles observarem por um tempo, ela parece estar voando para frente e para trás, como se estivesse procurando. É Azalin montado em seu dragão das sombras Ebb. Ele está acompanhando o progresso dos personagens enquanto finge procurá-los.

Karg

Esta cidade é a base da infame Kargat, a polícia secreta de Azalin. Um mapa aproximado de Karg pode ser encontrado na caixa RAVENLOFT.

Enquanto os PJs estiverem nesta cidade, o Mestre deve informá-los ocasionalmente

que sentem uma presença malévola os observando. Isso arrepia os cabelos da nuca, mas, por outro lado, não tem efeito. Azalin está usando vampiros Kargat para seguir os personagens, mas eles estão sob instruções estritas para evitar qualquer contato.

Enquanto os personagens permanecerem na cidade alta (parte norte) e se manterem discretos, tudo ficará bem. Os preços de alimentação e hospedagem são o dobro dos listados no *Livro do Jogador* nesta área da cidade.

A cidade baixa tem preços mais razoáveis, mas é o local de perseguição dos vampiros de Karg. Se os personagens fizerem algo realmente tolo, um vampiro os atacará. Nem todos os vampiros de Karg estão cientes das ordens de Azalin, e alguns que estão sob suas ordens não se importam.

Maykle

Este pequeno povoado pouco interessa aos personagens. As pessoas desta pacata cidade desconfiam de estranhos. A estalagem lhes oferecerá hospedagem e os lojistas os servirão, mas não há chance de envolver os habitantes da cidade em qualquer conversa prolongada.

Conforme os personagens seguem em direção às Fontes de Nevuchar, eles veem uma forma grande, preta e alada voando baixo no horizonte. Uma figura humana pode ser vista montada nela. Os personagens podem querer se esconder ao vê-lo. Eles podem se esconder bem a tempo, antes que a sombra negra do dragão passe por cima. Como antes, este é Azalin montado em Ebb, mantendo o controle do grupo. Ele não os atacará.

Fontes de Nevuchar

Chegar a esta cidade é o objetivo dos PJs. Esta é uma pequena comunidade de elfos que raramente veem estranhos. Os cidadãos são cortesies, mas cautelosos. Contanto que os personagens os tratem com res-

peito e bondade, os elfos agirão da mesma forma. Os elfos contarão aos personagens dos jogadores sobre o Santuário de Nevuchar e sua localização se eles perguntarem.

O santuário é uma enorme árvore à beira da névoa sempre presente, alguns quilômetros a leste da cidade. A árvore cresce em uma pequena ilha no centro do rio Vuchar. O rio tem apenas 15 metros de largura de margem a margem neste ponto.

A ilha rochosa é uma cunha de 6 metros de largura e 75 metros de comprimento. Se os PJs estiverem a pé, eles devem atravessar 4,5 metros de extensão (3 metros de profundidade no centro).

Assim que a caveira estiver a 9 metros da ilha (na margem do rio ou a jusante da ilha), Azalin ataca. Ele chegou na área bem antes dos personagens e vem se preparando desde então. Como ele sabe que deseja que os personagens vençam esta batalha e destruam seu corpo, o lich não usará seu poder para *animar* ou *convocar mortos-vivos*. Ele enviou Ebb de volta ao Castelo Avernus. Ele também deixou todos os seus itens mágicos para trás. Esta batalha será simplesmente entre Azalin e os PJs em uma disputa direta pelo poder.

O Mestre deve lembrar que Azalin quer que os PJs acreditem que *eles* o destruíram para que ele possa enviar sua essência vital para o filactério. O arquilich sabe que basta apenas um deles para carregar seu filactério através das brumas. Azalin lutará ferozmente. Ele está disposto a matar todos, exceto um dos membros do grupo. Suas vidas não significam nada para ele, desde que pelo menos um deles sobreviva. Ele considera uma questão de honra matar o maior número possível antes que o destruam.

