

**Old  
Dragon**  
COMPATÍVEL

# Ravenloft

Aventuras com  
Dr. Rudolph van  
Richten para  
personagens  
de nível 3-9

## Contos Aterrorizantes

Adaptado por Rangel Sardinha





# Contos Aterrorizantes

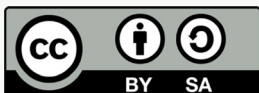
## Coletânea de Aventuras

### para Old Dragon

**Escrito por:** Lisa Smedman, Allen Varney e Steven Miller  
**Adaptado por:** Rangel Perez Sardinha  
**Revisão:** Maximilian “O Max” Ferreira  
**Versão:** 0.0.1 (21/5/24)  
**Diagramação:** Rangel Perez Sardinha  
**Tradução:** Rangel Perez Sardinha

*Adaptação do módulo de aventura “Clilling Tales”,  
publicado em 1995 para Raveloft pela TSR.*

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



# ◆ SUMÁRIO ◆



## INTRODUÇÃO 3

### ATRAVÉS DA VISÃO OBSCURECIDA 6

Darkling Vistani - 4 a 8 pers, de nível 3 a 6

### A LÂMINA DO CIRURGIÃO 40

Golens - 3 a 4 pers, de nível 6 a 8

### JUSTIÇA ETERNA 16

Fantasma - 4 a 6 pers, de nível 3 a 5

### O BEIJO ESCARLATE 50

Vampiro - 3 a 4 pers, de nível 7 a 9

### OLHANDO PARA O ABISMO 26

Vassalich - 4 a 6 pers, de nível 4 a 6

### O MORTO ANCENRAL 61

Múmia Superior - 3 a 4 pers, de nível 7 a 9

### CONFLITO DE FAMÍLIA 36

Licantropos - 3 a 4 pers, de nível 4 a 6

### A COLEIRA DO CAPATAZ 70

Demônios - 3 a 4 pers, de nível 7+

# ◆ INTRODUÇÃO ◆

O mal se apresenta de muitas formas: o sorriso cruel de um vampiro; o toque gélido de uma mão incorpórea; o brilho sinistro nos olhos de um homem no qual a besta sedenta habita; e os passos arrastados daqueles que a ciência ou a magia mantiveram vivos muito além de sua hora determinada.

No entanto, o mal também assume muitos disfarces. Os olhos arregalados de uma criança aparentemente inocente podem esconder uma sede de sangue; as cores vibrantes e os passos ágeis de uma dançarina Vistani não passam de uma fachada para furtos e assassinatos.

Você pode me considerar obcecado - alguém que só vê sombras e nunca a luz. Pode achar estranho que eu, Dr. Rudolph Van Richten, outrora um simples herbalista e curandeiro, tenha dedicado minha vida a erradicar o mal.

Mas você não viu os horrores que eu presenciei. Meu filho, corrompido por um vampiro, implorando que eu cravasse em seu coração a estaca que encerraria sua jovem vida. Minha esposa, dilacerada em um ato de assassinato e vingança.

Como eu poderia continuar apenas curando os corpos de meus pacientes com simples remédios herbais enquanto suas próprias almas estavam em risco? Até que os males que se alimentam de nossa sociedade sejam para sempre arrancados e destruídos, nenhum de nós estará seguro. Nenhum.

Queridos companheiros, imploro a vocês. Deem-me toda a ajuda que puderem nessa longa e perigosa tarefa que assumi para mim mesmo. Um braço forte, uma mente afiada - até mesmo uma palavra gentil é bem-vinda. Todos nós devemos fazer o que

pudermos para trazer de volta a decência e a bondade a este mundo.

*Dr. Rudolph van Richten*

## Para o Mestre

Contos Aterrorizantes é uma coleção de aventuras curtas feitas para AD&D® que se concentram no personagem do mestre (PdM) Dr. Rudolph Van Richten, um homem de alinhamento leal e bom que dedicou sua vida a caçar e destruir o mal em toda Ravenloft.

Cada aventura neste livro é projetada para heróis jogadores de diferentes níveis. As aventuras podem ser jogadas em qualquer ordem, mas devem ser intercaladas ao longo de uma campanha, em vez de serem usadas consecutivamente. Além dos livros básicos de regras de Old Dragon 2, você precisará do Guia de Sobrevivência de RAVENLOFT para jogar.

Contos Aterrorizantes foi desenvolvido para complementar os Guias de Van Richten. Esses livros de referência não são obrigatórios para jogar as aventuras apresentadas aqui, mas contêm informações valiosas sobre os monstros encontrados neste livro. Trechos podem ser citados literalmente quando Van Richten conta uma história ou dá conselhos aos heróis. Essas informações também são resumidas no Guia de Sobrevivência de Ravenloft.

Tente manter Van Richten vivo ao longo dessas oito aventuras. Ele permanece bem afastado da ação durante os combates, preferindo agir apenas como conselheiro dos heróis. Ele deixa que eles assumam o papel ativo em qualquer investigação.

## Dicas de Terror

Desenvolver uma atmosfera de medo e

horror é uma parte essencial do mundo de Ravenloft. Escurecer as luzes, cobrir os móveis com tecidos e tocar uma música suave e assustadora podem adicionar um toque teatral ao jogo. O mesmo vale para as “dicas de terror” que aparecem destacadas ao longo deste livro. Cada dica sugere ideias de como expandir o jogo além das rolagens de dados e anotações.

Jogadores que reagirem de maneira apropriada a essas situações (fazendo com que seus personagens desmaiem, gritem de alarme ou recuem aterrorizados) devem ser recompensados com mais pontos de experiência para aquele encontro e ficam isentos de fazer testes de medo e horror.

## Dr. Rudolph van Richten

**O** Dr. Rudolph Van Richten é um homem de meia-idade. Baixo em estatura e não muito forte. Ele tem cabelos loiros grisalhos que estão ficando ralos em cima, mas que ele deixou crescer atrás. Ele se veste com roupas modestas, geralmente calças marrons simples e uma jaqueta ou capa de tweed.

A introdução no início deste livro e várias das passagens encontradas nos Guias de Van Richten são apresentadas nas palavras do Dr. Rudolph Van Richten. Ao interpretar Van Richten, tente falar de uma forma igualmente exagerada. Este homem esteve à beira da insanidade e confrontou os horrores do mundo muitas vezes. Ao falar sobre o mal que permeia seu mundo, seus olhos se arregalam, suas narinas se dilatam e suas mãos se levantam em gestos dramáticos.

Emule alguns dos maneirismos do médico. Quando perdido em pensamentos, Van Richten anda pela sala, com as mãos cerradas atrás das costas. Ao resumir o que os heróis aprenderam, ele marca pontos em seus dedos. E quando frustrado por um monstro poderoso, ele balança o punho no ar e jura retornar para derrotar o demônio

outro dia.

**HISTÓRICO/ESBOÇO ATUAL:** O histórico de Van Richten aparece não guia de Sobre-vivência de RAVENLOFT e nos vários Van Richten's Guides. Quando não está caçando criaturas sobrenaturais, ele mora em Mordentshire, uma cidade no domínio de Mordent, onde administra uma loja de ervas.

**COMBATE:** Devido a batalhas ocasionais com criaturas que podem drenar níveis. O nível de Van Richten varia entre as aventuras. Por esse motivo, seus pontos de vida e habilidades ladinas diferem em cada aventura neste livro. A introdução de cada aventura observa o nível atual de Van Richten e os ajustes necessários às estatísticas fornecidas.

As aventuras são organizadas em ordem de nível de Van Richten, bem como para grupos progressivamente mais poderosos. Se Van Richten ainda não apareceu na campanha, ele pode estrear em um nível baixo e subir conforme os heróis o fazem, até atingir as habilidades de 10º nível listadas aqui.

Se os heróis conheciam Van Richten anteriormente em um nível de habilidade mais alto, ou se as aventuras aqui são executadas em uma ordem diferente, ele pode explicar suas habilidades diminuídas com alguma história como esta: “Eu rastreei um espectro que escapou da assombrada Casa do Grifo em minha casa em Mordentshire. A trilha me levou ao orfanato local. Você pode imaginar meu horror quando encontrei o espírito sugando a própria vida de crianças indefesas! Meus companheiros e eu destruímos o espectro, mas apenas a um grande custo e após a morte de muitos inocentes.”

Ao viajar, Van Richten carrega consigo seu kit padrão de caça a monstros. Isso inclui um símbolo sagrado, um frasco de água benta, um pequeno espelho, uma adaga de prata e uma estaca de madeira. Cada aventura fornece uma lista de equipamen-

tos adicionais carregados por Van Richten naquela aventura.

## Dr. Rudolph van Richten

**ladrão, humano, 10º nível, Ordeiro**

ENCONTRO 1                      EXPERIÊNCIA 2000 XP  
TESOURO NENHUM(A)      MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
10+5 [55]	10	12	11

1 X PUNHAL MÁGICO+4 +8 1D4+4

FOR 11    DES 16    CON 10  
INT 17    SAB 16    CAR 10

### TALENTOS DE LADRÃO:

Armadilha: 1-5 em 1d6

Arrombar: 1-4 em 1d6

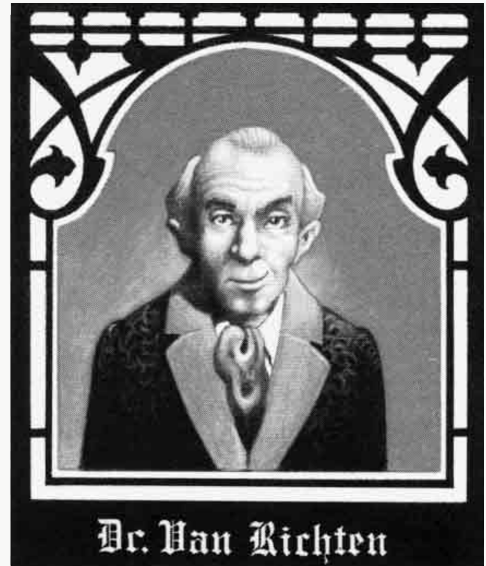
Escalar: 1-2 em 1d6

Furtividade: 1-4 em 1d6

Punga: 1-2 em 1d6

Ouvir Ruídos: 1-5 em 1d6

Ataque Furtivo: dano x4





## ◆ ATRAVÉS DA VISÃO OBSCURECIDA ◆

*Até o ódio à vileza distorce as feições de um homem.*

Bertolt Brecht - *Para a Posteridade* (1938)

**E**sta aventura foi projetada para quatro a oito heróis de níveis 3-6. Como esta aventura é intensa em combate, o grupo deve incluir pelo menos dois guerreiros, de preferência de níveis 5-6 e armados com armas mágicas.

Nesta aventura, Van Richten está no nível 5. Ajuste suas estatísticas deduzindo 5d6 pontos de vida e reajustadas suas habilidades de ladino. Ele carrega consigo seu kit padrão de caça a monstros, além de um pergaminho de proteção contra monstros, veneno e uma poção de cura.

Esta aventura se passa em Tepest. mas poderia acontecer em qualquer domínio onde os Vistani estivessem ativos.

### Antecedentes

**M**uito antes do Dr. Rudolph Van Richten começar sua busca para erradicar o mal dos domínios de Ravenloft, ele era um homem casado e feliz, contente em usar remédios fitoterápicos. Mas então os Vistani, os ciganos errantes de Ravenloft, roubaram seu filho de 14 anos e venderam o menino a um vampiro. Van Richten salvou seu filho - transpassando seu coração. Mas desde então, ele nutre uma aversão, no fundo de sua alma, pelo povo Vistani – e, em particular, pela tribo Radanavich de Darkon.

O primeiro passo de Van Richten no caminho que ele trilha agora foi a forte vingança que ele tomou contra a tribo Radanavich, e seus esforços subsequentes foram, em parte, sua tentativa de remover a mancha

de sangue de sua alma. Nesta aventura, no entanto, o ódio decrescente de Van Richten é reacendido novamente e se volta contra a tribo Gojanovic de Tepest, cuja **oma** (a avó que governa a tribo) é irmã do **oma** Radanavich.

Recentemente, a tribo Gojanovic expulsou um dos seus: Lomar, um homem que roubou o baralho de tarokka de sua irmã e vendeu várias cartas dela para giorgios (não-ciganos) como peças de curiosidade. Em troca, sua irmã Vianchi o amaldiçoou, deixando seus dedos pegajosos para que ele não conseguisse largar nenhum objeto que tocasse. Furioso, ele a matou – e foi imediatamente denunciado pela tribo. Até sua esposa, Sashine, fechou a porta de seu vardo na cara dele e desviou os olhos do filho de Lomar. Kinar, dele.

Lomar se tornou um Darkling – uma caricatura do orgulhoso homem Vistani que ele já foi. Ele busca vingança contra a tribo Gojanovic e acha que Van Richten (e seus companheiros, os heróis) serão as ferramentas perfeitas.

## Começando a Aventura

**A** aventura começa com uma isca cuidadosamente planejada que parece retratar Lomar como uma vítima dos Vistani. Eventualmente, os heróis descobrem que Lomar é seu verdadeiro inimigo, mas inicialmente ele parece bastante inocente.

Os heróis estão viajando com o Dr. Van Richten em sua carruagem particular ao longo de uma estrada rural no norte de Tepest que passa por fazendas isoladas. Logo à frente, eles avistam uma fina nuvem de fumaça. Quando eles fizerem a curva, leia o seguinte:

*A fumaça sobe de uma casa de fazenda que foi totalmente queimada. Os móveis estão espalhados ao seu redor. e os corpos de uma mulher e de duas crianças jazem na lama.*

*Um homem magro e de cabelos escuros está sentado em um banquinho quebrado, com o rosto entre as mãos, soluçando.*

O “fazendeiro” é Lomar. Depois de ouvir que o famoso médico passaria por aqui, o Darkling montou esse quadro para ele. Ele está prestes a oferecer uma isca à qual Van Richten é incapaz de resistir.

Van Richten para a carruagem, desce e pergunta se pode ajudar. Supondo que os heróis os sigam e estejam próximos o suficiente para ouvir a conversa resultante, leia o seguinte para os jogadores.

*“Aqueles malditos Vistani fizeram isso!” o homem chora. “Há alguns dias, eles montaram acampamento por aqui. No começo eles eram amigáveis. Mas então descobri que eles estavam roubando minhas galinhas e dei uma surra severa no único garoto que consegui capturar. Esta manhã, enquanto eu trabalhava no campo, a tribo dele se vingou. Eles mataram minha esposa e minhas filhas – e roubaram meu filho! Uma maldição sobre a tribo Gojanovic! “Eles são todos ladrões e assassinos!”*

Van Richten empalidece visivelmente ao ouvir o nome de Gojanovic. Seus punhos se fecham e ele começa a tremer. “Os Gojanovics”, ele murmura baixinho. “Parentes daqueles que roubaram meu querido Erasmus.”

Se os heróis ainda não ouviram a história de como os Vistani sequestraram Erasmus, Van Richten conta a eles agora. Ele faz todos os esforços para pressioná-los a recuperar o filho de Lomar.

Lomar, que se apresenta como “Brissell”, diz que a tribo Gojanovic está acampada a uma curta distância e afirma saber a direção que seguirão – ao longo de uma estrada que passa por um vale estreito.



*“É inútil atacá-los no acampamento”, diz ele. “Mas no vale, podemos ter uma chance. Ainda podemos recuperar meu filho. Kinar, e nos vingemos do imundo Vistani.”*

## Lomar Cojanouic

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 650 XP  
TESOURO NENHUM(A) MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
2+5 [15]	12	10	8

1 X **ADAGA** +1 (1D4)  
1 X **ESPADAS CURTA** +1 (1D6)  
1 X **VENENO** +2 (JPC CONTRA MORTE INSTANTÂNEA)

Lomar se parece com o típico Vistani: pele morena, olhos brilhantes e cabelo preto como azeviche. Ele se tornou um darkling recentemente, e por isso ainda não apresenta as feições magras encovadas associadas a essas criaturas — embora esteja ficando um pouco mais magro.

Lomar reveste cada uma de suas armas com veneno Tipo E. Ele usa um poderoso anel de regeneração que restaura 3 pontos de vida por rodada. Também veste uma capa preta esfarpada (asas do morcego). Se encurralado em combate, ele a utiliza para escapar, escondendo-se com a ajuda de seu anel de invisibilidade.

## Reconhecendo Lomar

A primeira pista de que algo não está certo é que o luto de “Bris-sell” passa muito rapidamente. Ele parece um tanto impaciente para enterrar sua “esposa” e “filhas” e colocar o grupo a caminho. Ele explica essa aparente falta de compaixão como um desejo ardente de resgatar seu filho “antes que aqueles vis Vistani trabalhem sua magia maligna sobre ele”.

A segunda pista é que ele continua usando palavras da língua Vistani. Ele toma cuidado para não dizer nada realmente comprometedor, mas ocasionalmente palavras como vardo, giorgio e oma escapam. Se os heróis perceberem isso, ele simplesmente afirma que tem um “bom ouvido para idiomas” e aprendeu essas palavras com as visitas frequentes dos ciganos à sua fazenda.

A terceira pista são as mãos pegajosas do darkling. A princípio, ele é relutante em falar sobre isso, mas eventualmente admite que foi amaldiçoado por uma Vistani depois de roubar algo dela. Ao mesmo tempo, ele “admite com relutância” que esse roubo

é a verdadeira razão pela qual os Vistani mataram sua família. Ele tenta ganhar a simpatia de Van Richten explicando que o objeto roubado era um *jeshka*—o coração de um assassino, cravejado de espinhos, usado para invocar “poderosas entidades malignas”. Lomar diz que roubou o *jeshka* para destruí-lo e impedir seu uso.