Quando Azalin faz sua presença conhecida, várias magias entram em vigor (veja tabela abaixo) pelas durações indicadas. O primeiro número de duração assume que seu familiar diabrete ainda está vivo e que

Azalin é, portanto, um mago de 18º nível. O segundo número assume que o diabrete foi morto e Azalin foi reduzido a um mago de 14º nível.

A magia *contingência* de Azalin irá desencadear um *recipiente arcano* em si mesmo se seu corpo entrar em contato com seu filactério. Isso faz com que sua essência de vida seja forçada a entrar no filactério e seu corpo esquelético se torne um cadáver simples e inanimado.

Magia	Duração
Visão da Verdade	16/12 rodadas
Comando Visual	6/4 rodadas
Pele Rochosa	até o primeiro ataque
Contingência	até ele tocar o filactério

Azalin fica invisível assim que se esgueira até 18 metros dos personagens e lança uma *muralha prismática*. A parede cintilante se estende por 100 metros para cada lado dele e para o céu — uma barreira quase intransponível. Se Azalin for apenas um mago de 14º nível, ele não poderá conjurar a *muralha prismática* (veja abaixo).

Leia a seguinte passagem se Skeeve ainda estiver vivo e Azalin for um mago de 18º nível.

À sua frente está uma pequena ilha no rio, longa e estreita. No seu centro está um grande carvalho. Desenhos estranhos e glifos incomuns estão gravados na casca de seu tronco. Logo além da árvore estão as névoas rodopiantes.

Ao ouvir um barulho, você se vira para olhar para trás. Uma parede de luzes multicoloridas e cintilantes se estende até onde a vista alcança, em ambos os lados, e é mais alta que a torre mais alta do castelo. Bloqueia completamente o caminho em que você veio. Azalin atravessa a parede de luz pulsante e rodopiante. Com uma voz do além-túmulo, o lich entoia: “Vocês tem aquilo que é meu por direito. Devolvam-me e eu apenas

matarei vocês. Recusem, e seu destino será muito pior.”

Se Skeeever estiver morto, Azalin lança uma *muralha de pedra*. Ele o coloca em círculo ao redor do tronco da árvore do santuário. Torna-se uma parede circular com cerca de 3 metros de diâmetro e 3 metros de altura. Independentemente da magia que ele lança, sua magia de *invisibilidade* será desfeita.

Leia a passagem abaixo se Skeeever estiver morto e Azalin for um mago de 14º nível.

À sua frente está uma pequena ilha no rio, longa e estreita. No seu centro está um grande carvalho. Desenhos estranhos e glifos incomuns estão gravados na casca de seu tronco. Logo além da árvore, há névoas rôdopiantes, obstruindo sua visão.

Ao ouvir um barulho, você se vira para olhar para trás. Azalin está na margem, terminando um encantamento. De repente, o tronco da árvore-santuário é cercado por um muro de pedra. Com uma voz do além-túmulo, o lich entoa: “Vocês tem aquilo que é meu por direito. Devolvam-me e eu apenas matarei vocês. Recusem, e seu destino será muito pior.”

Azalin não usa nenhuma das estratégias ou táticas brilhantes que ele é totalmente capaz de projetar. Em vez disso, ele simplesmente ataca os personagens enquanto tenta chegar ao filactério. Qualquer personagem que tentar mover o filactério receberá atenção total e direta.

Assim que chega ao seu filactério, Azalin fica de costas para ele e sempre ataca o personagem mais próximo dele. Se alguém tentar empurrá-lo no crânio, o Mestre deve fazer uma jogada de proteção para ver se ele evitou ser derrubado, mas falhará automaticamente. Azalin se deixará derrubar em seu filactério. Se a batalha terminar assim, leia a passagem abaixo.

Azalin toca a superfície dourada do crânio do dragão. De repente, uma aura amarela de energia mágica envolve o lich. Seus ossos começam a chacoalhar e tremer. Uma fina gavinha de vapor branco escapa de sua boca e traça um caminho em direção às órbitas oculares do crânio do dragão. A visão dessa névoa estranha e penetrante faz sua pele arrepiar. O crânio parece absorver a névoa, e o corpo esquelético de Azalin cai no chão. O crânio parece diferente agora. Seu sorriso cheio de dentes é mais malévolo e o olhar de seus olhos de rubi é mais penetrante.

Se os personagens o derrotarem em combate normal, leia esta passagem.

O cadáver fumegante de Azalin jaz imóvel no chão. O ar está parado, como se o próprio vento estivesse antecipando algum evento climático. Enquanto você observa, um fino vapor branco sobe lentamente do corpo e segue seu caminho até o crânio dourado do dragão. A visão desse estranho rastro de vapor arrepia os cabelos das suas nuças. O vapor procura as órbitas oculares da caveira dourada e desaparece em suas profundezas vermelho-sangue. O crânio parece diferente agora. Seu sorriso cheio de dentes é mais malévolo, seus olhos de rubi mais penetrantes.

Azalin

ArquiLich de 14º ou 18º nível, Leal e Mal

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	9000 XP
TESOURO	DOMÍNIO	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
12 [60]	20	14	12

1 x CAJADO +10 (1D10)

Magias se Skeeever estiver morto (5/5/5/4/4/2/1): *dados místicos* (x2), *enfeitiçar pessoas*, *expandir*, *força fantasmagórica*;



NICK

aterrorizar, escuridão 4,5 m, invisibilidade, o riso histérico de tasha, raio de enfreqüecimento; bola de fogo, dissipar magia, imobilizar pessoas, relâmpago, sugestão; assassino fantasmagórico, pele rochosa, porta dimensional, tempestade glacial; caos, dominação, muralha de pedra, telecinésia; comando visual, visão da verdade; palavra de poder atordoar.

Adicione se Skeeve estiver vivo
(5/5/5/5/5/3/3/2): *pequeno globo de invulnerabilidade; criar passagens; carne em pedra; cubo de força, teleportação exata; muralha prismática, nuvem incendiária; drenar energia.*

Conclusão

Existem dois finais diferentes para esta aventura, dependendo se o Mestre pretende usar a sequência desta aventura, *Raízes do Mal*. Se a sequência não for utilizada, o enredo de Azalin falhará. Se a sequência for utilizada, a trama do arquilich será bem-sucedida.

A Aventura Termina Aqui...

Um leve arrepio passa por vocês. Olhando ao redor, você percebe que a névoa por trás do santuário da árvore está fluindo sobre o seu grupo, envolvendo tudo em uma brancura úmida. Uma figura parece estar se formando nas brumas, diretamente acima do crânio dourado do dragão. Em um momento, vocês veem o fantasma de Hyskosa sentado na superfície brilhante do crânio. Os dedos gelados do sobrenatural deslizam pela sua pele.

“Você frustrou a trama do arquilich e salvou um mundo desavisado de um destino horrível. Este é um lugar intermediário, e posso lhes contar coisas que não lhe eram permitidas saber antes.”

“Azalin usou todos vocês como peões em um grande jogo dele. Após enviar vocês de volta no tempo para testemunhar a queda de Strahd Von Zarovich, ele percebeu que remover o Símbolo Sagrado de Ravenkind do castelo enfraqueceria as leis desta terra. O lich então planejou um esquema para

explorar essa fraqueza.”

“Sabendo que eu definhava em sua prisão, Azalin libertou vocês, o que provou ser sua ruína. Ele sabia da profecia, mas não compreendeu sua plenitude. Azalin então deixou vocês roubarem seu filactério, o depósito de sua preciosa essência da vida. Ele observou vocês, os protegeu enquanto vocês o carregavam até aqui, até o limite de seu mundo.”