Van Richten, cego por seu ódio pelos Vistani, aceita essa história sem questionar. (Ele já ouviu falar de *jeshkas*, mas não tem ideia do que elas podem invocar.) Heróis mais atentos podem se perguntar como um “fazendeiro” sem instrução poderia reconhecer um *jeshka*, muito menos roubar um tal poderoso talismã mágico de um acampamento Vistani armado.

Se os heróis decidirem questionar os vizinhos mais próximos (todos vivendo a vários quilômetros de distância), eles descobrem que a fazenda pertence a uma viúva e suas duas filhas. O nome do marido dela era realmente Brissell, mas ele morreu há cinco anos.

Se o darkling perceber que os heróis suspeitam dele, ele foge no meio da noite, fazendo sua “desaparição” parecer um sequestro pelos Vistani. Van Richten, é claro, insiste em “resgatar” Brissell, prosseguindo com a emboscada.

## A Emboscada

Os planos da emboscada parecem viáveis. Há apenas uma estrada que os Vistani podem seguir, e o local da emboscada é perfeito. “Brissell” usa uma luneta para identificar qual vardo mantém seu filho. Ele aponta para o vardo de Sashine, onde Kinar está sentado ao lado de sua mãe.

Van Richten cai diretamente na armadilha do darkling, insistindo que o ataque à caravana dos Vistani seja o mais impiedoso possível.

A tribo Gojanovic tem 35 membros. Desses,

dez são crianças ou idosos e não participam de nenhum combate. Vinte e dois são guerreiros ou ladrões. Estes últimos atacam com adagas revestidas de veneno paralisante (Tipo O). Os três restantes (a oma Goja, Vianchi e uma mulher chamada Helvia) são magos especializados em adivinhação, com 10º, 6º e 3º níveis, respectivamente.

Por fim, a tribo Gojanovic inclui quatro ursos dançarinos. Ao primeiro sinal de problema, esses animais altamente treinados são soltos e ordenados a atacar. Em vez de dilacerar suas vítimas, os ursos as abraçam, segurando-as em seus peitos até que os Vistani possam subjugar-las.

## Ladinos Vistani

ENCONTRO	14	EXPERIÊNCIA	120 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	13	8	8

1 X ADAGA +1 (1D4)

## Guerreiros Vistani

ENCONTRO	8	EXPERIÊNCIA	270 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
6 [30]	13	8	8

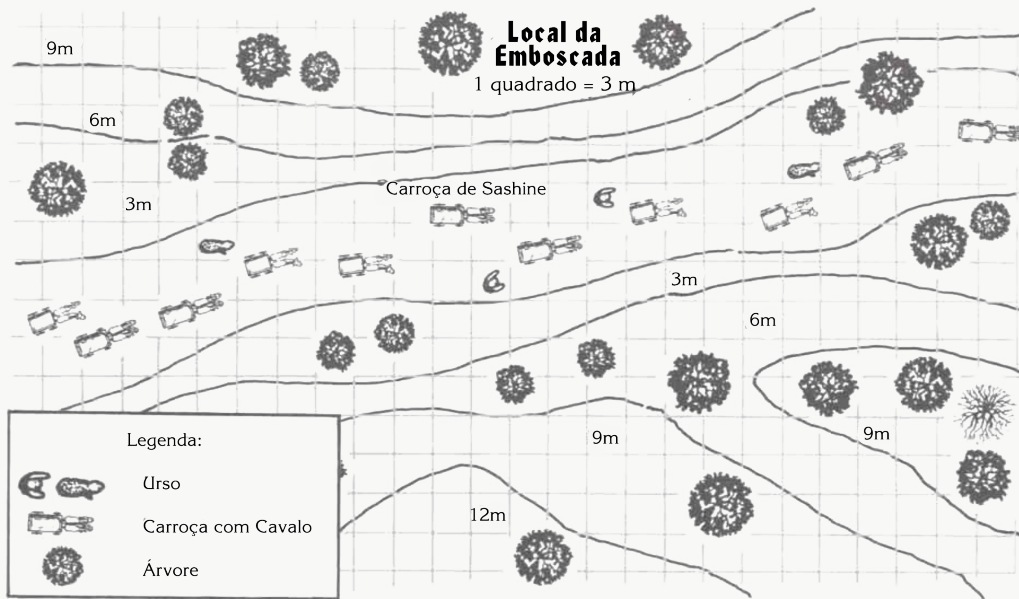
1 X ESPADA +5 (1D6+1)

## Goja, Maga Vistani

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
10 [35]	10	13	9

1 X ADAGA +8 (1D4)

**MAGIAS:** 1º nível: mãos flamejantes, Ilusão, Enfeitiçar Pessoas, Sono  
2º nível: Detectar Invisibilidade, Escuridão



Contínua, Invisibilidade, Percepção Extra Sensorial, Localizar Objeto

3º nível: Clarividência, Dissipar Magia, Relâmpago

4º nível: Confusão, Porta Dimensional, Olho Arcano

5º nível: Metamorfosear-se, Criar Passagem, Ilusão Permanente

## Vianchi, Maga Vistani

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	12

DV [PV]	CA	JP	MO
4[12]	10	10	9

1 X ADAGA +4 (1D4)

**MAGIAS:** 1º nível: escuridão, Ilusão, Enfeitiçar Pessoas, Mísseis Mágicos

2º nível: Detectar Invisibilidade, Queda Suave, Invisibilidade, Percepção Extra Sensorial

3º nível: Clarividência, Imobilizar Pessoa, Lentidão

4º nível: Ampliar Plantas

## Vianchi, Maga Vistani

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	12

DV [PV]	CA	JP	MO
7 [21]	10	10	9

1 X ADAGA +4 (1D4)

**MAGIAS:** 1º nível: Ilusão, Enfeitiçar Pessoas, Sono

2º nível: Levitação, Percepção Extra Sensorial

## Ursos Marrons

ENCONTRO	4	EXPERIÊNCIA	400 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	12

DV [PV]	CA	JP	MO
5+5[30]	14	7	9

1 X PATADA +4 (1D6)

1 X ABRAÇO +4 (1PC OU IMOBILIZADO)

Se tiver a chance, Lomar rouba seu filho e foge imediatamente. Caso contrário, ele mantém-se na retaguarda dos heróis, esfaqueando com uma adaga envenenada aqueles Vistani que se aproximam dele. No momento em que as coisas começarem a virar contra os heróis, ele usa seu anel de invisibilidade e asas de voo para evitar a captura. Lomar deve escapar desse encontro, pois ele reaparece mais tarde nesta aventura.

Os Vistani perseguem seus atacantes sem piedade. Eles tentam capturar os heróis para que a justiça seja feita. Sua arma principal é um tamborim de dança que Goja carrega. Qualquer não-Vistani que ouvir a batida de seu som deve fazer uma JPS com uma penalidade de -5 ou sofrer os efeitos do feitiço dança irresistível de Otto, começam a dançar enquanto o tamborim tocar. Pelo menos um dos heróis deve acabar como prisioneiro dos Vistani. Isso fornece a esse herói a oportunidade de interagir com os ciganos — e de descobrir a verdade por trás do banimento de Lomar da tribo. Se nenhum dos heróis for capturado, veja a seção “Se eles não forem capturados?” abaixo.

## Julgamento Vistani

**O**s Vistani submetem os heróis capturados a um julgamento, em vez de matá-los diretamente. Esse julgamento assume a forma de um círculo de sentença, no qual o acusado senta-se no centro de um círculo de Vistani. O acusado tem a chance de defender suas ações. Em seguida, a sentença é proferida pelos que foram feridos ou perderam entes queridos na emboscada.

Durante o julgamento, os Vistani perguntam ao prisioneiro por que os heróis atacaram inexplicavelmente. Se acusados do ataque à fazenda, os Vistani negam veementemente qualquer conexão com ele. “Isso soa mais como a obra da tribo Rada-navich”, dizem eles. “Esse bando maligno

não merece ser chamado de Vistani.”

Se os heróis mencionam o jeshka, os Vistani reagem com horror. Eles advertem os heróis para não falarem sobre ele e cochicham preocupados entre si. Eles não responderão a nenhuma pergunta sobre isso.

Em algum momento durante o julgamento, um dos Vistani pergunta ao herói por que Lomar, o Darkling, estava com os heróis. Quando o herói não reconhecer o nome, os Vistani descrevem “Brissell.” Independentemente da resposta do herói, os Vistani pos alertam sobre o Darkling e explicam a história de Lomar (resumindo a seção “Antecedentes”).

O julgamento termina com os Vistani pronunciando uma sentença de morte sobre os heróis capturados. Eles fazem isso passando uma taça em torno do círculo e colocando nela uma pedrinha branca (inocência e liberdade) ou uma pedrinha preta (culpa e morte). O veredito é anunciado, mas então a Oma Goja oferece uma possibilidade de compensação. Se os heróis concordarem em caçar e matar Lomar, os Vistani pouparão suas vidas. Goja lança uma Maldição sobre os heróis para garantir sua cooperação. Os heróis capturados são então libertados para se reunirem com seus companheiros.

Se os heróis, de alguma forma, conseguirem evitar um veredito de culpados, por meio de engano ou magia, Goja, em vez disso, pede sua cooperação como um favor para compensar seu papel no ataque injustificado ao acampamento Vistani. Incentive os jogadores, se necessário, a aceitar a tarefa. Os Vistani não fizeram nada aos heróis, e alguns podem ter morrido devido ao mal de Lomar.

## Se eles não forem capturados?

Alguns personagens dos jogadores têm o hábito irritante de lutar até a morte ou escapar das tentativas de captura mais seguras. Se os heróis evitarem a captura,

organize para que um dos Vistani se torne seu prisioneiro em vez disso. Isso pode ocorrer em combate, quando os Vistani abandonam um companheiro caído, ou um jovem imprudente da tribo pode tentar assassinar os heróis em um ataque furtivo e solitário em seu acampamento. Antes que os heróis possam matá-lo, ele implora por misericórdia. Então, ele pode transmitir os fatos necessários sobre a emboscada e a história de Lomar.

## Perseguindo Lomar

Desde que foi banido de sua tribo, Lomar reside em um antigo cemitério a cerca de oito quilômetros ao norte de Kellee. Ele vive em um túmulo de mármore no centro do cemitério, e é para esse túmulo que ele foge após a emboscada.

Se os heróis sob a influência da Maldição tiverem dificuldade em localizar Lomar, as magas da tribo Gojanovic os ajudam usando suas magias de adivinhação. Os feitiços não revelam Lomar diretamente, mas fornecem uma visão geral do cemitério, que está localizado a meio dia de viagem a pé do acampamento Vistani.

Quando chegam ao cemitério, leia abaixo:

*Vocês estão na entrada de um grande cemitério que, evidentemente, é bastante antigo. Lápides estão tombadas, a grama amarelada e doente cresceu até a altura dos joelhos, e as cercas de ferro forjado que circundam alguns dos terrenos estão manchadas de ferrugem. Um ar de malícia paira no ambiente. As poucas árvores grandes que pontuam o cemitério estão cobertas de espinhos cruéis. Estátuas que marcam vários túmulos estão desgastadas pelo tempo e indistintas, mas parecem ter sido, em algum momento, retratos de figuras monstruosas com sorrisos ameaçadores.*

*Aqui e ali, há buracos escancarados rasgados no solo. Dada a forma e a posição desses buracos, parece que alguns dos túmulos foram perturbados.*

*No centro do cemitério ergue-se um túmulo feito de mármore negro. Suas paredes possuem janelas estreitas com vidros de um vermelho-sangue. As duas portas são de ferro pesado e preto.*

Os heróis provavelmente esperam um ataque de mortos-vivos. No entanto, os “túmulos abertos” são, na verdade, buracos de saída deixados por aranhas que escavam o solo. Essas aranhas gigantes são extremamente sensíveis a vibrações e emergem do chão para atacar qualquer pessoa que atravesse o cemitério. (Os testes de surpresa sofrem uma penalidade de -6.) Alternativamente, elas se escondem nos buracos abertos, saltando até 9 metros para atacar.

Como Lomar usa as Asas do Morcego, ele não precisa atravessar o cemitério e, portanto, não teme os ataques das aranhas.

## Aranhas Gigantes

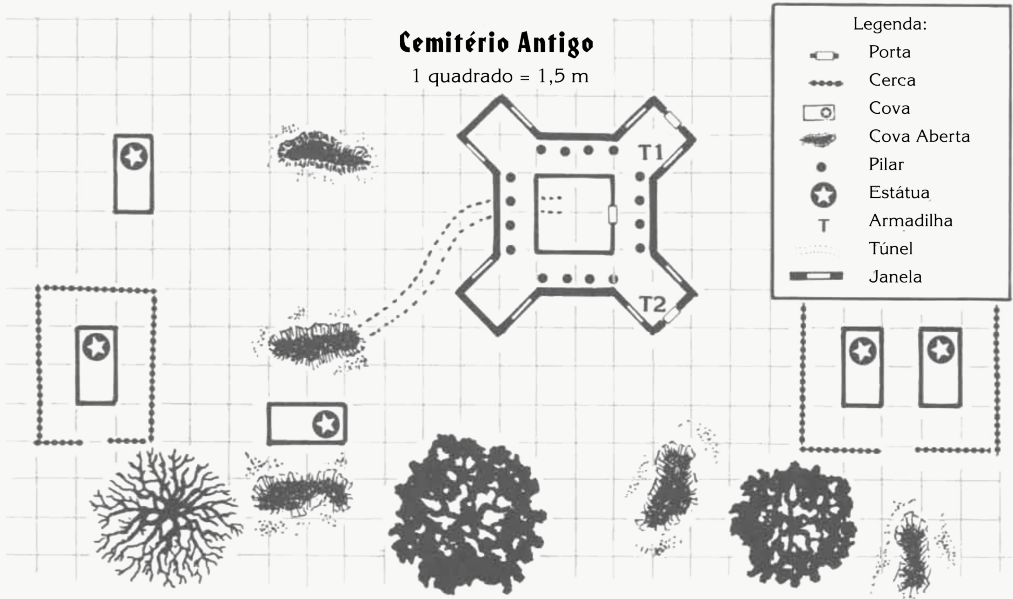
ENCONTRO	3	EXPERIÊNCIA	420 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	18
DV [PV]	CA	JP	MO
2+2[12]	14	7	9

1 X MORDIDA +4 (1D6)(JPC OU IMOBILIZADO POR 1 HORA)

## Dicas de Terror: Aranhas à espreita

Antes de a aventura começar, compre três aranhas de plástico. Cada uma deve ser presa com fita adesiva na parte de baixo de uma das cadeiras onde os jogadores irão se sentar. Como alternativa, desenhe aranhas em pedaços de papel.

Enquanto os heróis estão atravessando o cemitério, diga ocasionalmente aos jogadores que seus personagens “ouvem algo” e incentive-os a parar e ouvir. Nesse momento, posicione-se atrás de um jogador e balance suavemente a cadeira dele ou dela, dizendo que o personagem “sente a terra tremendo”.



Quando chegar o momento para as aranhas atacarem, peça aos jogadores que tentem adivinhar o que está causando os tremores. Em seguida, peça que eles procurem na parte de baixo de suas cadeiras e removam o objeto que está preso ali para ver se suas suposições estavam corretas. Os personagens dos jogadores que encontrarem as aranhas serão os alvos dos ataques das aranhas.

Essas aranhas gigantes têm uma forma adicional de ataque. Como evoluíram para capturar presas em áreas abertas, elas podem lançar fios pegajosos semelhantes a teias a cada terceiro turno. Trate esses fios como a magia Teia, utilizando o mesmo alcance e efeito, e permita que os heróis realizem uma JPD para evitar os fios pegajosos. Uma aranha corre em direção a qualquer criatura que tenha aprisionado e começa a se alimentar de sua vítima.

## Criatura Tumular

**L**omar vinha tentando reunir coragem há algum tempo para criar um jeshka — um talismã mágico usado por Vistani malignos para invocar um elemental de túmulos de Ravenloft. Quando os heróis

se aproximam do túmulo, ele finalmente encontra coragem para criar esse poderoso e maligno talismã - empurrando longos e finos espinhos em seu próprio coração. (O anel de regeneração que ele usa mantém-no vivo, apesar do ferimento causado pelos espinhos. Ele também o obriga a continuar empurrando os espinhos para dentro de seu peito, pois os furos em seu coração se fecham e cicatrizam rapidamente.)

O elemental de túmulos emerge do solo e ataca os heróis enquanto eles se aproximam do túmulo. Se o combate for mal para os heróis, os guerreiros Vistani da tribo Gojanovic podem chegar bem a tempo para salvá-los. No entanto, é importante que sejam os heróis que liderem o ataque contra Lomar.

## Elemental do Túmulo

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	3000 XP
TESOURO	NENHUM(A)	MOVIMENTO	18
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
8[40]	20	11	11
1 X ATAQUE +8 (4D8)			



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).

## Dentro da Tumba

**A**s paredes da tumba têm sessenta centímetros de espessura e as janelas nelas inseridas são meras fendas, com apenas sete centímetros de largura. Cada uma das portas é de ferro forjado e está presa (um teste bem sucedido de força para forçá-la a abrir).

Antes de Lomar assumir o controle da tumba, ela era o covil de uma das enormes aranhas que os heróis encontraram no cemitério.

Embora Lomar bloqueou o buraco pelo qual ele entrou na tumba, ele não se preocupou em limpar o local. Conforme os heróis entram na tumba, leia o seguinte:

*Os corredores estão repletos de teias de aranha empoeiradas que atrapalham seu progresso. Logo à frente, uma figura humana está suspensa nas teias. É claramente um cadáver; as porções mais macias da carne do homem foram consumidas, expondo os ossos brancos. No entanto, a figura se contorce ligeiramente, como se estivesse lutando para se libertar.*

Os cadáveres são os restos horríveis da refeição de uma aranha. Avistá-lo é motivo para uma verificação de horror. Parece animado apenas porque os heróis estão perturbando as teias que o prendem.