“Azalin então confrontou e lutou com vocês, mas mostrou apenas uma fração de seu verdadeiro poder. Se ele realmente quisesse destruir vocês, ele teria feito isso num piscar de olhos. Mesmo na morte, ele permaneceu vitorioso enquanto sua essência vital fluía de seu corpo morto-vivo para seu filactério. Tudo o que precisava era que vocês o carregassem através dessas brumas até os estranhos novos mundos que estão além. Se isso tivesse acontecido, ele teria sido solto em um mundo inocente.

“Meu último ato antes de ter meu descanso eterno é devolver o crânio do dragão às terras de Darkon. As brumas não o aceitarão. Azalin renascerá, mas dentro deste reino. Aqui ele

está e aqui permanecerá. A Grande Conjunção

da minha profecia, pela qual sacrifiquei tudo, estará perdida. Não sei aonde essas névoas os levarão, mas espero que seja para as terras do sol.

“Ajudem-me a empurrar a caveira para a água, pois eu não posso movê-lo sozinho.”

Assim que os personagens empurram o crânio na água, ele flutua lentamente rio abaixo. Algo tão pesado deveria ter afundado imediatamente. Entretanto, os personagens podem ver a sombra de Hyskosa navegando pela água.

As brumas de Ravenloft transportam os personagens para onde o Mestre desejar, até mesmo de volta ao seu próprio mundo. Dentro de três dias, Azalin terá animado um novo corpo no castelo. Ele ficará pensando lá

por algum tempo, tramando novas tramas e planejando sua vingança. Se Skeever morrer, Azalin precisará de algum tempo para conjurar um novo diábrete familiar usando sua magia de desejo. Ele usará mais desejos para recuperar seus níveis perdidos. Todo Darkon ouvirá seu grito quando mais uma vez lhe for negado aumentar seu poder além do 18º nível, mesmo através da magia de desejo.

A Aventura Continua em Raízes do Mal...

Um leve arrepio passa por vocês. Olhando ao redor, vocês percebem que a névoa por trás do santuário da árvore está fluindo sobre o seu grupo, envolvendo tudo em uma brancura úmida. Uma figura parece se formar nas brumas, diretamente acima do crânio dourado do dragão. Em alguns momentos, vocês veem o fantasma de Hyskosa sentado em sua superfície brilhante. Os dedos gelados do sobrenatural deslizam pela sua pele.

“Meu tempo aqui é curto. Este é um lugar intermediário, e posso lhes contar coisas que antes não lhes eram permitido saber.”

“Azalin usou todos vocês como peões em seu grande jogo. Após enviar vocês de volta no tempo para testemunhar a queda de Strahd Von Zarovich, ele percebeu que remover o *Símbolo Sagrado de Ravenkind* do castelo enfraqueceria

as leis desta terra. O lich então elaborou um esquema pelo qual poderia explorar essa fraqueza.”

“Sabendo que eu definhava em sua prisão, Azalin libertou vocês, o que provou ser sua ruína. Ele sabia da profecia, mas não compreendeu sua plenitude. Azalin então deixou vocês roubarem seu filactério, o depósito de sua preciosa essência da vida. Ele observou vocês e protegeu-os enquanto vocês o carregavam até aqui, até o fim do mundo.”

“Azalin então confrontou e lutou com vocês, mas mostrou apenas uma fração de seu verdadeiro poder. Se ele realmente

quisesse destruir vocês, ele teria feito isso num piscar de olhos. Mesmo na morte, ele permaneceu vitorioso enquanto sua essência vital fluía de seu corpo morto-vivo para seu filactério.”

“Agora ele escapou das terras de Darkon. Não sei para onde vocês irão, mas se houver alguma decência em suas veias, salvem aquele lugar do horror do que vive dentro deste crânio de dragão dourado. Minha tarefa acabou e eu vou para meu descanso eterno. Sua tarefa continua diante de vocês. Encontrem uma maneira de destruir essa coisa maligna.”

Quando a névoa se dissipa, os personagens estão em um campo ensolarado e claro. O crânio dourado do dragão está ao lado deles. Parece sorrir com fria satisfação diante do novo e fresco mundo ao seu redor. O que acontece a seguir só pode ser descoberto nas páginas de *Raízes do Mal*.



◆ O LIVRO DE FIRAN ZAL'HONAN ◆

Firan Zal'honan nasceu de sangue nobre no terceiro sábado de Sunsebb em 234 CY. O segundo sol do Tal Turalitan Zal'honan, senhor do reino de Knurl, ele não tinha nenhum lugar na casa de seu pai. Seu irmão herdaria ambos seus títulos e terras.

Ao completar 15 anos de nascimento, ele optou por se tornar aprendiz do mago Quantarius. Dizem que ele deixou a casa seus pais de bom grado, amaldiçoando-os a cada respiração.

Em magia, Firan se destacou. Ele encontrou uma alegria fria em empunhar seu grande poder. Durante 29 anos, ele serviu Quantarius, aprendendo as artes místicas. Quando ele foi liberado de seu aprendizado, ele foi para Raures. Naquela grande cidade, ele aperfeiçoou sua habilidade.

Firan estava em Raures há vários anos quando o Diretor de Knurl mandou chamá-lo. Seu pai morreu enquanto ele ainda estava estudando com Quantarius, embora nenhuma palavra sobre isso tivesse sido enviado para ele. Seu irmão mais velho governou Knurl durante os últimos 13 anos. Agora, ele também estava

morto, estirado em uma sepultura nova e enorme. O Diretor implorou a Firan, como o único herdeiro sobrevivente de Zal'honan, para retornar a Knurl e reivindicar sua herança. Firan aceitou.

Os habitantes da cidade o chamavam de Azal'Pan, que significa rei bruxo no Antigo Deridian. Ele jurou fidelidade ao Trono Malaquita em 283 CY. Ele era conhecido por sua lealdade a Knurl e suas duras exigências de sua lealdade a ele. A palavra do Azal'Pan foi considerado tão boa quanto um contrato escrito. Firan casou-se com Olessa em 290 CY era uma união sem amor, nascida da política. Sua mulher levou 18 anos para lhe dar uma criança, um filho a quem ele chamou de Trik. Olessa morreu ao dar à luz e amaldiçoando Firan. No 19º dia de nascimento de Trik, Firan fez Trik ser publicamente decapitado, empunhando ele mesmo a lâmina. Ele declarou publicamente que seu próprio filho não estava apto para governar em seu lugar.

Acontece que um senhor das sombras das trevas veio até Firan, na noite do funeral de Trik, lhe ofereceu

um segredo mantido por poucos mortais: o segredo do lich. Se esta história fosse verdade, seriam necessários dois anos para completar o ritual necromântico, uma tarefa que Firan aceitou de bom grado. Firan nunca revelou sua verdadeira natureza morta-viva ao seu povo, mas eles podiam sentir a mudança. Ele mudou publicamente seu título para Azal' Lan, como as pessoas o chamavam há anos.

Como governante, Azal' Lan era conhecido por ser capaz de extremos. Ele era conhecido por sua honra inabalável e por nunca quebrar sua palavra, independentemente do custo. Se era intolerante com os criminosos, e as punições eram lendárias em toda a região. Prosperaram sob seu punho de ferro, sem nunca suspeitar que eles abrigavam um monstro morto-vivo.

No ano 342 CY, Azal' Lan anexou o vale Teesar onde Xnurl estava. Para seu crédito, nos anos que se seguiram, Azal' Lan defendeu ferozmente suas terras e seu povo contra o bárbaros do norte e da Marcha dos Ossos. Ele deu a seu povo a mesma lealdade inabalável que ele exigia deles.

Em 372 CY ele expandiu seu feudo para incluir no sul no contraforte de Flinty Hills, o extremo sul

do Blemu Hills, e aquela parte da Floresta Adri que ficava dentro de dois dias de viagem até sua fronteira. Os anões e gnomos de Flinty Hills rebelaram-se quase imediatamente e foram terrivelmente punidos por isso nos anos que se seguiram. Ele renunciou a sua lealdade ao Trono Malaquita e marchou sobre a cidade da Anuspa no ano 391 CY.