Quando os heróis chegarem à sala interna, leia o seguinte:

*Abrindo a porta do santuário interno da tumba, vocês veem "Brissell" – ou Lomar, o Darkling, como vocês o conhecem agora. Sobre seu coração, seu peito está perfurado por dezenas desses espinhos, e a frente de sua camisa está encharcada de sangue. Sua tarefa sangrenta foi cumprida, o Darkling se vira e pula em um caixão aberto.*

Esta visão perturbadora é motivo para um teste de horror.

Lomar tenta escapar por um buraco no fundo do caixão. Dá acesso a um túnel que vai da câmara interna da tumba até um dos antigos buracos das aranhas.

Normalmente, Lomar mantém a tampa do caixão fechada para manter as enormes aranhas fora da tumba. Se os heróis tentarem entrar por esta rota, eles deverão passar por várias teias de aranha e ficar cobertos de pequenas aranhas. Eles então devem abrir a tampa do caixão, um feito que exige um teste de Força com -2. Eles não encontram aranhas gigantes no túnel.

## Matando o Darkling

**C**aso os heróis consigam matar Lomar, a tribo Gojanovic chega algumas horas depois para enterrar seu corpo para descansar. Eles o removem do cemitério (que dizem ter se tornado “solo profano”) e o enterram em um local tranquilo em uma campina próxima, usando um antigo rito Vistani para garantir que Lomar não retorne como um fantasma ou espectro. O rito é muito secreto: nenhum Giorgio tem permissão para testemunhá-lo.

Os heróis podem observar, porém, que Oma Goja está dirigindo o enterro. Mais tarde, ela mostra sinais de intenso luto. Se questionada, ela admite que Lomar era seu filho. Isso toca em emoção em Van Richten, que começa a chorar. Ele admite que estava errado – que nem todos os Vistani são assassinos e ladrões, e que ele não deveria ter julgado Oma Goja e seus parentes pelos atos da tribo de sua irmã.



## ◆ JUSTIÇA ETERNA ◆

*O sangue humano é pesado; o homem que o derramou não pode fugir.*

*Provérbio Africano*

**E**sta aventura foi projetada para quatro a seis heróis de níveis 3-5. Qualquer combinação de classes de personagens funciona, porque esta é principalmente uma aventura investigativa.

Os heróis devem descobrir a razão por trás de uma assombração e libertar um espírito vingativo que assola uma mansão. Nesta aventura, Van Richten está no nível 5.

Ajuste suas estatísticas deduzindo 5d6 pontos de vida e reajustando suas habilidades de ladino. Ele fornece aos heróis um kit padrão para investigar uma assombração, que inclui cadernos, penas e tinta para tomar notas ao entrevistar testemunhas; frascos e sacos para coletar amostras; um

relógio de bolso para cronometrar as aparições do fantasma; um pergaminho com a magia arcana localizar objeto; e outro com a magia divina falar com mortos.

A aventura se passa na cidade de Levkarest, no domínio de Borca, mas funciona em qualquer cidade de Ravenloft com uma população considerável de cidadãos ricos.

### Antecedentes

**R**obert Tatenna é um membro respeitado da nobreza de Levkarest, também o rico proprietário de uma elegante mansão nos arredores da cidade. Ele fez fortuna no negócio de óleo de cozinha.

Robert sempre foi considerado um homem de sorte. Sua esposa, Esmerelda, não é somente uma das mulheres mais bonitas

desta região, mas também deve herdar a fortuna de Charlesworth quando seu tio idoso falecer. Sua filha, Trícia é uma debutante adolescente cuja beleza rivaliza com a de sua mãe. Uma série de jovens solteiros pretendentes busca obter sua mão.

No entanto, Robert recentemente teve uma onda de má sorte. Dois anos atrás, sua bela mansão queimou até as últimas cinzas. Toda a casa foi consumida em um inferno alimentado por barris de óleo de cozinha armazenados em uma das despensas. O incêndio se espalhou tão rapidamente que um dos criados ficou preso em um quarto no andar de cima sendo queimado até a morte.

Felizmente, Esmerelda e Trícia estavam visitando parentes na época e levaram vários criados com elas, caso contrário, poderia ter havido mais mortes.

Robert imediatamente reconstruiu sua casa ainda maior. Mas assim que a família se mudou, começaram ocorrências estranhas e inquietantes. Pequenos focos de incêndio irromperam inexplicavelmente, os criados ouviram correntes chocalhando à noite, e Trícia começou a ter pesadelos tão terríveis que não falava deles. Agora circulam rumores que a mansão é assombrada. A família Tatenna é forçada a permanecer lá (Robert gastou cada centavo que não estava comprometido em seu negócio na reconstrução da casa) e está desesperado por alguém para acabar com essa assombração, se é que ela existe.

## O Segredo culposo de Robert

**O** homem que morreu no incêndio, era Tommas Dendarich, um servo leal da família Tatenna. Durante nove anos antes de sua morte, ele era um homem elegante e sedutor que gostava de flertar com as criadas — e que não hesitava em dar uma espiada, ocasionalmente, na adorável Esmeralda Tatenna e sua linda filha, Trícia.

Tommas serviu de camareiro para Robert Tatenna. Ele sempre ajustou as roupas de Robert, engraxou as botas e manteve seus itens de higiene pessoal em ordem. Como ele compartilhava frequentemente os segredos de Robert, Tommas correspondia da mesma forma, dizendo ao nobre como ele ansiava secretamente por se tornar o amante de uma nobre que lhe daria conforto pelo resto de seus dias. Infelizmente para Tommas, Robert levou essa brincadeira a sério e começou a suspeitar que ele cortejava sua esposa.

As sementes da morte de Tommas foram semeadas uma manhã, quando Robert ouviu risos sussurrados no banheiro de sua esposa. Se esgueirando até a porta para ouvir, ouviu Tommas sussurrar:

“Você é tão linda, Esmerelda! Vem, deixa eu te beijar!” Isso foi seguido pelo som de farfalhar de roupas e a risada silenciosa de uma mulher.

Robert estava a ponto de abrir a porta quando ouviu Tommas exclamar: “Espere! Alguém está aqui!” Um momento depois, depois de mais ruídos de farfalhar, a porta se abriu. Robert se escondeu atrás dela e, com o coração afundando, observou sua esposa sair do banheiro e descer o corredor, o corpete desabotoado e a anágua aparecendo.

Nos próximos dias, o fogo do ciúme consumia Robert por dentro. A faísca que finalmente os acendeu foi um comentário casual de Tommas sobre a beleza crescente de Trícia. Com medo de que esse canalha levasse sua filha e sua esposa, Robert começou a planejar o assassinato de Tommas.

Tarde da noite, quando Esmerelda e Trícia estavam fora da cidade visitando parentes, Robert ordenou que Tommas fosse ao quarto principal e arrumasse as roupas para a manhã seguinte. Lá, com a ajuda de um bandido local, ele subjugou o camareiro e o algemou à enorme cama de carvalho.

Ignorando os protestos desconcertantes de Tommas, Robert acusou seu criado de se-  
duzir Esmerelda, depois encharcou a cama  
com óleo de cozinha e a incendiou.

Ele ajudou o bandido a escapar sem ser  
visto, depois correu para os aposentos do  
criado para mandá-los embora.

Uma vez que todos estavam seguros do lado  
de fora, ele ficou no gramado da frente,  
saboreando sua vingança.

Tragicamente, Robert atacou cegamente  
um homem inocente. Tommas não tinha  
planos para Esmerelda - a conversa sussur-  
rada que Robert ouvira era apenas Tommas  
flertando com a criada da senhora, Rosan-  
na. Ela se vestiu secretamente com um dos  
vestidos de Esmerelda naquela manhã e  
estava se exibindo para Tommas no banhei-  
ro. A dupla ouviu Esmerelda chegando (ela  
estava procurando Rosanna, que normal-  
mente a ajudava a se vestir) e se escondeu  
dela. Esmerelda passou pelo lavabo, “confir-  
mando” as suspeitas de Robert, enquanto  
Tommas e Rosanna saíam pela porta dos  
fundos.

Por causa do “encontro romântico” que  
somente existia na imaginação de Robert e  
porque nem ele, nem o bandido, contaram  
a ninguém o feito que realizaram naquela  
noite escura. O assassinato e seu motivo  
permaneceram em segredo. Robert ainda  
acredita firmemente que Esmerelda o traiu,  
mas ele é torturado pela culpa. Sua perso-  
nalidade se alterou sutilmente ao longo dos  
dois anos desde o assassinato. Onde antes  
ele era amoroso e alegre, agora ele é mais  
reservado.

Seu sorriso pronto foi substituído por  
uma carranca pensativa. Até agora, seus  
associados atribuem isso aos “problemas”  
não naturais que assolaram sua grande casa  
nova; ninguém suspeita da verdade.

### **Dica de Terror: Voz do Túmulo**

Antes do jogo começar, grave isso com  
uma voz assustadora: *“Ouça-me! Minha  
morte será vingada! Encontrem o homem que  
ordenou minha morte e façam-no que peça  
perdão pelo que fez! Só então serei livre.”*



## Começando a Aventura

**O**s heróis estão hospedados em Levkarest, no domínio de Borca. Eles foram convidados para um jantar na casa de Doran Muchaka, um rico comerciante. Doran ouviu dizer que os heróis são aventureiros e os convidou para um suntuoso jantar, na esperança de que eles animem a conversa com contos de suas aventuras.

Doran também convidou seu velho amigo, o Dr. Rudolph Van Richten, para sua festa. Quando os heróis terminam de contar histórias, ele pressiona Van Richten para falar de suas façanhas de caça a fantasmas. Van Richten concorda, falando sobre “A Carruagem Trovejante” ou “O Exército Fantasma”. Esses contos são encontrados nas páginas 4-6 e 84-91 do Guia de Van Richten para Fantasmas. Se este livro não estiver disponível, Van Richten educadamente se recusa a contar qualquer história.

O jantar termina. Quando os convidados estão saindo, Van Richten se aproxima dos heróis. Depois de alguns minutos de conversa fiada, Robert Tatenna se aproxima de Van Richten. Leia o seguinte para os jogadores:

*Um homem bem vestido de cartola e capa corre até o Dr. Van Richten e coloca a mão enluvada em seu braço. - Rudolph! - exclama.*

*- Você se lembra de mim? Robert Tatenna. Fomos para o internato juntos em Nartok. - Van Richten parece surpreso, então sorri amplamente e aperta a mão de Robert.*

*“É irônico que nosso anfitrião mencione o assunto dos fantasmas”, continua Tatenna. “Minha própria casa tem, ultimamente, sido assediada por um espírito malicioso. Eu me pergunto, Rudolph, se você poderia me ajudar a bani-lo da minha casa. Eu não poderia pagar muito, mas ficaria extremamente grato se um homem de seu conhecimento e talento se dignasse a ajudar um velho amigo.”*

Van Richten pede detalhes, mas logo parece perder o interesse no caso. Ele diz que a natureza das perturbações parece sugerir um poltergeist - “uma criatura bastante comum que representa pouco perigo real.” Ele lamentavelmente, mas firmemente, recusa o pedido de ajuda de Sir Robert, dizendo que tem negócios urgentes em outra cidade. Ele sugere que talvez Robert possa empregar os aventureiros que participaram do jantar (os heróis), que obviamente são bastante capazes.

Neste ponto, cabe aos heróis começarem a fazer perguntas. Para as respostas de Robert, use o material encontrado na seção Antecedentes, mas Robert responda somente a perguntas diretas: ele não oferece nenhuma outra informação.

Van Richten deixa a cidade na manhã seguinte e, portanto, não participa ativamente desta aventura. Os heróis podem consultá-lo a qualquer momento enviando um mensageiro, mas leva dois dias para obter uma resposta.

Ele só fornece a eles seu kit de caça a fantasmas (descrito no início da aventura) se eles o convencerem de que estão lidando com algo mais do que um poltergeist e pedirem especificamente equipamentos úteis para investigar uma verdadeira assombração.

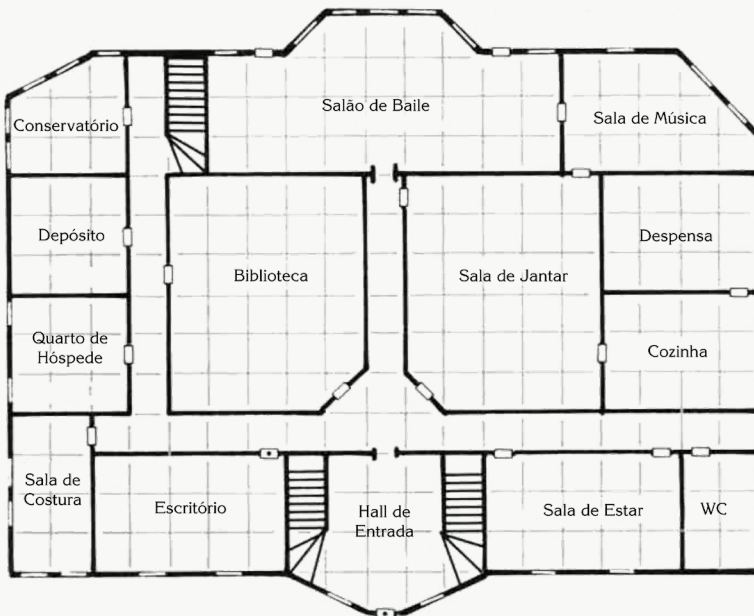
## A Mansão

**A** mansão Tatenna é uma elegante com corrimãos de mogno, maçanetas prateadas e entalhes finamente detalhados. É ricamente decorada com móveis antigos, tapetes de lã grossa e peças de arte.

No térreo, ocorre grande parte das atividades de entretenimento e do dia-a-dia. O segundo andar abriga a maioria dos quartos. O terceiro andar é um sótão de teto baixo que abriga os aposentos dos criados. Uma escada nos fundos leva a este andar.

Robert incentiva os heróis a pernoitarem

## MANSÃO TATTENA



como seus convidados na Mansão Tatenna. Ele os coloca nos quartos de hóspedes e permite que eles vagueiem livremente pela casa, mas pede que respeitem a privacidade de seu escritório, que ele mantém trancado porque contém “cartas comerciais confidenciais.” Ele também pede aos heróis que não entrem na suíte principal ou no quarto de Trícia sem permissão prévia - mas ele pode ignorar essa regra em uma emergência óbvia.

## A Assombração

**O**s heróis observam efeitos frequentes da assombração de Tommas. No início, Tommas concentra seus atos maliciosos em membros da família Tatenna e seus servos. Tão logo os heróis se tornem uma ameaça óbvia, ele se volta contra eles. (Seu objetivo é causar sofrimento, em vez de matar.) A única pessoa que ele não vai machucar é a criada da senhora, Rosanna.

## Ocorrências Diurnas

- ✦ **Correntes batendo**, ouvidas ecoando nos corredores da mansão.
- ✦ **Pequenos incêndios** começam espontaneamente nas posses da família Tatenna. Estes incluem os documentos pessoais de Sir Robert em estudo. As partituras de Esmerelda (ela é uma talentosa pianista) e os vestidos de festa de Trícia. Os incêndios também começam na roupa de cama - particularmente no quarto principal.
- ✦ **Servos** sofrendo queimaduras por pegar objetos que de repente se tornaram ardentemente quentes. (As queimaduras são causadas pelo toque do fantasma, que aquece os objetos.) Tommas está tentando afastar os criados para que eles não interfiram em sua vingança.

## Ocorrências Noturnas

- ✦ **Sonhos perturbadores.** Nesses sonhos, fantasmas causados pelo fantasma,

a vítima vê um amigo ou ente querido. Um herói pode sonhar com outro herói. Então o ente querido explode em chamas, grita e se contorce no chão. Este pesadelo assustador é motivo para um teste de horror - e pode fazer a vítima se perguntar se foi uma premonição.

Alternativamente, o sonhador acorda de repente e descobre que um braço ou perna está inexplicavelmente paralisado. Essa paralisia geralmente desaparece quando amanhece, embora em algumas vítimas permaneça por várias horas a mais.

## A Investigação

**D**ada a propensão do fantasma de iniciar pequenos incêndios, os heróis provavelmente concluíram que sua morte estava associada ao incêndio que queimou a primeira mansão até as cinzas, há dois anos. Qualquer membro da família ou criado pode fornecer o nome do homem que foi morto (Tommas Dendarich) e sua ocupação (camareiro pessoal de Robert).

Eles atestam que Robert gostava de seu criado e tinha um relacionamento cordial e aberto com ele.

Na verdade, Robert foi o primeiro a procurar o corpo de Tommas, assim que soube que o camareiro estava dentro da casa quando ela pegou fogo.

Os heróis podem seguir várias caminhos de investigação:

## O Fogo

A “brigada de balde” local (corpo de bombeiros voluntários) respondeu ao incêndio, mas não conseguiu apagá-lo. Quando questionados, os voluntários observaram que o incêndio queimou mais ferozmente no andar superior, particularmente perto do canto em que o quarto principal estava situado. Eles acham isso estranho, na medida em que os barris de óleo de cozinha que achavam que faziam com que o fogo

se espalhasse tão rapidamente estavam na dispensa lá embaixo. Se pressionados, os membros da brigada do balde admitem que suspeitam de incêndio criminoso.

## Robert Tatenna

Se questionado sobre o incêndio, Robert grita que é “absurdo” sugerir incêndio criminoso. “Ora, eu não tenho um inimigo no mundo.” Então ele de repente muda de ideia e admite ter “rivais de negócios” que poderiam ter recorrido a incêndios criminosos. Quaisquer “pistas” que ele forneça aos heróis acabam sendo becoss sem saída. Cada um dos “inimigos” tem um álibi sólido para a noite do incêndio:

**Raouff Mosely**, dono de uma fábrica de velas local, estava jogando cartas com sua esposa e duas filhas.

**Ronaldo Parthar**, um negociante de porcelana fina, estava doente demais para sair da cama. Um curandeiro local confirma isso.