Os Nyrondeses ficaram indignados com as incursões dos súditos de Azal em sua nação recém-formada. Em vez de enviar um exército, eles contrataram um poderoso bando de mercenários. Estes homens infiltraram-se no castelo de Azal' Lan na tentativa de destruir o lich.

Apesar de seus tremendos poderes mágicos, os mercenários provaram ser demais para ele. Azal' Lan fugiu.

Dois dias depois de Xnurl, os mercenários ainda estavam entusiasmados em sua trilha. A névoa surgiu pela manhã, sem pensar nisso, o lich moveu-se silenciosamente pela neblina matinal. Ele desapareceu daquele lugar e entrou em uma nova terra, em uma nova realidade, onde permanece desde então. O povo de Darkon o chama de Azalin, uma derivação distorcida de seu verdadeiro título.

Nota encontrada no Livro de Azalin no Salão dos Registros

Irik é uma decepção. Carne da minha carne, o único fruto do meu ser, e mesmo assim, o filho é inapto. Tentei ensiná-lo a governar. O povo deve obedecer ao seu governante! É a ordem natural das coisas. Aqueles que não obedecerem devem ser punidos rapidamente e publicamente para que todos conheçam as consequências da desobediência. O povo comum são como crianças. Eles devem ser constantemente cuidados, para que não se desviem. Eles devem ser disciplinado regularmente. Irik sempre foi de coração mole. Ele queria dar comida aos famintos e seus julgamentos são baseados no perdão, não no estado de direito.

Irik é inadequado para governar Knure. Eu não tive escolha. Tenho já 69 invernos e não haverá outros herdeiros na linhagem Zal'Honan. Se eu não morresse antes dele, ele estragaria o povo e destruiria todos o meu legado. Eu tive que executá-lo. Os animais selvagens sempre matam os filhotes de sua ninhada que são impróprios. Eu fiz o mesmo. Eu fiz o que eu fiz, eu fiz o que fiz!

Fíran Zal'honan, Azal'Lan de Knure

Notas encontradas no Salão da Vida

4.585. Eu clonei a carne dos mercenários. Quando maduros, todos enlouqueceram. Antes de destruir as nuvens, eu as ensinei para determinar seus limites de dor, que eram impressionantemente altos. Talvez o próximo grupo seja melhor.

5.585. O segundo lote de clones sobreviveu ao sol por mais tempo do que o fino. Acredito que manter as cabeças originais em um local remoto e selado e trancado, sem dúvida, é a chave para a jornada a época da origem do Stradh.

6.585. O terceiro lote sobreviveu a transferência, mas que se danem — suas mentes funcionam mau ao voltar ao passado.

7.585. Encontrei a chave! Clonei vocês, seus animais! Separei suas cabeças dos corpos neste fim de semana a ligação psíquica evitou que os clones enlouquecessem. Eu os enviei várias vezes para remover o Símbolo Sagrado de Ravenkind do castelo de Von Zarovicht. Agora, se eu puder encontrar o símbolo no presente, posso destruí-lo para sempre! Eu irei destruir os clones quando eu voltar, eles sabem demais. O próximo conjunto de clones pode ser usado para coisas mais interessantes.

FOLHA DE REGISTRO DO CASTELO RAVENLOFT

Viagem #: _____

Rodada	Stradh Von Zarovich	PJ #1	PJ #2	PJ #3	PJ #4	PJ #5	PJ #6
6)	Ação Movimento	Arrebentou a capela, matou o sacerdote R51 a R40					
7)	Ação Movimento	Matou os acólitos, icone voou pela sala. Ficou em R40					
8)	Ação Movimento						
9)	Ação Movimento						
10)	Ação Movimento						
11)	Ação Movimento						
12)	Ação Movimento						
13)	Ação Movimento						
14)	Ação Movimento						

Registre o movimento usando os designadores de linha e coluna no mapa do Castelo Ravenloft.