**Savaas Stefanis**, um comerciante de tecidos aposentado, estava ditando suas memórias para seu secretário.

**Gato Foukal**, um especulador financeiro, estava bebendo na Taverna Tinfella. O barman confirma isso.

## Rosanna

Se perguntado especificamente, qualquer um dos funcionários (mas não a família) revela que Rosanna, criada de Esmerelda, era namorada de Tommas. Eles não darão essa informação voluntariamente; afinal, o caso romântico de Rosanna e Tommas “não eram adequados”.

Rosanna sabe pouco sobre o incêndio; ela estava fora com Esmerelda quando aconteceu. Mas ela notou que Robert se tornou “muito frio” com Tommas alguns dias antes. Ela afirma não saber o porquê, mas, se pressionada, conta como se vestiu com um dos vestidos de Esmerelda para o Natal. Ela assume incorretamente que Esmerelda

deve ter descoberto isso e contou ao marido, que então mudou seu temperamento com Tommas.

Rosanna não viu Robert do lado de fora da porta do banheiro e não tem ideia de que ele estava lá.

## Esmerelda

Se os heróis verificarem a história de Rosanna com Esmerelda, ela não tem memória da transgressão de Rosanna. Mas ela notou que seu marido estava mal-humorado com ela na semana anterior ao incêndio. Ela supõe que ele estava com raiva dela por visitar parentes que ele detestava. Ela cita esse ódio como o motivo de sua decisão repentina de não acompanhá-la. Ela e Tricia saíram três dias antes do incêndio.

## Chantagem

**O** bandido que ajudou Robert a assassinar Tommas, om ladino local de 3º nível, vem chantageando Robert desde então. Esta chantagem é uma das razões pelas quais a fortuna de Tatenna está se esgotando.

Em algum momento durante a investigação dos heróis, Colstan vem cobrar seu último pagamento. Ele está vestido com roupas caras, mas é obviamente um plebeu por seus modos. Ele entra como se fosse o dono do lugar, exigindo ver Robert “imediatamente” em um “assunto de negócios”.

Robert leva Colstan para seu escritório. Ele fecha a porta, fecha as cortinas e, em seguida, dá a Colstan seu último pagamento. Se os heróis ouvirem, eles ouvem o seguinte:

**Robert:** “Isso tem que parar, Colstan. Eu não posso pagar o que você pede. Minhas reservas estão quase vazias. Você não poderia levar um pouco menos desta vez?”

**Colstan:** “Não se você quiser que eu fique quieto sobre o que fizemos.” (A voz diminui para um grunhido ameaçador.) “Você não iria

*querer isso, não é, Robbie? Já é ruim o suficiente ela estar namorando um plebeu, não importa que tenhamos ido e...”*

**Robert:** “Tudo bem, seu canalha. Você venceu. Eu vou pagar.”

Se questionado sobre essa conversa, Robert admite que Colstan o está chantageando, mas ele mente sobre o motivo. “Minha filha, Tricia, estava vendo um jovem muito inadequado. Contratei Colstan para assustá-lo, e agora ele está ameaçando contar a Tricia o que eu fiz.” Se Tricia for questionada sobre essa explicação, ela fica perplexa com isso. Ela nunca namorou um plebeu, e nenhum de seus namorados foi atacado.

Se os heróis questionarem Colstan, eles podem saber como o assassinato foi cometido, mas não por quê.

Colstan só fala se sua vida estiver ameaçada - ou se os heróis oferecerem ouro suficiente (1.000 PO).

## Diário de Sir Robert

**A**tormentado pela culpa desde que cometeu o assassinato, Robert mantém um diário que registra seus tormentos internos. O diário está trancado em um cofre de parede (-20% de penalidade para tentativas de arrombar a fechadura) que está escondido atrás de uma foto sobre a mesa de Sir Robert. Como proteção adicional, a porta para o escritório é mantida trancada.

Se os heróis entrarem no escritório e encontrarem o diário, leia os seguintes trechos para os jogadores:

*Era certo tirar a vida de um homem? Ele não passava de um ladrão, tentando roubar o que eu mais amava. Mas a dúvida me corrói.*

*Como desejei confrontar minha querida com o conhecimento de seu caso ilícito. No entanto, agora eu me pergunto. Eu imaginei a coisa toda? Ela não se aflige, embora ele esteja*

*morto. No entanto, deve ser verdade, pois eu os ouvi juntos, naquele dia, em seu banheiro.*

*Oh, o tormento desses últimos dois anos! Você vai me perdoar, Tommas?*

Se os heróis exumarem o corpo de Tommas, eles verão que a parte inferior da perna direita está faltando. Robert foi o primeiro a alcançar o corpo: ele descartou a algema incriminadora no tornozelo de Tommas, quebrando o osso do joelho.

Se os heróis procurarem magicamente pelo osso perdido (com uma magia localizar objeto, por exemplo), eles o encontrarão enterrado no quintal da Mansão Tatenna.

Uma algema enferrujada está fundida ao osso pelo calor. Estes grilhões funciona como um amuleto contra Tommas: se mostradas da mesma maneira que um símbolo sagrado, pode impedi-lo de se aproximar ou atacar o portador. A descoberta deste osso algemado marca um momento apropriado para o fantasma se manifestar e confrontar os heróis.

Se os heróis usarem uma magia falar com mortos (que requer um teste de poderes) ou se consultarem um médium, eles podem saber que Tommas foi assassinado e como isso foi feito. Mas Tommas fica incoerente com raiva quando perguntado quem o matou.

## Tommas Dendarich

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	5000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
12 [45]	22	13	9

1 x PARALISIA +7 (VEJA ABAIXO)

O Tommas fantasmagórico é uma visão horrível e lamentável de se contemplar. Ele aparece como no momento de sua morte: uma figura contorcida em roupas enegrecidas, com carne que foi empolada e queima-

da pelo fogo. Seus olhos estão chorando, seu corpo é uma ruína retorcida. A mera visão dele causa um teste de horror.

Pouco antes de Tommas aparecer, os heróis ouvem um som fraco de tilintar - o legado da corrente que segurava Tommas na pesada cama de carvalho enquanto a casa queimava ao seu redor. Observadores cuidadosos podem ver uma faixa de metal ao redor do tornozelo direito de Tommas; dela sai um pequeno pedaço de corrente que desaparece na névoa.

Tommas é semicorpóreo - ele pode passar por objetos sólidos, e todas as armas, exceto as mágicas, passam por ele. Ele só é acertado por arma mágica +2 ou superior. Mas ele pode, se desejar, tornar temporariamente partes de seu corpo sólidas (por exemplo, tornar uma mão sólida o suficiente para acariciar o cabelo de alguém). Esses toques sempre deixam um traço de fuligem para trás.

Normalmente, Tommas é completamente transparente e fantasmagórico. Essas partes de seu corpo que ele torna temporariamente corpóreas têm a aparência de carne sólida.

**Esboço Atual:** O único propósito de Tommas em permanecer nesta terra é a vingança. Originalmente, ele se concentrou apenas em seu assassino - Robert Tatenna -, mas recentemente ele estendeu seus tormentos a toda a família Tatenna.

Tommas está “preso” à casa de Tatenna; ele não pode deixar o local onde morreu.

**Combate:** Tommas pode ficar invisível à vontade, embora ele deva se tornar visível ao atacar. Ele pode regenerar seus pontos de vida totais a qualquer momento, mas depois não pode agir por 30 minutos. Quando isso acontece, ele fica invisível e se deita em uma cama em um quarto não utilizado.

Tommas pode causar uma forma única de paralisia.

O toque de sua mão no pulso ou tornozelo de um personagem faz com que esse membro se sinta sobrecarregado com correntes pesadas. Um personagem que não conseguir passar em uma JPS difícil (com uma penalidade de -2) não pode levantar o braço ou mover a perna por 2d4 horas. Como esse efeito está mais próximo de uma magia



de suspensão do que de uma paralisia verdadeira, nenhuma imunidade racial ou mágica à paralisia se aplica.

Tommas também tem a capacidade de criar fantasmas nas mentes dos personagens. Ao contrário das ilusões, que todos os presentes podem ver, o fantasma existe apenas na mente da vítima. A menos que a vítima possa passar em uma JPS difícil (com uma penalidade de -2), esse personagem vê a imagem de um parceiro romântico desejável. Depois de enganar a vítima para beijá-la ou abraçá-la, Tommas encerra o fantasma, deixando que a vítima a veja como ela realmente é. O choque resultante é motivo para um teste de horror.

Para este encontro, faça a JPS para o herói secretamente. Se falhar, descreva a ligação romântica como se estivesse realmente acontecendo, descrevendo o parceiro como um dos servos que estava flertando com o herói anteriormente e que agora está sendo muito atrevido em exibir suas afeições. Ao mesmo tempo, passe notas para os jogadores de quaisquer heróis na sala com a vítima, dizendo-lhes que vêem seu amigo abraçando o ar. (Tommas é invisível para eles.) Assim que os heróis apontam isso para a vítima, Tommas se torna o fantasma.

Tommas pode causar ferimentos com um toque de mão. Cada toque inflige 1D8 de dano de queimadura, deixando bolhas dolorosas no local. Tommas pode usar esse toque para aquecer metal (que retém o calor por 1d4 rodadas, causando dano de bolha comparável a cada rodada) ou para inflamar papel ou outros materiais altamente inflamáveis.

Antes de atacar um herói ou a armadura do herói, Tommas deve se tornar visível. Se o toque aquecer um objeto ou inflamar o papel, Tommas pode permanecer invisível enquanto toca no item.

## Banindo Tommas

**T**ommas continua a assombrar a Mansão Tatenna até que Robert reconheça que seu criado era inocente de qualquer crime, admite seu assassinato e peça perdão ao fantasma. Tommas então desaparece para sempre.

Até que isso aconteça, Tommas só pode ser banido temporariamente. Se “morto” ou dissipado pelos heróis, ele retorna às 23h (a hora de sua morte na noite seguinte para começar a assombração de novo.

Matar Robert não satisfará Tommas. Ele quer um pedido de perdão e reconhecimento de culpa.

Tommas ficaria satisfeito em ver Colstan Eby morto, mas isso não é necessário para banir Tommas. Se os heróis matarem Robert, um pedido de perdão de sua esposa ou filha será suficiente.



## ◆ OLHANDO PARA O ABISMO ◆

*Quando o mal age no mundo, ele sempre consegue encontrar instrumentos que acreditam que o que fazem não é mau, mas honroso.*

**Max Lerner**  
“*The Case of the Wolf Whistle,*”  
*The Unfinished Country (1959)*

**O**lhando para o Abismo” foi projetado para quatro a seis heróis de níveis 4-6.

Nesta aventura, Van Richten está no nível 5. Ajuste suas estatísticas deduzindo 4d6 pontos de vida e reajustando suas habilidades de ladino. Ele carrega consigo seu kit padrão de caça a vampiros (o que é inapropriado, porque o adversário nesta aventura

é um vassalich). Além do equipamento que ele geralmente carrega, Van Richten tem um terço de oração abençoadas por um sacerdote de alinhamento bom e ordeiro (acessórios abençoados) e um punhal de veneno +1 modificado para conter um único frasco de água benta. Além do dano normal, a adaga inflige 1d6+1 pontos de dano aos mortos-vivos em uma jogada de ataque de 15 ou melhor.

A aventura se passa na cidade de Karg, no domínio de Darkon. Ele se encaixa em qualquer cidade com uma população predominantemente humana em outro dos outros domínios em que os Kargatane são ativos: Lamordia, Falkovnia, Tepest ou Dementlieu.

## Antecedentes

**A**lgumas semanas atrás, o Dr. Rudolph Van Richten recebeu uma carta de Werner Ruscheider, filho de um velho amigo dele, o Dr. Harmon Ruscheider. Afirmando estar na trilha de um vampiro, Werner pediu o conselho de Van Richten sobre como lidar melhor com este monstro. Percebendo que o menino era inexperiente demais para enfrentar uma criatura tão poderosa sozinho, Van Richten correu para Karg para oferecer sua ajuda.

O pai do menino, Dr. Ruscheider, morreu há vários anos nos braços de Rudolph Van Richten. Ele foi enlouquecido devido a um longo aprisionamento por um lich. Seu filho jurou continuar a pesquisa de seu pai sobre métodos de destruir esses feiticeiros mortos-vivos imundos.

Infelizmente, Werner teve o mesmo destino triste que seu pai. Ele também foi preso e depois morto pelo lich Azalin de Darkon. Van Richten não sabe disso, então um dos lacaios vassalich de Azalin tomou o lugar de Werner Ruscheider.

Em sua publicação Guia Van Richten's para o Lich, o médico especulou que Azalin, o rei mago de Darkon, poderia ser uma dessas criaturas imundas. O vassalich ficou ofendido em nome de seu mestre por esses “insultos” e decidiu destruir a credibilidade do médico e manchar para sempre o nome de Van Richten. Se o plano de “Werner” for um sucesso, ninguém nunca mais acreditará em uma palavra que Van Richten tenha a dizer. (O próprio Azalin não participa desse esquema e nem mesmo está ciente das atividades de seu servo. O rei-mago de Darkon considera Van Richten com uma certa mistura de diversão e respeito, mesmo ocasionalmente manipulando o médico para seus próprios fins.)

Assim que esta aventura começa, Van Richten acredita que está numa caça aos vampiros com o filho do seu velho amigo.

Na verdade, não há vampiros, e “Werner”, o vassalich, espera incitar Van Richten a matar pessoas inocentes sem querer.

## Começando a Aventura

**A**lgumas semanas atrás, o Dr. Rudolph Van Richten começa fora de Karg, quando os heróis recebem uma mensagem urgente de Van Richten:

*Meus queridos companheiros,*

*Descobri um verdadeiro ninho de serpentes - um clã inteiro de vampiros. Meu companheiro, um rapaz chamado Werner, está confiante de que podemos lidar com eles por conta própria, mas sinto que este é o otimismo equivocado da juventude. Este assunto precisa de uma mão experiente. Estou convencido de que vocês são os únicos para o trabalho. Por favor, venha com a máxima urgência para se juntar a mim nesta tarefa sagrada.*

*Com afeto, Dr. Rudolph Van Richten.*

Quando os heróis chegam a Karg, Van Richten os apresenta a Werner, “meu assistente neste assunto, filho mais novo de um falecido amigo querido”. (A descrição de Werner está no final desta aventura.) Werner é educado com os heróis, mas obviamente está descontente em vê-los. “O médico e eu poderíamos ter lidado com isso sem a ajuda de vocês” ele murmura.

Van Richten informa aos heróis que um clã de vampiros está usando a Biblioteca Musical de Foucault como ponto de encontro. Ele diz que Werner seguiu um vampiro conhecido até esta cidade e observou seu encontro com pessoas suspeitas em muitas ocasiões na biblioteca.

Van Richten diz que já matou três dos vampiros. Ele mostra aos heróis um baú que contém três cabeças decepadas, segurando-as uma a uma para que os heróis inspecionem. Um está enegrecido, como que pelo fogo.

Essa visão horrível é motivo para um teste de horror - mas como os heróis ainda não percebem a extensão da queda de Van Richten no mal involuntário, e porque ele os tranquiliza dizendo que todos eram vampiros, eles recebem um bônus de +3. Por que ele está mantendo as cabeças? Van Richten dá respostas vagas, algo sobre “pesquisa científica”. Na verdade, o vassalich plantou magicamente a ideia de manter as cabeças. Mais tarde, planeja chamar a milícia local e apresentar essa evidência, apontando Van Richten como um assassino a sangue frio.

Van Richten explica que matou os três “vampiros” pela exposição à luz do sol, imersão em água corrente e enfiando uma estaca no coração. Entretanto, na realidade, estes eram bardos inocentes. O vassalich usou uma varinha de ilusão para oferecer uma “prova” visual a Van Richten de que eram vampiros. Ele então usou a magia de sugestão para orientar o médico a matar esses inocentes e a magia de esquecimento para limpar os detalhes precisos de cada morte da mente de Van Richten.

O sono do médico é perturbado por pesadelos. Ele tem sonhos recorrentes sobre manchas de sangue nas mãos que não vão desaparecer. Ele se esqueceu de seus feitos, mas sua mente subconsciente se lembra.

## A Biblioteca

**V**an Richten explica que até agora ele observou aqueles que entram e saem da biblioteca, depois seguiram e depois emboscaram aqueles que mostravam sinais óbvios de vampirismo. Ele incentiva os heróis a explorar o interior do prédio. Se os heróis não pensarem em como fazer isso, Van Richten sugere que eles se apresentem como bardos. Ele os adverte para não confrontarem suspeitos de vampiros, mas para observarem cuidadosamente e se reportarem a ele.

O piso principal da biblioteca é constituído por uma entrada (Área 1) ligada a uma

grande sala de estudos (Área 2) por três arcos. A sala de estudos está decorada com nove mesas grandes, cada uma cercada por bancos.

A biblioteca é mantida por 12 Buscadores. Eles se revezam como bibliotecários, mas dedicam a maior parte do tempo a se debruçar sobre manuscritos necromânticos nas salas de estudo do porão: 1D4 estão em cada uma dessas salas a qualquer momento (exceto durante o ritual da meia-noite descrito em “O Rito de Sangue” abaixo). Se os heróis forem furtivos, eles podem ver um dos Buscadores usando uma das portas secretas nas Áreas 4a-b.

## Buscadores

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	0 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	10	5	7

1 x ADAGA +0 (1D4)

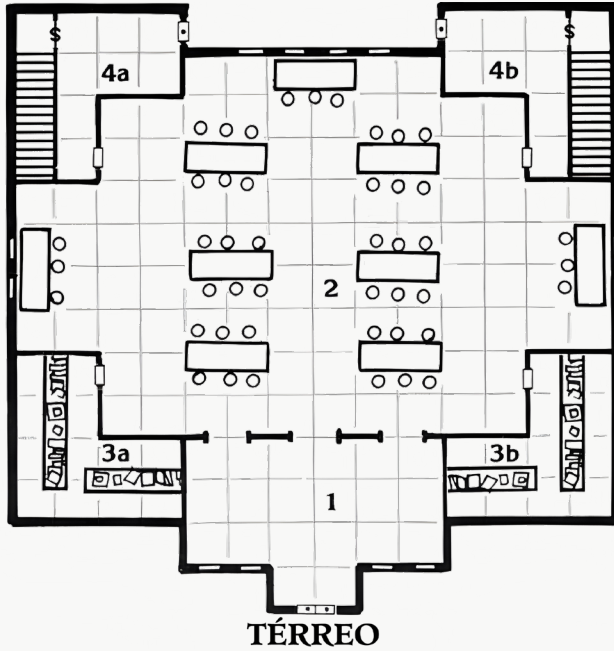
Durante o dia, 1d4 Buscadores servem como bibliotecários. Eles catalogam e estudam manuscritos de bardo, copiando-os laboriosamente à mão. Os visitantes (principalmente bardos) são bem-vindos para ver ou copiar os manuscritos, mas apenas sob a supervisão de um bibliotecário. À noite, guardam os manuscritos e fecham e trancam a biblioteca.

Os manuscritos bárdicos e partituras musicais são mantidos em prateleiras em salas adjacentes (Áreas 3a-b). Salas de suprimentos na parte de trás (Áreas 4a-b) contêm papel e pergaminho, tinta, canetas de pena e outros suprimentos. Painéis secretos nas salas de suprimentos fornecem acesso às escadas que levam ao porão da biblioteca.

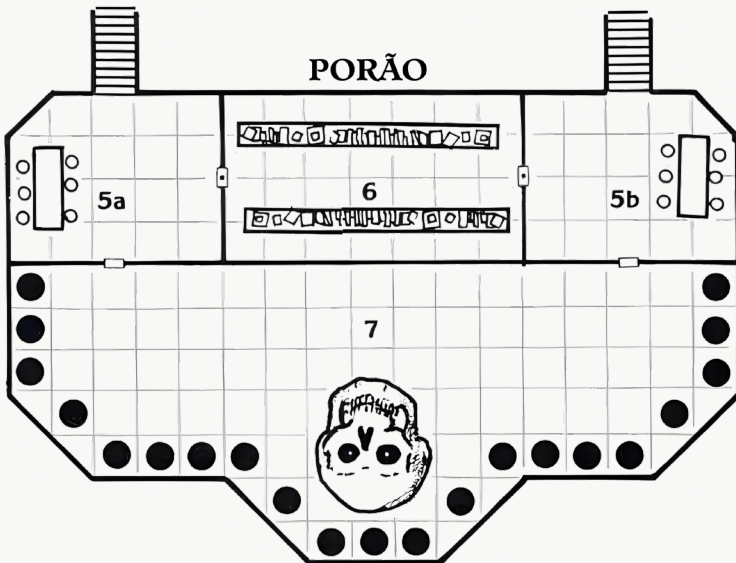
O porão inclui duas salas de estudo menores (Áreas 5a-b) onde, à luz de lâmpadas a óleo, os bibliotecários estudam e copiam tomos necromânticos que lidam com a reencarnação e prolongam sua vida. Os

# Biblioteca Musical de Foucault

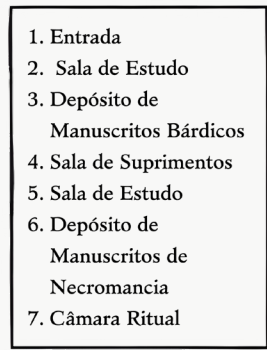
Escala: 1 quadrado = 3 m



TÉRREO



PORÃO



manuscritos são armazenados em prateleiras em uma sala central trancada (Área 6). Opcionalmente, alguns podem conter magias necromânticas poderosas, como animar mortos ou reencarnação.

Foucault mandou construir a biblioteca no local de um antigo templo dedicado aos deuses do ciclo vida-morte-renascimento. Apenas uma sala deste templo sobrevive; faz parte do porão da biblioteca. Esta câmara ritual (Área 7) tem uma parede traseira forrada com pilares esculpidos em forma de ossos. O piso é preto e foi feito com um mosaico de azulejos brancos para criar um padrão de crânio de 9 metros de comprimento.

Os bardos: Enquanto visitam a biblioteca, os heróis podem interagir com os bardos que estudam lá. Os heróis podem ouvir esses PNJs falando em voz baixa e com medo sobre três assassinatos recentes. Em cada caso, um bardo foi morto. Um foi afogado por ter seu rosto empurrado em um balde de água. Um foi morto com uma espada enfiada em seu coração, e um morreu em um incêndio em casa. Em cada caso, a cabeça foi separada do corpo após a morte.

Qualquer bardo pode falar onde fica as ruínas enegrecidas da casa onde o terceiro bardo morreu. Alguns viram o segundo corpo e podem descrever um ferimento muito limpo e estreito para ter sido causado por uma estaca de madeira. Os bardos juram que nenhum dos três era vampiro. Se os heróis lhes pedirem evidências específicas, eles observam que um se apresentava ao sol do meio-dia na praça pública de Karg, que outro era visto nadando em um riacho que corria rapidamente e que o terceiro se preparava antes dos concertos em frente a um espelho que mostrava claramente seu reflexo.

Quando os heróis se reportam a Van Richten, ele ouve atentamente, fazendo perguntas sobre as pessoas que observaram na biblioteca. Ele então conclui (não importa

quais evidências tenham sido apresentadas) que um dos bardos que os heróis encontraram é um vampiro. Ele insiste em matar o monstro naquela noite, e fica bastante animado e agitado quando começa a traçar planos. Pouco tempo depois, ele de repente muda de ideia e cancela a emboscada. Se perguntado por que, ele diz: “Acho que devemos esperar e fazer mais observações. Werner concorda comigo.” O vassalich se passando por Werner usou uma magia de sugestão para demover Van Richten. A presença dos heróis o preocupa.

## O Ritual de Sangue

**V**an Richten pede aos heróis que voltem para o Draycott Foucault e falar com os bibliotecários. Os Buscadores se aglomeram ao redor dele, mantendo uma conversa urgente e sussurrada. Os heróis ouvem os arranjos para uma reunião naquela noite, “no porão, à meia-noite.”

Embora a biblioteca não seja especificamente mencionada, a reunião ocorrerá em sua câmara ritual (Área 7). Aqui, ao bater da meia-noite, todos os 12 Buscadores se encontram com Draycott para prometer sua lealdade contínua. Se os heróis puderem se esgueirar para esta área, eles podem observar o ritual.

A cerimônia é breve. Leia o seguinte para os jogadores:

*A parede traseira da sala é forrada com pilares esculpidos em forma de ossos. O piso é preto e embutido com um mosaico de azulejos brancos que mostra um crânio de nove metros de comprimento.*

*Treze humanos em vestes brancas estão em silêncio em um semicírculo ao redor deste mosaico, de costas para você. Um segura um coelho, que se contorce e chuta. A um sinal de uma das outras figuras vestidas de branco, o homem que segurava o coelho o segura à distância de um braço e corta sua garganta ordenadamente com uma lâmina afiada.*

*Uma mulher segura um cálice de prata para pegar o fluxo de sangue. Quando a tigela está cheia, ela a segura diante de si e canta. “Beber é saber.” Ela toma um gole, manchando os lábios, depois passa o cálice para a figura ao lado dela, que repete o canto antes de beber.*

*Quando o cálice é passado, uma das figuras dá um passo à frente, desembainhando uma espada que tem uma ponta dupla peculiar. Ele a usa para fazer um pequeno furo no pulso da mulher que encheu o cálice. A mulher sorri e oferece ao homem seu sangue. Antes de beber, ele repete o cântico: “Beber é saber”.*

Os heróis que observam este ritual sangrento devem fazer um teste de horror.

Neste ponto, os heróis provavelmente concluem que os Buscadores são vampiros. Se Van Richten estiver com eles, ele os adverte contra confrontar 13 adversários poderosos de uma só vez. Em vez disso, ele sugere que os heróis embosquem os vampiros, um por um, deixando o mais poderoso - Draycott Foucault - por último.

Se os heróis insistirem em atacar imediatamente, os Buscadores se mostram ridiculamente fáceis de matar. Eles têm pontos de vida mínimos, são vulneráveis a armas não mágicas e não exibem nenhuma habilidade vampírica especial.

Em vez de lutar, Draycott foge, seja usando sua magia de patas de aranha ou tomando uma poção de forma gasosa.

## Draycott Foucault

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	650 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	17	9	9

1 x **ESPADA LARGA** +3 (2D4)

Magias de Draycott: 1) Encantar pessoa, Aterrorizar, Patas de Aranha; 2) Levitar

Draycott tem cabelos escuros que se

enrolam em torno de seu rosto, e uma voz melodiosa. Ele usa uma armadura de couro e carrega uma espada larga na cintura. A arma peculiar tem uma ponta dupla, muito parecida com um garfo de dois dentes. Ele usa um brinco de ouro grande e mágico com o mesmo efeito que um anel de proteção +4. O brinco também transmite um bônus de +2 às jogadas de proteção de Draycott. O bem mais precioso de Draycott é um bandolim mágico que tem um efeito semelhante a um carrilhão de abertura. Durante todo o tempo em que é tocado, ninguém, exceto Draycott, pode conjurar uma magia que exija um componente verbal dentro de um raio de 9 metros do instrumento. Draycott conjura magias cantando normalmente o componente verbal de uma magia no tempo da música do bandolim. Opcionalmente, conjuradores heróis com a proficiência de cantar também podem conjurar magias cantando-as. Para ter sucesso, o aventureiro deve fazer um teste de proficiência em canto. Como o herói não está familiarizado com a melodia do bandolim, impõe uma penalidade de -3.

Como suas magias duplicam uma série de habilidades de vampiros, Draycott era uma ferramenta natural para enganar Van Richten. Para fortalecer esse equívoco, Werner providenciou que certas poções “caíssem” nas mãos de Draycott. Draycott mantém essas poções concentradas em pequenos frascos de prata em seu cinto. Ele tem seis poções de forma gasosa e seis poções de polimorfar.

## Testes para Vampiros

Vários testes determinam se um PNJ é um vampiro. Isso inclui confrontar o suspeito com um símbolo sagrado ou com acessórios abençoados; segurando um espelho no rosto do suspeito; observando se o suspeito tem aversão ao alho, água corrente ou luz solar; e observando se o suspeito pode entrar em uma casa sem primeiro ser convidado, ou pode entrar

em uma igreja ou pisar em solo sagrado. Realizados nos Buscadores ou em Draycott Foucault, esses testes são negativos.

Mesmo assim, os heróis podem muito bem “ver” um resultado positivo. O vassalich se passando por Werner usa secretamente sua varinha de ilusão e seus feitiços em um esforço para convencer os heróis de que estes são, de fato, vampiros. Ao mesmo tempo, ele tenta fazê-los duvidar um do outro. (Veja a Dica do Terror, abaixo). Idealmente, o lich usa a varinha apenas quando ninguém pode vê-lo; ele fica bem atrás dos heróis, segura a varinha pela ponta com a maior parte escondida na manga e sussurra a palavra de comando. Cada vez que Werner usa a varinha, cada herói tem apenas 10% de chance de notá-la; jogue separadamente para cada herói presente. Se for pego, Werner explica a varinha como uma “varinha da verdade” que lhe diz se a pessoa que está sendo testada está mentindo.

Werner finge participar entusiasticamente das emboscadas, mas na verdade está esperando que Van Richten finalmente perceba que está matando inocentes - uma percepção que certamente enlouquecerá o

bom médico. Werner então sofre um “ataque de consciência” e insiste que os heróis informem a milícia local dos crimes de Van Richten.

Se os heróis souberem o que Werner está fazendo e contarem a Van Richten, o médico o defende a princípio, recusando-se a acreditar na verdade. Mas se Werner for revelado como um vassalich, Van Richten não fará nada para se vingar do monstro que o enganou para assassinar pelo menos três pessoas inocentes.

Se atacado, o vassalich se defende. Para provocar Van Richten, ele revela o destino que se abateu sobre o verdadeiro Werner Ruscheider. Ele capturou o menino, substituindo o sangue com de fluido de embalagem, depois arrancou seu coração de seu corpo e o usou em um ritual sujo. Esta revelação força Van Richten a fazer um teste de horror.

O vassalich pode se tornar um vilão recorrente em qualquer campanha contínua da RAVENLOFT. Ele deseja agradar Azalin destruindo Van Richten, e certamente pensará em outros truques e armadilhas para sobrepujar o médico.



## Werner Ruscheider

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	2000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
6 [30]	19	10	10

1 x CAJADO +5 (1D6)

Magias de Werner: 1) *aterrorizar, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, ler idiomas, toque sombrio, sono*; 2) *animar mortos-vivos, escuridão, invisibilidade, queda suave, teia*; 3) *bola de fogo, imobilizar pessoa, proteção contra projéteis*; 4) *metamorfosar-se, meteoros instantâneos, porta dimensional*; 5) *animar cadáveres, metamorfose, magia de morte* 6) *desintegrar, esfera gélida*.

**Nota:** Sinta-se livre para substituir as novas magias alteradas por outras de lichs dados no Guia de Van Richten para o Lich por quaisquer magias acima.

“Werner” parece ser um jovem musculoso em seus 20 e poucos anos, no auge de sua saúde e força. Na verdade, o vassalich usou um feitiço de ilusão permanente para assumir a aparência de Werner. Ele estudou os maneirismos e a história pessoal de Werner e usou uma versão da magia de permanência de um pergaminho para fazer com que a forma assumida durasse o suficiente para ganhar a confiança de Van Richten.

“Werner” usa um anel de escudo mental para evitar que os heróis o flagrem em seu disfarce. Mas seu disfarce não é perfeito; uma magia de dissipar magia o revela. Se isso acontecer, leia o seguinte em voz alta:

*Em um instante, o jovem musculoso é transformado em uma casca dessecada. Sua pele é cerosa e seu rosto sem vida. Mechas desgrenhadas de cabelo se agarram a um couro cabeludo mosqueado, e os olhos são cavidades afundadas onde pontos brilhantes de brilho vermelho brilham ferozmente. Apenas a roupa da criatura permanece inalterada.*

O monstro disfarçado de Werner Ruscheider era um mago de 12º nível antes de ser transformado em um vassalich. Ele se especializou na escola da necromancia e, como vassalich, mantém todas as suas habilidades de conjuração.

Antes de sua transformação, ele era um mago bastante incomum - um jovem rouco chamado Vort, com uma inteligência apenas ligeiramente superior ao normal. Sempre procurando um atalho que o ajudasse a superar essa deficiência, o jovem mago procurou Azalin como mentor.

“Werner” é fanaticamente leal a Azalin. Ele vê sua missão autônoma de corromper Van Richten como uma maneira de provar a si mesmo. No entanto, é mais provável que ele incorra na ira de Azalin do que esteja sujeito à gratidão se o lich souber de seus planos. Azalin acha Van Richten útil como um peão ocasional e ganha muita diversão com seus esforços para derrotar o mal que, aos olhos do lich, equivale a pouco mais do que derrubar moinhos de vento.

O filactério do vassalich está seguro a sete chaves no coração do covil de Azalin. Como os heróis não são poderosos o suficiente para entrar no perigoso santuário interno de Azalin, eles não podem realmente destruir o vassalich. Se seu corpo atual for “morto”, seu espírito foge para seu filactério. Se Azalin permitir, o vassalich pode voltar mais tarde em uma nova forma para se vingar dos heróis e de Van Richten.

Se ele desejar, “Werner” pode exalar uma aura de medo em um raio de 1,5m de si mesmo. Aqueles que forem pegos nela devem fazer uma JPS ou fugir em pânico por 2d4 rodadas. Ele também pode usar um toque aterrorizante contra adversários. Aqueles tocados devem fazer uma JPC ou ficarão lentos por 1D10 rodadas. Ele pode “desligar” essas habilidades se desejar, e o faz para manter seu disfarce.

O vassalich é transformado em lich.

## Ajudando Van Richten a se recuperar

Naturalmente, a percepção de que ele assassinou pessoas inocentes devasta Van Richten. Na medida em que ele cometeu esses crimes sob falsa impressão, nenhuma mudança de alinhamento é necessária. No entanto, ele sente uma necessidade urgente de se redimir.

“O que nos separa dos monstros que combatemos?” ele pergunta aos heróis retoricamente. “É o seguinte: assumimos a responsabilidade por nossos atos e temos compaixão por aqueles que prejudicamos. Devo assumir a responsabilidade por meus crimes e, se possível, fazer a reparação.

Van Richten rastreia os nomes e a ascendência dos três bardos que matou. Ele faz longas viagens para visitar suas famílias, explicar seus crimes e expiá-los na medida do possível. Os heróis não o veem por pelo menos algumas aventuras.

O bom médico não procura sacerdotes para ressuscitar os bardos mortos, porque em Ravenloft, o tráfico desse tipo de magia muitas vezes leva ao desastre. Se os heróis se oferecerem para encontrar um sacerdote ou garantir a ressurreição das vítimas, Van Richten não protesta. No entanto, ele ficará de prontidão na emergência com uma estaca e água benta, apenas por precaução.

Os heróis podem ajudar Van Richten a lidar com sua dor ouvindo, aconselhando-o ou outra ajuda amigável. Isso não precisa ser interpretado, mas depois Van Richten pensa nos heróis como amigos leais.

Mantenha essa mesma técnica em mente ao lidar com as consequências das outras aventuras neste livro. Em alguns deles, Van Richten perde amigos íntimos, vê um bom aluno enlouquecer, é traído por um amor verdadeiro e assim por diante. É aconselhável evitar executar esses eventos dramáticos da vida em aventuras consecutivas envol-

vendo Van Richten, pois muitos desses choques amortecem o impacto emocional que cada um causa.