O exemplo mostra Strahd se movendo de R51 para R40.

◆ 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 Goblins**

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

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

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

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

“A viagem dos desencarnados aos tempos de ou-

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

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

A Profecia de Hyskosa e o Destino do Semiplano

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

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

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

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

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

A Ordem Das Aventuras e a Progressão dos Selos

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

Selo 1 — A Noite em que os Mortos Caminham

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

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

Esta aventura revela o primeiro sinal do colapso.

Selo 2 — O Toque da Morte

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

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

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

Selo 3 — Banquete de Goblins

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

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

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

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

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

Selo 5 — Das Sombras

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

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

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

Selo 6 — Raízes do Mal

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

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

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

Das Sombras Como Selo

Até este ponto da campanha, a Conjunção manifestou-se como fenômenos progressivos: mortos inquietos, domínios instáveis, passado ressurgindo, o horror espalhando-se pelas águas. Em Das Sombras, porém, ocorre uma mudança fundamental de natureza. A Conjunção deixa de ser apenas um processo cósmico e passa a ser um evento dirigido, manipulado por uma mente capaz de compreender — ao menos parcialmente — a estrutura do Demiplano.

Este é o momento em que os personagens percebem que não estão apenas testemu-

nhando a ruína do mundo, mas participando ativamente dela. As peças se encaixam. As coincidências se revelam planejadas. A sensação de que “algo maior” está por trás de todos os selos anteriores finalmente se materializa em uma figura concreta: Azalin Rex.

Como Quinto Selo, Das Sombras não é marcado por um desastre isolado ou por um fenômeno visível imediato. Seu impacto é mais profundo e mais perigoso: a revelação de que o coração de Ravenloft está sendo manipulado. O “sangue do antigo” não se refere apenas a linhagens ou corpos físicos, mas à própria essência primordial sobre a qual o Demiplano foi construído — e Azalin tenta alcançá-la.

Este selo é o ponto sem retorno intelectual da campanha. A partir daqui, a Conjunção não pode mais ser ignorada como um conjunto de tragédias locais. Ela se revela como um mecanismo em colapso, e Das Sombras é o momento em que a engrenagem central começa a girar fora de controle.

Por que Darkon?

Darkon não é apenas o maior domínio de Ravenloft em extensão territorial; é também o mais estruturalmente complexo. Ele funciona como um eixo de estabilidade aparente dentro do Núcleo, um reino de estradas longas, cidades organizadas e uma burocracia quase funcional — algo raro em um mundo moldado pelo horror. Justamente por isso, Darkon é o local ideal para a manifestação do Quinto Selo.

Enquanto domínios como Souragne, Kartakass ou Har'Akir reagem de forma visceral às rupturas, Darkon reage de maneira silenciosa e sistêmica. Quando algo se rompe em Darkon, não é a terra que grita — são as estruturas invisíveis que falham. Arquivos desaparecem. Mapas tornam-se incorreitos. Mortos não reconhecem seus próprios túmulos. Cidades funcionam como se não percebessem que já começaram a morrer.

Darkon é, metafisicamente, o domínio mais próximo do “núcleo administrativo” do Demioplano. Ele abriga conhecimento, registros históricos, bibliotecas proibidas e experimentos arcanos que tentam compreender a própria natureza de Ravenloft. Quando o Quinto Selo se manifesta ali, o impacto não é imediato, mas inevitável.

Além disso, Darkon é o domínio cujo Senhor Sombrio possui a maior compreensão teórica da prisão em que se encontra. Enquanto outros lordes se afogam em suas próprias maldições, Azalin estuda a cela. Isso faz de Darkon não apenas um cenário apropriado, mas necessário para o avanço da Conjunção. Se alguém poderia tentar usar os selos como ferramentas, esse alguém só poderia governar Darkon.