Os heróis devem ficar impressionados com a vontade de ferro de Van Richten sobre a sanidade e sua impressionante dedicação à sua causa. Ele caminha à beira do abismo



e olha para ele constantemente, mas nunca cai. Os heróis devem tomá-lo como exemplo ao lidar com os terrores de Ravenloft.

## **Dica de Terror: Levantar Suspeitas**

Muitas vezes, um Mestre que tem informações para um único jogador pede que ele saia da sala para uma conversa particular. Use esta técnica pelo menos uma vez com cada jogador durante esta aventura.

Diga a cada jogador que seu personagem suspeita que “algo não está certo” com um dos outros heróis (não Van Richten ou Werner). Seu personagem viu aquele herói realizando uma ação que sugere que ele pode estar se transformando em um vampiro. Deve ser algo sutil, por exemplo, lambe dedos ensanguentados, se encolher um pouco à luz do sol ou evitar um espelho.

Na verdade, essas “ações” são ilusões, resultado da varinha de ilusões de Werner.

Instrua o jogador de que essas informações podem ser compartilhadas com os outros jogadores - mas que isso deve ser feito fora do alcance do resto do grupo, em particular.

Em cada conversa, nomeie um herói diferente como aquele que está “agindo de forma suspeita”. Eventualmente, com todas as conversas, os personagens estarão todos vigiando suas costas, desconfiados de cada movimento que os outros heróis fizerem.



## ◆ CONFLITO DE FAMÍLIA ◆

*“O homem está errado durante toda a sua contenda.”*

*Johann Wolfgang Von Goethe,  
Fausto, Pt. 1.*

**C**onflito de Família destina-se a 3-4 heróis de níveis 4-6. Os heróis foram recrutados por Van Richten para ajudá-lo na caçada por um lobisomem que vem assolando o norte de Valachan. Nesta aventura, Van Richten está no nível 5. Ajuste suas estatísticas deduzindo 4d6 pontos de vida e reajustando suas habilidades de ladino. Van Richten forneceu a cada herói três ramos de acônito(mata-lobos) e emprestou uma adaga de prata ou uma maça revestida de prata a qualquer herói que não possua uma arma mágica.

Quando a aventura começa, o grupo passou alguns dias sem intercorrências visitando fazendas e reunindo histórias de gado mutilado. Ninguém que vive viu a besta, embora as pegadas perto dos animais mortos deixem poucas dúvidas quanto à natureza da besta que os matou. Enquanto se dirigem para uma fazenda isolada, eles são acenados por um par de Vistani adolescentes, que dizem que sua oma deseja fornecer aos heróis informações sobre a besta saqueadora. Van Richten, embora duvidando claramente de sua confiabilidade, sugere que o grupo deve ir com eles.

Enquanto os Vistani mostram o caminho pela floresta, três grandes lobos de repente atacam saindo das sombras. Um deles ataca um dos Vistani, que começa a gritar,

tentando desesperadamente manter as presas longe de sua garganta. Dois outros lobos atacam membros aleatórios do grupo ou suas montarias.

## Lobos

ENCONTRO	3	EXPERIÊNCIA	150 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
4 [20]	13	7	6

1 x MORDIDA +2 (1D4+1)

Quando resgatado por um herói, o Vistani atacado estará chorando e tagarelando histéricamente sobre como o lobisomem está convocando lobos para matá-los. Embora suas roupas estejam rasgadas e em farrapos, ele está ileso.

Mantendo-se perto dos heróis (o que ainda treme e tagarela), o Vistani leva o grupo a uma caverna onde uma mulher Vistana incrivelmente bonita se senta em meio do acampamento de seu povo, reclinada em uma cama de peles. Depois de ouvir o ataque do lobo, ela balança a cabeça tristemente, dizendo que as bestas logo afastarão todos os que vivem na área... ou os matarão. “O monstro ficou mais ousado desde que falhei em detê-lo”, diz ela, “mas pelo menos agora está ferido, e caçadores experientes como vocês devem ser capazes de matá-lo antes que ele se recupere completamente.” Enquanto fala as palavras finais, ela fixa seus olhos escuros em Van Richten.

Se perguntada o que quis dizer quando disse que a fera está ferida, ela explica como confrontou o monstro várias noites atrás. Ela acreditava que seus poderes mágicos seriam suficientes para derrotar a criatura, mas estava errada. Ela joga as peles para trás para revelar que suas pernas estão fortemente enfaixadas e diz que tudo o que sua magia conseguiu fazer foi ferir a criatura e permitir que ela escapasse com vida, ou talvez intacta. Ela lamenta que sua tentativa fracassada aparentemente tenha feito

de sua família um alvo da criatura, e que agora eles terão que retomar os caminhos nômades de seu povo.

Van Richten fica comovido com a aparente bravura da Vistana e pergunta se ela tem alguma ideia de onde está o covil da fera. Ela o faz, dizendo que tentou combatê-lo próximo ao seu covil. Ela dá aos heróis instruções claras para uma cabana que fica mais entranhada na floresta. Quando estão prestes a partir, os Vistani realizam uma cerimônia rápida, pedindo aos Poderes que os vigiem e guiem suas mãos na batalha.

## A verdade neste assunto

Os heróis estão, na verdade, sendo ajudados pela própria besta que estão caçando. O ataque do lobo foi encenado para o benefício deles, e a Vistana que foi atacada nunca esteve em perigo, já que ela mesma havia chamado os lobos, usando seu poder especial de convocar aliados animais. Os três Vistani são na verdade um bando de lobisomens, e eles direcionaram os heróis para uma mulher-tigresa que tem vivido pacificamente na área com seus filhotes desde antes dos lobisomens chegarem.

Recentemente, as duas fêmeas se enfrentaram, os homens-tigres desejando impedir que os lobisomens atraíssem a atenção de pessoas como Van Richten, e o lobisomem querendo eliminar qualquer desafio ao domínio na área. Eles quase se mataram. Agora, usando os heróis como enganadores, ela espera acabar definitivamente com o conflito.

Os heróis encontram facilmente a cabana na floresta. É ladeado por duas hortas e duas crianças pequenas brincam na terra na frente. Uma mulher com cabelos curtos e dourados e o braço em uma tipoia está sentada em uma cadeira ao lado da porta, observando-os com um sorriso. Enquanto os heróis observam, torna-se aparente que as crianças estão realmente cobertas de pelo dourado com listras pretas; eles são

pequenos tigres humanoides.

Van Richten notará isso e expressará surpresa por um homem-tigre estar tão longe de seu habitat normal, Sri Raji, e se perguntará como ela controlou os lobos atacantes. Geralmente, ele dirá, os homens-fera controlam apenas animais semelhantes ao seu fenótipo. “Eu não acho que devemos correr o risco de fazer perguntas a ela, no entanto”, conclui o médico. “Mesmo em um estado ferido, em um combate pode ser um oponente formidável.”

Idealmente, os heróis perceberão que os detalhes apresentados até agora não se encaixam e decidirão falar com a mulher em vez de atacar imediatamente. Van Richten advertirá contra isso, mas admitirá que há um mistério aqui que merece uma investigação mais aprofundada. Assim que o grupo percebe a presença dos heróis, ela empurra as crianças para dentro da cabana. Se for atacada, ela muda para sua forma híbrida e se defende até a morte. Se os heróis falarem com ela, ela tentará explicar a verdade do assunto, incluindo a verdadeira natureza dos três Vistani. Van Richten dirá que raramente ouviu falar de um lobisomem que vive pacificamente entre os humanos, e o lobisomem apontará que tem orgulho de não está vivendo entre os humanos.

Enquanto falam, um grito rompe da floresta:

“Você teve sua chance de pegar uma fera!” Os Vistani aparecem entre as árvores, assumindo suas formas híbridas. A mãe ferida e um dos jovens atacam os heróis, enquanto o terceiro lobisomem ataca a mulher tigre, que também assume sua forma híbrida. Antes de fechar, a lobisomem mãe atinge o herói de aparência mais forte com um míssil mágico.

## Mulher-tigresa

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	975 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	15
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
10+2 [52]*	17	11	11
2 x <b>GARRA</b> +5 (1D4)			
1 x <b>MORDIDA</b> +5 (1D12)			
* atualmente com 27 pontos de vida			

## Lobisomens

ENCONTRO	2	EXPERIÊNCIA	420 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	15
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
6+2 [32]	13	7	8
1 x <b>MORDIDA</b> +5 (1D8)			

## Lobisomem, mãe

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	650 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	15
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
7+4 [39]*	13	7	6
1 x <b>MORDIDA</b> +5 (1D8)			
* atualmente com 16 pontos de vida			

Magias da Lobisomem mãe: míssil mágico x2

Depois de três rodadas de combate, 1D6 lobos chegam, juntando-se à briga em resposta ao uso do poder de invocar aliados animais. O último lobisomem em pé tentará fugir. Se ele ou ela escapar, tentará vingar seus parentes mortos em um momento posterior.

## Consequências

Se a mulher-tigre for morta pelos lobisomens ou pelos heróis, seus filhotes sairão correndo da cabana, lamentando-se, e se jogarão sobre seu corpo. Eles vão assobiar, rosnar e morder (infligindo 1D2 pontos de dano) em qualquer um que tente afastá-los do corpo de sua mãe, a menos que sejam



persuadidos a se afastar suavemente.

Os heróis podem então optar por matar as criaturinhas lamentáveis, deixá-las à sua sorte (ambas resultarão em um Teste de Poderes Sombrios, uma vez que não são nem más nem uma ameaça, e atualmente são o equivalente a crianças humanas de 5-6 anos), ou assumir a guarda delas. Este último poderia levar a algumas situações interessantes de interpretação de papéis, já que os heróis servem como pais substitutos para as crianças que têm conjuntos totalmente únicos de traumas. Particularmente, a interação com Van Richten pode ser muito interessante, já que o médico acredita que todos os licantropos são inerentemente maus. Esta pode ser uma chance para o estudioso do macabro aprender o contrário. Em uma campanha prolongada, os filhotes de homem-tigre podem crescer para serem aliados dos heróis e de Van Richten, e se tornar os principais caçadores de lobisomens de Ravenloft em memória de sua mãe morta.



## ◆ A LÂMINA DO CIRURGIÃO ◆

*“Não duvido que, no devido tempo, quando as artes forem levadas à perfeição, alguns meios serão encontrados para dar uma cabeça sã a um homem que não tem nenhuma sanidade.”*

**Voltaire, no verbete “Serpentes”  
Dicionário Filosófico (1764)**

**A** lâmina do Cirurgião foi projetada para três ou quatro heróis de níveis 6-8. Ele coloca os heróis contra um ex-companheiro do Dr. Van Richten - um louco que espera criar um golem superior e instalar nele o “maior intelecto de todos os tempos”.

Nesta aventura, Van Richten está no nível 5. Ajuste suas estatísticas deduzindo 4d6 pontos de vida e reajustando suas habili-

dades de ladino. Ele carrega apenas seu kit padrão - que é deixado para trás quando ele é sequestrado.

A aventura se passa perto da cidade de Neufurchtenburg, no domínio de Lamordia. A cirurgia do cientista louco pode ser colocada em qualquer domínio de Ravenloft onde os golens estejam ativos.

Antes do início do jogo, revise as regras para psíquicos disponível no Guia de Sobrevida de Dark Sun para OD2.

### **Cenário**

**D**ez anos atrás, Emil Bollenbach ouviu o Dr. Rudolph Van Richten discutindo os diferentes tipos de golens e como destruí-los. Fascinado, o jovem estudante de medicina se ofereceu

para ajudar a rastrear e destruir essas criaturas malignas. Por dois anos, ele acompanhou Van Richten em “caçadas de golem”. “Então, no meio de uma experiência, ele desapareceu misteriosamente.

Van Richten presumiu que seu jovem protegido havia sido morto. Na verdade, Emil se afastou do grupo para perseguir seu próprio esquema louco.

Inspirando-se no velho ditado, “combater fogo com fogo”, Emil decidiu que a única coisa capaz de livrar Ravenloft de seus golens era um “super golem” com o corpo de um dos animais mais poderosos de Ravenloft e o cérebro de um “intelecto gigante”.

Nos oito anos desde o seu desaparecimento, Emil construiu uma sala de cirurgia em uma fortaleza abandonada e começou a experimentar a criação de golens. Louco como ele é, ele não percebe que seus experimentos estão adicionando mais golens ao mundo; sua justificativa é que um dia seu “super golem” destruirá os subprodutos desses “experimentos necessários.”

## Começando a Aventura

**A** aventura começa em uma noite em que os heróis passam a noite com Van Richten, seja como convidado em sua casa em Mordentshire, ou em uma pousada confortável enquanto viajava com ele - talvez em uma turnê de palestras.

Naquela noite, bandidos invadiram o prédio. Emil os contratou para capturar Van Richten e levá-lo para um ponto de encontro. De lá, os golens de Emil devem levar o médico para seu laboratório em uma fortaleza arruinada.

Deixe os heróis frustrarem a primeira tentativa de sequestro. Os intrusos (ladrões experientes, descritos abaixo) fogem, mas nos dias que se seguem, eles continuam tentando sequestrar Van Richten em uma variedade de locais:

- Em uma rua lotada, usando um roubo

de bolsa como distração.

- Em uma taverna ou pousada, onde se apresentam como servos; eles agarraram Van Richten depois de iniciar um incêndio que força a evacuação do prédio.
- Em uma loja, onde atraem Van Richten para uma sala dos fundos para ver “um item mágico raro que ajuda na caça a monstros”.

Os ladrões são atores treinados que usam maquiagem, roupas acolchoadas e perucas para se disfarçar. A única coisa que os revela é que cada um, em um ponto de sua vida, perdeu uma parte do corpo. Emil os contratou para este trabalho usando seu conhecimento de construção de golem para dar a cada ladrão um novo membro ou olho. Mas como as peças de reposição vieram de cadáveres, elas parecem peculiares. Eles funcionam normalmente, mas a pele é amarela e cerosa, ou o olho é plano e sem vida. Marcas de sutura, escondidas por maquiagem, envolvem a peça de reposição.

## Ladrões

ENCONTRO	6	EXPERIÊNCIA	650 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	15
DV [PV]	CA	JP	MO
7 [35]	13	7	7

1 x ADAGA +3 (1D4)

**Magee** é um humano que perdeu o olho em uma briga de facas. Ele agora tem um olho castanho e um olho substituto de um azul liso. Um mímico talentoso com o hábito de assobiar, esse temerário assumiria alegremente qualquer risco. Ele tem um par de sandálias de escalada de aranha para alcançar janelas altas.

**Pasquale** é um elfo um quarto de drow cuja perna esquerda foi terrivelmente queimada por uma armadilha que ele não conseguiu detectar. O membro substituto no qual Emil enxertou é de um marfim pálido - bas-

tante distinto da pele escura de Pasquale. Pasquale é um bandido que afinha as unhas com uma adaga afiada. Ele é cruel e desonesto. Ele carrega uma adaga +2.

**Tamara** é um gnomo que se disfarça de criança humana inocente. Olhando para a vítima com os olhos arregalados, ela puxa uma manga, pedindo ajuda para encontrar sua “mamãe” enquanto rouba o bolso da vítima ao mesmo tempo. Ela perdeu três dedos na mão direita em uma briga de facas; Emil os substituiu por dedos que são longos demais para sua mão minúscula.

Tamara tem um anel de influência humana que funciona como a magia Encantar Pessoa útil para fazer com que Van Richten a acompanhe silenciosamente (ou para fazer com que um herói o deixe temporariamente desprotegido).

### **Dica de Terror: Capa da Escuridão**

Antes da chegada dos jogadores, coloque as luzes na sala para que todas sejam controladas por um único temporizador automático (um dos tipos de tomada de parede). Se necessário, ligue todas as luzes da sala a um cabo de extensão e, em seguida, esconda-o atrás de uma peça de mobiliário.

Não use mais de um temporizador, porque eles não são precisos o suficiente para disparar ao mesmo tempo. Se você costuma usar um ambiente iluminado, substitua as lâmpadas por lâmpadas queimadas como desculpa para usar as lâmpadas.

Defina o temporizador para que as luzes se apaguem pouco tempo após o início do jogo. Meia hora é quase o suficiente - apenas o tempo suficiente para os jogadores se acomodarem no jogo.

Acelere o jogo para que as luzes se apaguem ao mesmo tempo que a primeira tentativa de sequestro. Para parar até que isso aconteça, comece fazendo com

que Van Richten e os heróis se acomodem em torno de uma lareira aconchegante. Van Richten começa a contar uma história assustadora: quando as luzes se apagam, a voz de Van Richten é abafada de repente por uma mão sobre a boca dele.

Tenha uma vela e um fósforo prontos. Quando um dos aventureiros reacender a sala, acenda a vela. Jogue a cena do sequestro à luz de velas.

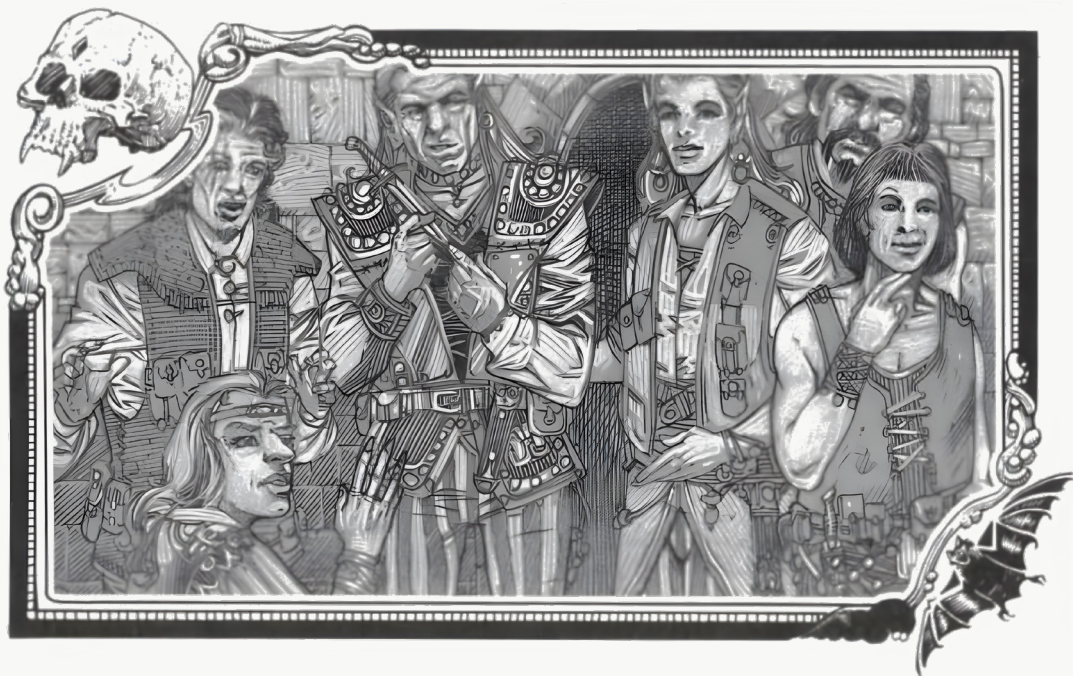
Se os jogadores pressionarem por uma explicação de por que as luzes se apagaram, revele mais tarde que um dos ladrões tem controle de luz, um talento selvagem psiônico.

**Amir** é um humano que cresceu em um reino desértico e severo. Quando ele foi pego roubando, os guardas do sultão cortaram sua mão direita. Emil o substituiu pela mão esguia de uma mulher. Amir tem olhos pensativos e um bigode caído. Ele está de boca fechada, falando em um sussurro quando fala. Ele tem um chapéu de disfarce e está armado com uma adaga de +2 de arremesso.

**Allandra** é uma bela meio-elfa cujos cabelos cor de mel e derreter os olhos azuis que escondem um coração frio. Ela se preocupa apenas com seu próprio bem-estar. Ela nasceu com um pé deformado; Emil o substituiu. Ela tem controle de luz como um talento psiônico selvagem. Se o médico se esforçar, Allandra usa sua corda de emaranhamento nele.

**Jody** é uma pequena mulher humana que se disfarça de menino. Ela tem cabelos curtos e um brilho perverso nos olhos. Uma gangue rival cortou sua orelha esquerda como um aviso; Emil a substituiu por uma orelha élfica pontiaguda. Ela está armada com uma faca de fivela.

Os ladrões compartilham entre eles quatro poções mágicas para ajudar em suas tenta-



tivas de sequestro. Eles usam uma poção de clariaudiência e uma poção de clarividência para saber o melhor momento para atacar, e duas poções de invisibilidade para se aproximar de Van Richten.

## A Fortaleza

**E**ventualmente, os ladrões sequestram Van Richten. Os heróis podem segui-los por meios mágicos (por exemplo, vidência) ou rastreando – até uma estalagem nos arredores da cidade. Aqui, sob o manto da escuridão, os ladrões entregam Van Richten a quatro dos “assistentes de laboratório” de Emil - golens de carne. Essas criaturas o levam para a cirurgia de Emil na fortaleza em ruínas perto de Neufurchtenburg.

Os heróis podem seguir a trilha dos ladrões com relativa facilidade (muito menos os golens), mas não permita que eles alcancem os sequestradores e resgatem Van Richten. Os lacaios de Emil devem ficar um passo à frente, transportando Van Richten com sucesso para a fortaleza arruinada. Os heróis devem então entrar na fortaleza para salvar seu mentor.

A fortaleza fica a cinco quilômetros ao norte de Neufurchtenburg. Está completamente arruinada e com o telhado aberto para o céu: pouco mais do que as paredes externas permanecem. Ao lado dela estão três edifícios, todos igualmente decrépitos. As madeiras apodrecidas de um celeiro de madeira fizeram seu teto desabar. A distribuição de um pequeno edifício de pedra sugere que já foi uma capela. O terceiro edifício é um moinho de vento - antigo e inclinado, mas com velas brancas limpas que giram ao vento, produzindo um ruído constante de rangidos. Esses edifícios são conectados, abaixo do solo, por passagens revestidas de tijolos que unem os porões de cada edifício à masmorra da fortaleza.

A fortaleza tem quatro entradas para seu nível inferior: escadas intactas na Sala F e na Sala H; uma escada na Sala B que desabou parcialmente devido ao crescimento de uma árvore na parede adjacente (os heróis que tentam limpá-la têm 95% de chance de desabar a parede e receber 2d6 de dano por queda de pedras); e uma escada que desce de um buraco no chão da Sala D. A escada está escondida atrás de uma pilha de barris

e caixas velhas.

À primeira vista, o nível inferior da fortaleza parece nada mais do que uma passagem que atravessa as paredes octogonais da fundação da fortaleza. Mas portas secretas levam a passagens internas conectadas em um padrão labiríntico e, em seguida, à masmorra da fortaleza - e à sala de cirurgia de Emil.

Embora a fortaleza esteja arruinada, Emil limpou ou consertou partes para atender às suas necessidades. As portinholas que fecham a entrada (Sala A) parecem enferrujadas, mas seus mecanismos (na Sala H) funcionam perfeitamente. Quando os heróis chegam, as portinholas são levantadas - mas eles podem cair de repente para prender intrusos na entrada.

O estábulo (Sala E) foi remodelado com novas baias. Emil mantém seu cavalo aqui.

Uma tenda de lona na Sala C contém um catre, comida, utensílios de cozinha, uma lanterna, uma mesa e cadeira dobráveis e uma mochila com mudas de roupa. Do lado de fora há uma fogueira; as cinzas ainda estão quentes.

Na Sala F e na Sala H, correntes longas e pesadas são presas a postes de madeira colocados no chão. Emil mantém seus animais experimentais acorrentados aqui.

Um animal é acorrentado em cada cômodo, ao poste mais próximo da porta.

## A Capela

Este edifício de pedra já foi dedicado a Zaba-ba, um deus da guerra. Suas enormes portas de bronze carregam os símbolos do deus: uma espada cruzada com um raio de luz. Cada um dos pilares na câmara externa é esculpido com uma cena de uma batalha antiga. Na câmara interna há um estrado de mármore, sobre o qual ficava a estátua do deus. Apenas os pés e os tornozelos quebrados permanecem. Uma placa abaixo deles traz as palavras: "Todos saúdam Za-

baba, poderoso gigante da guerra." O porão da capela (alcançado através de um painel deslizante no estrado que leva a uma escada) já foi um lugar onde sacrifícios secretos eram feitos ao deus da guerra. A parede está coberta de camadas de sangue seco e pontas de flechas enferrujadas estão presas em rachaduras no chão.

## O Moinho de Vento

Quatro grandes velas, obviamente bastante novas e em bom estado de conservação, giram constantemente ao vento. (Se a velocidade do vento se tornar importante, escolha ou role 1d12: 1 é uma brisa fraca, 12 um vendaval total.)

Dentro do moinho de vento, a pedra do moinho está encostada em uma parede. O eixo que normalmente se conectaria à pedra de moagem agora se estende através de um orifício no chão. Um odor estranho (ozônio) e ruídos sinistros de crepitação vêm de baixo.

O porão (acessível através de um alçapão secreto) é preenchido com uma grande caixa de metal, na qual o eixo rotativo desaparece. Este dispositivo é um gerador elétrico primitivo. Quando chegar a hora certa, Emil passará grossos fios de cobre na cirurgia para fornecer uma descarga de energia que despertará o gigantesco golem que ele está criando.

O gerador é seguro o suficiente - a menos que um personagem abra seu painel de acesso e alcance o interior. Qualquer pessoa que toque os fios enrolados no interior sofre 1D6 de dano elétrico para cada ponto da velocidade atual do vento.

## O Celeiro

As paredes de madeira podre ainda estão de pé, mas o telhado do celeiro desabou. Seu chão está coberto com um mingau encharcado que já foi várias centenas de fardos de feno. Heróis que vasculham as madeiras podres e o lodo malcheiroso no chão en-



contram um alçapão secreto em um canto. Leva ao porão do celeiro, que está cheio de implementos agrícolas enferrujados.

## Guardiões do Golem

**A** fortaleza arruinada é guardada pelos lacaios de Emil – um bando de golens de carne que patrulham as ruínas, atacando quaisquer intrusos que encontrem. Eles fazem pleno uso das escadas, alçapões secretos e passagens subterrâneas, descendo um e subindo o próximo para ganhar a surpresa dos heróis. Eles não entram na sala de cirurgia, exceto em busca dos heróis.

## Golens de Carne

ENCONTRO	8	EXPERIÊNCIA	5000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	8
DV [PV]	CA	JP	MO
9 [45]	11	9	12

2 X **PUNHOS** +8(2D8)

Os golens desenvolveram estratégias para lidar com intrusos. Eles usam a ponte levadiça para prender os heróis na Sala A, então jogam uma saraivada de rochas quebrada das paredes acima. Eles esperam até que os heróis tentem limpar a escada da Sala B. Cada um joga uma pedra por rodada. Faça a jogada normalmente para acertar; cada acerto bem-sucedido causa 1D6 de dano.

Se os heróis se dirigirem para a Sala C, um golem corre à frente deles para se passar por um uma pessoa dormindo dentro da tenda. Quando aquele golem surge da cama, outros abrem caminho para a tenda para atacar.

Os golems fazem uso dos esconderijos fornecidos pelas caixas e barris na Sala D (possivelmente escondidos dentro delas). Eles também se escondem no estábulo - embora sua presença aqui assombre o cavalo de Emil - e atrás de pilhas de escombros na Sala G.

## Animais Experimentais

**E**m seus esforços para aprender as técnicas cirúrgicas necessárias para criar golens, Emil experimentou primeiro em animais. Muitos deles morreram como resultado de seus testes horríveis, mas dois sobreviveram e agora vivem nos quartos F e H.

Emil os criou costurando uma variedade de monstros, produzindo dois espécimes verdadeiramente perigosos, mantido em um comprimento de corrente de 6 metros.

## Urso Alado Rastejante

O animal experimental na Sala F tem o corpo de um urso das cavernas, as asas de um grande condor e a cabeça de um rastejador de carniça, completo com tentáculos indutores de paralisia.

A corrente se quebrará em 2d4 rodadas.

*Vocês ouvem correntes chocalhando. Olhando para o som, você vê uma criatura com o corpo maciço de um urso, as asas de um grande pássaro e uma cabeça segmentada com oito tentáculos contorcidos. A criatura está acorrentada a um poste, mas quase se libertou.*

Se os heróis atacarem imediatamente, ele retalia, lutando da melhor maneira possível até que a corrente se quebre. Se os heróis o deixarem em paz, ele retoma seus esforços para se libertar. Em seguida, voa até o topo de uma parede e começa a caçar, atacando quaisquer heróis à vista.

## Urso Alado Rastejante

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	2000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12, 48 V
DV [PV]	CA	JP	MO
6+6 [36]	14	8	12

2 X **PATAS** +5(1D10) + ABRAÇO

2 X **TENTÁCULOS** +5(1D4) + JPC(PARALIZADO POR 1D4 R)

## Porco cabeça de cobra

O animal na Sala é um javali com a cabeça de uma cobra cuspidora. Ele tem o temperamento agressivo do javali e a capacidade da cobra de cuspir veneno até 9 metros. Quando os heróis descobrirem, leia o seguinte:

*Vocês veem uma criatura de aparência estranha. À primeira vista, parece um porco com duas caudas. Uma cauda é marrom como o resto da criatura; a outra é verde. A criatura está deitada de lado, aparentemente dormindo. Uma corrente em torno de um tornozelo está presa a um pesado poste de madeira.*

Ao primeiro som, o porco com cabeça de cobra salta para os pés e ataca, correndo para todo o comprimento de sua corrente e cuspidor.

## Porco cabeça de cobra

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	270 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12

DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	13	8	5

1 X **CUSPIDA** +3(1) JPC(PARALISADO POR 1D12 RODADAS)

## Emil Bollenbach

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	35 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	10

DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	12	6	12

1 X **BISTURI** +2(1D3)

1 X **VENENO** +2(1) JPC(PARALISADO POR 1D12 RODADAS)

Emil é um jovem bonito com cabelos ruivos indisciplinados. Sua aparência é distorcida por um tique nervoso em um lado da boca e o brilho maniaco em seus olhos. Ele usa túnica desganhada e calças, cobertas por um avental manchado de sangue. Outrora um jovem estudante de medicina promissor,



Emil enlouqueceu ao ver um golem que tinha a cabeça de um de seus companheiros.

Sua loucura é prontamente aparente nos adágios que ele cita nos momentos mais inadequados. Ele pode rir gargalhando: “Olho por olho, perna por perna.” enquanto realiza uma cirurgia para substituir um orbe

ou membro ausente, ou pode gargarejar um ditado, dizendo bobagens como: “Um urso no laboratório vale dois no mato.”

Se encurralado, ele luta com seringas cheias de veneno Tipo O (injetado, 1d12 rodadas, paralítico). Ele mantém seis deles em uma caixa de couro no bolso.

Emil tem talento selvagem psiônico de troca de personalidade (e os pré-requisitos de contato e ligação mental) - mas ele não percebe que tem essa habilidade.

## Na sala de cirurgia

Não importa quanto tempo levem os heróis para chegar à sala de cirurgia de Emil na masmorra da fortaleza, eles chegam exatamente quando Emil está prestes a realizar a operação para colocar o cérebro de Van Richten no corpo do golem gigante. Emil não confronta os heróis antes disso, contando com seus guardiões golem de carne para lidar com intrusos.

Assim que os heróis abrirem a porta para a sala de cirurgia, leia o seguinte para os jogadores:

*Atrás da porta há uma sala mal iluminada com paredes de pedra cinza. Claramente já foi uma masmorra. O ar cheira fortemente a iodo e sabão. O mobiliário é composto por duas mesas. Uma figura humanoide, coberta com um pano branco opaco, repousa sobre cada um.*

*Uma figura é enorme, um urso cinza enorme de quase três metros de altura, no qual ouvidos e olhos humanos foram grosseiramente suturados. O outro é menor, humano. As cabeças de ambos estão raspadas e manchadas com corante vermelho.*

*Um homem se inclina sobre a figura menor, murmurando para si mesmo. Suas mangas estão arregaçadas e sobre a túnica ele usa um avental coberto de manchas escuras. Você vê o brilho de uma lâmina de aço na mão dele.*

*O homem faz uma pausa e ri para si mesmo. “Um bisturi corta o médico”, ele murmura. Quando ele puxa uma lanterna para mais perto da mesa, o rosto de sua vítima é revelado. Com um choque de horror, você percebe que seu companheiro, o Dr. Rudolph Van Richten, está prestes a ter o cérebro aberto.*

Ver esta cena pode exigir um teste de horror. Van Richten está inconsciente, mas ainda ileso.

Emil está absorto em seu trabalho e não olha para cima. Quando ele percebe que os heróis chegaram, ele gesticula impacientemente com seu bisturi. “Seus tolos! Não vê que estou realizando uma operação de grande delicadeza? Saiam!”

Se os heróis perguntarem o que ele está fazendo, Emil responde: “Estou criando um super golem - um que destruirá todos os golem já criados. Pense nisso! O corpo de um urso e o cérebro de um intelecto gigante! Que melhor combinação poderia haver?”

Tão logo os heróis ameaçam Emil, seu estresse ativa seu talento psiônico selvagem. Ele a usa subconscientemente para colocar sua mente no corpo do golem gigante. Seu próprio corpo cai em coma, porque a mente do urso está morta.

Emil faz automaticamente sua jogada de proteção de constituição e - após uma rodada de confusão - se recupera e começa a controlar o corpo do urso, usando-o para atacar os heróis.

O urso tem algumas “melhorias”. “Quando os heróis entram na sala, eles não os vêem; o lençol os cobre. Mas quando ele sobe da mesa, eles podem ver que cada uma das patas do urso foi equipada com quatro tentáculos de rastejador de carniça, cada um com 60 cm de comprimento. Um personagem atingido por uma pata deve fazer uma JPC ou ficar paralisado por 2d6 rodadas.

A criatura também tem a capacidade de um

urso das cavernas de abraçar suas vítimas com uma pata uma rolagem de 18 ou melhor. Ele também continua a lutar por 1d4 rodadas depois de atingir o a -8 pontos de vida. Ao atingir -9 ou menos pontos de vida, ele morre imediatamente.

Por ser um golem, a criatura é parcialmente imune a magias de fogo e de gelo, que apenas a retardam por 2d6 rodadas. Ataques elétricos restauram 1 HP para cada ponto de dano que normalmente causariam.

Emil tem apenas pontos de força psiônica suficientes (39) para usar esse poder uma vez e não pode retornar sua mente ao próprio corpo por pelo menos quatro horas (se estiver dormindo) ou 13 horas (acordado). Se seu próprio corpo morrer durante esse período, Emil fica preso no corpo do urso. Uma vez que a mente de Emil retorna ao seu próprio corpo, o urso se torna um cadáver inanimado.

## Super Golem(carne)

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 9000 XP  
TESOURO NENHUM MOVIMENTO 8 V

DV [PV]	CA	JP	MO
13 [65]	20	10	19

1 X **MORDIDA** +12(1D12) + ABRAÇO(2D8) JPC PARA ESCAPAR  
2 X **TENTÁCULOS** +12(1D4) + JPC(PARALIZADO POR 1D4 R)

O Super golem é atingido apenas por arma mágica, meramente desacelerado por ataques de fogo ou à base de frio, ataques elétricos restauram dano na mesma proporção.