Por fim, Darkon é o domínio onde a identidade começa a falhar. Pessoas esquecem o passado. Registros se contradizem. A própria memória coletiva parece instável. Esse enfraquecimento da identidade é um reflexo direto do verso profético: quando o “sangue do antigo” se agita, o mundo esquece quem realmente é. Darkon começa a ruir por dentro antes mesmo que seus habitantes percebam.

O Papel de Azalin

Azalin Rex não é apenas um antagonista poderoso; ele é o arquiteto involuntário da Grande Conjunção. Diferente de outros personagens centrais da saga, Azalin não reage à profecia — ele tenta usá-la. Seu papel em *Das Sombras* é o de revelar que a Conjunção não é apenas um destino inevitável, mas também uma oportunidade terrível para aqueles que ousam compreender suas engrenagens.

Azalin é o único Lorde Sombrio que percebe, de forma consciente, que os selos existem. Ele estuda padrões, correlaciona eventos e reconhece que cada ruptura enfraquece a prisão que o mantém em Ravenloft. Para ele, os mortos que caminharam

em Souragne, a dissonância de Kartakass, o despertar de Har'Akir e o caos marítimo não são tragédias — são dados.

Em *Das Sombras*, Azalin assume plenamente seu papel de manipulador. Ele usa os personagens como vetores, empurrando-os para eventos específicos, ocultando informações cruciais e revelando verdades apenas quando já é tarde demais para mudar o curso dos acontecimentos. Sua genialidade está em nunca se apresentar como vilão direto; ele surge como aliado necessário, mentor relutante ou governante distante, sempre mantendo uma camada de ambiguidade.

Narrativamente, Azalin representa o ápice da corrupção intelectual. Ele não é dominado pela emoção, pela fé ou pela tradição — é dominado pela certeza de que o mundo pode ser desmontado e remontado. Seu erro trágico é acreditar que compreender o Demioplano equivale a controlá-lo.

Assim, o papel de Azalin no Quinto Selo é o de abrir a ferida central da Conjunção. Ele não rompe o mundo com força bruta, mas com conhecimento — e isso o torna ainda mais perigoso.

Azalin e o Sinal da Ruptura

O momento exato do Sinal ocorre quando Azalin tenta interferir diretamente na essência que liga os domínios uns aos outros — o “sangue do antigo”. Esse sangue não é literal: é a substância metafísica primordial que sustenta Ravenloft, ligada à criação de Baróvia e à prisão de Strahd. Ao tentar manipulá-la, Azalin faz com que o mundo sangue conceitualmente.

Para o Mestre, este é o ponto em que deve ficar claro que:

- a Conjunção não pode mais ser detida,
- Azalin perdeu o controle do que iniciou,
- os personagens estão presos a um evento maior que qualquer domínio.

A Campanha Completa em Ordem Recomendada de Pro- gresso 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 Goblins (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 Início do Fim

O Quinto Selo está aberto. O mundo começa a esquecer a si mesmo. E a queda final se aproxima.

Das Sombras não é apenas o penúltimo capítulo da saga — é o momento em que Ravenloft compreende, tarde demais, que foi ferido em seu coração.

Das Sombras

A quinta aventura da Grande Conjunção de Ravenloft para OD2

Nas profundezas dos alicerces do Castelo Avernus, Azalin, o lich, trama seus planos. A grande conjunção está chegando, quando todas as terras e senhores de Ravenloft serão libertados nos reinos dos homens. Azalin não pretende deixar passar esta oportunidade. Ele só precisa de alguns cadáveres. Felizmente, há um grupo de aventureiros por perto...

Esta é a primeira de duas aventuras que apresentam Azalin, o lich, e Strahd Von Zarovich em seu eterno conflito. Este módulo contém plantas completas da casa escura de Azalin, o Castelo Avernus. *Das Sombras* levará os personagens a lugares onde nunca estiveram antes — lugares dos quais se fala apenas em sussurros abafados e lendas aterrorizantes.

Para 4 a 6 jogadores, do 9º ao 12º nível.