## ◆ O BEIJO ESCARLATE ◆

*“Assim como o melhor vinho produz o vinagre mais afiado, o amor mais profundo se volta para o ódio mais mortal.”*

*John Lyly*

*Euphues: A Anatomia do Humor (1579)*

**O** Beijo Escarlata foi projetado para três a quatro heróis de níveis 7-9. Como os heróis enfrentam um vampiro, o grupo deve incluir um sacerdote de alinhamento bom. Mas há PNJs nesta aventura que também podem preencher esse espaço.

Nesta aventura, Van Richten está no nível 5. Ajuste suas estatísticas deduzindo 4d6 pontos de vida e reajustando suas habilidades de ladino. Além de seu kit padrão de caça a

monstros, ele carrega esses itens adicionais em uma bolsa preta de médico: seis hóstias sagradas abençoadas por um sacerdote de alinhamento bom (acessórios abençoados); mais dois frascos de água benta; seis dentes de alho; um martelo; e uma estaca de madeira extra.

A aventura acontece em Mordentshire, a cidade natal de Van Richten, mas funciona em qualquer grande cidade de Ravenloft.

Antes do início do jogo, crie estatísticas de PNJ para as Irmãs da Misericórdia, escolhendo dentre as magias de sacerdote listadas.

### **Cenário**

Algumas semanas atrás, uma ordem conhecida como Irmãs da Misericórdia chamou

Van Richten para investigar uma doença estranha que afetava pacientes em sua casa de cuidados paliativos local. Em vez de melhorar, os pacientes sob seus cuidados pioraram constantemente. As irmãs suspeitaram de uma causa sobrenatural e consultaram o renomado Dr. Van Richten.

Na casa de cuidados paliativos, Van Richten conheceu uma jovem freira cuja voz doce e cabelos dourados trouxeram à tona lembranças comoventes de sua falecida esposa, Ingrid. Encantado com a compaixão que a jovem demonstrava por seus pacientes, ele se apaixonou profundamente. Quando ela o convidou, tarde da noite, para compartilhar uma taça de vinho tinto com ela, ele não pôde recusar.

Cego por sua paixão, Van Richten não percebeu que essa jovem era o agente maligno que ele procurava - um vampiro que deve se alimentar diariamente. Ela havia saciado a sede por algum tempo com o sangue de pacientes sob seus cuidados. Para esconder suas marcas, ela abriu as feridas existentes, drenou uma tigela de sangue delas (para beber mais tarde, em particular) e depois as costurou novamente. Enquanto isso, ela encantou suas vítimas fazendo-as pensar que essas eram ministrações normais.

Em vez de matar Van Richten quando ele começou a se aproximar da verdade, a vampira decidiu conquistá-lo para o lado dela, transformando-o em um vampiro. Uma única gota de seu próprio sangue em uma taça de vinho tinto evocou sua maldição única. Quando a aventura começa, Van Richten está perdendo um ponto de Força por dia e caiu para Força 3. Quando sua Força atingir 0, ele também se tornará uma criatura da noite.

Van Richten finalmente percebeu que a jovem, que se apresentou a ele como “Irmã Kelsey”, é uma vampira. Ele acredita que a única maneira de evitar se tornar um dos Nosferatu é matando-a. Outrora seu coração estava cheio de amor, mas agora bate

com um ódio impiedoso.

## Começando a Aventura

A aventura começa vários dias depois que Van Richten foi amaldiçoado. Três dias a partir de agora, quando o sol nascer, ele perderá o resto de sua Força e morrerá. No dia seguinte, ele se erguerá como vampiro.

Os heróis estão passando pela cidade em que a Casa de Cuidados Paliativos das Irmãs da Misericórdia está localizado. Eles se deparam com as consequências de uma armadilha que Van Richten armou para o vampiro - uma armadilha que falhou. Leia o seguinte para os jogadores:

*Caminhando por uma rua estreita em uma parte pobre da cidade, vocês percebem uma grande letra “Q”, pintada em um pigmento vermelho-sangue na porta de uma residência. De dentro desta porta vêm batidas abafadas e o estilhaço de vidro quebrado. A voz de uma mulher grita de medo alarmada. “Socorro! Oh, alguém os detenha, por favor!”*

*Um momento depois, tudo está em silêncio dentro da residência, exceto por um gemido baixo.*

O plano de Van Richten era simples. Ele contratou três combatentes veteranos para vestir roupas de dormir e ir para a cama com suas armas escondidas sob as cobertas. Para garantir a privacidade, ele pintou um “Q” (de “quarentena”) na porta, dizendo aos vizinhos que os três homens estavam sofrendo de uma gripe contagiosa. Então ele mandou chamar uma das irmãs para cuidar dos “inválidos”, sabendo que era a hora de espreita da vampira.

Quando ela chegou, os homens atacaram imediatamente. Infelizmente, a vampira se mostrou mais forte e astuto do que Van Richten esperava. Na breve batalha que se seguiu, ela nocauteou Van Richten e matou seus três companheiros.

Os vizinhos alertam os heróis para não entrarem na residência. “Está em quarentena!” eles avisam. Não vá. Se os heróis ignorarem este conselho e entrarem na residência para ver qual foi a perturbação, leia o seguinte em voz alta para os jogadores:

*A porta leva à sala da frente de uma residência modesta. Três camas foram colocadas na sala perto da lareira: todas estão bagunçadas como se tivessem sido ocupadas recentemente.*

*Três homens grandes e corpulentos, vestidos com roupas de dormir, estão deitados no chão. Cada homem olha cegamente para o teto, a cabeça torcida em um ângulo não natural. Espadas e paus estão perto de cada corpo: claramente os homens estavam envolvidos em algum tipo de luta.*

*Cacos de vidro quebrado espalham-se pelo chão.*

*Um quarto homem mais velho e menor que os outros, vestido com calças marrons e uma jaqueta de tweed - está na frente de um guarda-roupa aberto. Ele tem uma grande contusão na testa.*

*Uma mulher de túnica azul se inclina sobre o homem menor. Seu cabelo está coberto com um lenço e seu rosto velado. Uma mão toca suavemente a garganta do homem, verificando se há pulso, e sua cabeça é abaixada para ouvir o som de sua respiração. As mangas de sua túnica são bordadas com cobras douradas.*

Os três lutadores mercenários morreram quando a vampira quebrou seus pescoços. O homem menor (Van Richten) estava escondido dentro do guarda-roupa; ela o deixou inconsciente quando ele tentou deixá-lo durante a briga. Os cacos de vidro vêm de dois frascos de vidro; água benta derramada causou uma mancha úmida no tapete. Um martelo de madeira e uma estaca estão debaixo de uma das camas. (A vampira os chutou para fora de vista.)

A mulher, vestida com a túnica azul de uma

Irmã da Misericórdia, é a vampira. Ela estava prestes a se alimentar de Van Richten. Contudo que ele permaneça inconsciente, ela conta a sua história - que ela é uma curandeira, convocada para esta casa, que chegou momentos depois de uma briga. (Ela diz que entrou pela porta dos fundos.) Ela dá seu nome como “Irmã Kelsey”. Se seriamente ameaçada, ela escapa utilizando forma gasosa.

Van Richten recupera a consciência pouco tempo depois. Se os heróis forem prestativos e parecerem competentes, ele lhes conta sua história e procura sua ajuda para matar o vampiro.

Se os heróis ignorarem a comoção dentro da residência, Van Richten eventualmente os rastreia. Ele está procurando um grupo experiente de aventureiros para ajudá-lo em uma caçada de vampiros.

Van Richten está muito fraco, ele só pode fornecer conselhos e informações. Ele explica aos heróis o que aconteceu com ele (resume a seção “Antecedentes”) e implora que eles o ajudem a matar a criatura maligna.

Van Richten diz que a vampira se chama Irmã Kelsey. Ele não acha que poderia reconhecer a vampira se ela fosse revelada; a sala onde ele bebia vinho com ela estava mal iluminada e ele se lembra apenas de seu cabelo loiro, sua voz melodiosa e a pele lisa e imaculada de suas mãos e pulsos (que ele beijou). Se os heróis pensarem em perguntar de que cor são os olhos dela, ele se lembra de que eles são verdes.

Van Richten fornece aos heróis conselhos sobre como identificar um vampiro: pele fria e pálida; ausência de reflexo em um espelho; cura de feridas em um ritmo anormal; aversão ao alho, luz solar, símbolos sagrados e acessórios abençoados; incapacidade de atravessar água corrente; incapacidade de entrar em uma casa sem ser convidado; estigmas (marcas arroxeadas) causados por danos causados pela luz solar ou água benta.

Infelizmente, Van Richten não percebe que esta é um vampira única. Por razões explicadas abaixo, ela não tem a maioria das fraquezas que ele descreve. Isso complicará o problema de localizá-la.

Van Richten também aconselha os heróis sobre a melhor forma de matar um vampiro: enfiar uma estaca de madeira em seu coração; queimá-lo com a luz do sol; atacar com água benta ou armas abençoadas. Ele lhes dá instruções para a casa de cuidados paliativos das Irmãs da Misericórdia e lhes diz que, se elas não conseguirem matar o vampiro, ele mesmo se transformará em uma criatura morta-viva em três dias.

## Na casa de cuidados paliativos

Agora que ela percebe que Van Richten está tentando destruí-la, a vampira retorna à casa de cuidados paliativos, onde planeja permanecer até que o número de dias previsto se passe e seu “verdadeiro amor” se torne um vampiro. Naquela época, ela tem certeza, ele mudará de ideia e perceberá as alegrias da vida eterna.

Os heróis devem usar o trabalho de detetive

para localizar a vampira entre as outras Irmãs da Misericórdia. Como todas cobrem os cabelos e cobrem os rostos, é quase impossível distinguir uma da outra. Das 16 irmãs da casa de cuidados paliativos, quatro têm cabelos loiros (Irmãs Jolinda, Patrice, Evangeline e Bronwyn). Apenas Evangeline e Bronwyn têm olhos verdes.

A vampira deu a Van Richten e aos heróis um nome falso. A verdadeira irmã Kelsey é bastante gorda e tem cabelos ruivos brilhantes. A mulher que os heróis estão procurando é na verdade a irmã Evangeline. Para sua descrição e histórico, veja abaixo.

As irmãs: Cada irmã é uma sacerdotisa de nível médio (3ª a 7ª) de Hala, deusa da cura. Eles têm grande acesso às seguintes esferas (verificar no Tomo da Magia Divina): Todas, Criação, Adivinhação, Cura, Necromântica, Proteção e Invocação. Eles têm acesso menor às esferas Animal, Charme, Guardiã, Planta, Sol e Clima.

Magias típicas de uma Irmã da Misericórdia incluem 1) abençoar, curar ferimentos leves, detectar veneno, suportar frio/ca-

## Casa de Cuidados Paliativos Irmãs da Misericórdia

Escala: 1 quadrado = 3 metros



lor, luz, localizar animais ou plantas (útil para encontrar ingredientes medicinais), proteção contra o mal, purificar alimentos e bebidas, remover o medo, santuário: 2) ajudar, augurar, encantar pessoa ou mamífero, amora, resistir ao fogo/frio, veneno lento; 3) luz contínua, criar comida e água, curar cegueira ou surdez, curar doenças, proteção de plano negativo, proteção contra fogo, remover maldição, remover paralisia, falar com mortos (usado para realizar autópsias); 4) curar ferimentos graves, neutralizar veneno, proteção contra o mal com raio de 3 m, repelir insetos.

Itens mágicos típicos que uma irmã pode carregar incluem: elixir de saúde; periapto de saúde; periapto de fechamento de feridas; poção de cura extra; poção de cura; poção de vitalidade; cajado de cura. Cada irmã tem a chance de possuir um item mágico, expresso como uma porcentagem igual ao seu nível multiplicado por 10.

As Irmãs da Misericórdia são todas neutras e boas; o vampiro poderia se esconder entre elas porque o alinhamento do mal é indetectável em Ravenloft. Eles reagem com ceticismo aberto - talvez até hostilidade - a qualquer sugestão de que um membro de sua ordem seja um vampiro, recusando-se a responder a quaisquer outras perguntas e insistindo que os heróis façam uma oração de penitência por essa blasfêmia. Caso contrário, elas respondem a perguntas educadamente, mas relutam em responder a perguntas de natureza pessoal “sobre suas irmãs.

Embora a casa de cuidados paliativos trate pacientes do sexo masculino e feminino, apenas mulheres ordenadas na fé têm permissão para entrar em sua residência. Todas as irmãs usam lenços e véus na cabeça o tempo todo (mesmo quando comem; elas levantam a colher abaixo do véu)- embora os tirem quando vão para a cama. Se os heróis tentarem se passar por irmãs que visitam outra cidade, eles devem obter hábitos (ou similares aceitáveis) e devem

aprender a saudação padrão: “Saudações, Irmã. Que a mão esquerda de Hala o abençoe com saúde”- e responda: “E sua mão direita o abençoe com felicidade.”

Qualquer herói que force uma Irmã da Misericórdia (com exceção de Evangeline) a remover seu véu é infligido com uma maldição menor pela deusa Hala e deve ter sucesso em uma JPS ou ficar cego por 1d4 horas.

**1) Quartos dos enfermos.** Pacientes que vêm às Irmãs da Misericórdia para cura repousam nesses quartos entre tratamentos mágicos. Metade das 36 camas contém pessoas que sofrem de uma variedade de doenças e ferimentos.

**2) Templo.** Tratamentos mágicos de cura acontecem aqui, em uma cama posicionada sob uma estátua dourada de Hala - uma mulher com cobras enroladas em seus braços. Os olhos são diamantes brilhantes.

**3 - Tesouraria.** Esta sala, protegida por uma porta sólida e fechaduras pesadas, contém os pagamentos feitos ao templo por pacientes agradecidos. O tesouro inclui 10.000 PC, 8.000 PP, 3.000 PO e um saco de 5d10 pedras semipreciosas.

**4-Lavanderia.** Aqui as irmãs lavam seus hábitos e os penduram para secar. Eles também lavam a roupa de cama da casa de cuidados paliativos aqui.

**5) Cozinha.** As irmãs comem nesta cozinha comunitária com seu fogão e mesa grande.

**6a-h) Claustros.** As irmãs moram duas em cada claustro. Cada cela contém duas camas simples, um tapete, uma bacia de lavagem e bancos de madeira. A cela de Evangeline é a 6c.

## Os indícios

A irmã Evangeline é uma vampira única, na medida em que não exhibe muitos dos sinais tradicionais de vampirismo. A luz do sol não a queima; simplesmente a deixa sono-

lenta. Se exposta à luz solar total, ela deve ter sucesso uma JPC ou adormecer profundamente. Ela pode sair de casa durante o dia, no entanto, porque seu hábito, véu e lenço a protegem do sol.

O alho não a prejudica; ela pode até ingeri-lo. Ela projeta seu reflexo em um espelho e não pode ser contida por ele.

Como as Irmãs da Misericórdia acreditam que Evangeline é uma delas, elas nunca usaram um símbolo sagrado de Hala ou qualquer um dos acessórios abençoados de Hala contra ela. Caso os heróis os obriguem a fazê-lo, esses itens sagrados não terão efeito - a menos que a irmã tenha primeiro mostrado provas irrefutáveis de que Evangeline é uma vampira.

Até que isso aconteça, as irmãs se enquadram na mesma categoria que os não adoradores de Hala, que também não podem usar símbolos ou acessórios sagrados dessa deusa. Evangeline pode, na verdade, tocar os itens sagrados de Hala sem danos e não é mantida à distância. A água benta abençoada por uma sacerdotisa de Hala, no entanto, causa dano em Evangeline normalmente, porque nenhuma fé é necessária para empunhar essa arma.

Itens sagrados de outras religiões alinhadas (como as hóstias fornecidas por Van Richten no início desta aventura) afetam Evangeline normalmente.

Os heróis podem ter que confiar em habilidades investigativas antiquadas para rastrear Evangeline.

Eles podem eliminar três das Irmãs da Misericórdia loiras da suspeita, observando o seguinte:

- A irmã Jolinda é uma meio-elfa que cuida de esconder sua herança, para não ser expulsa da ordem. (Se os heróis perguntarem especificamente a Van Richten sobre as orelhas do vampiro, ele lhes diz que elas não são pontudas.)

- Irmã Patrice raramente fala, porque ela tem uma gagueira pronunciada da qual se envergonha. (A vampira não tem esse impedimento.)
- A irmã Bronwyn tem um passado que gostaria de esconder e é evasiva quando questionada. Ela era membro de um grupo de bandidos antes de se converter à fé. Suas mãos e pulsos carregam várias cicatrizes de espada. (As mãos e os pulsos da vampira não estão marcados.)

Várias pistas apontam para a Irmã Evangeline como a vampira mais provável:

- Ela sempre insiste em lavar seu próprio hábito (porque ele foi deliberadamente contaminado). Certa vez, quando estava rasgado, ela recusou veementemente o empréstimo de um hábito sobressalente de propriedade de sua companheira de cela, a irmã Nanette.
- Ela ainda não se voluntariou para a cobiçada tarefa de ungir a estátua da deusa com água benta.
- Ela come com moderação, e muitas vezes leva a mão ao estômago após as refeições, como se estivesse sofrendo cólicas estomacais. Mas ela se recusa a deixar que as outras irmãs a tratem por essa doença, dizendo que prefere se tratar.
- Embora ela esteja na casa de cuidados paliativos há três anos, ela “aprendeu” apenas uma magia - como acalmar a mente de um paciente. Ela finge isso por meio de sua capacidade de encantar as pessoas; a deusa não lhe concederá feitiços. Ela também usa sua magia de encantar para ter um bom efeito sobre as outras Irmãs; todas a consideram uma serva verdadeira e leal de Hala (embora um pouco não qualificada) e não pensam em questionar por que ela nunca aprendeu outros feitiços de cura.

- Ela geralmente tem bastante sono durante o dia e, portanto, quase sempre trabalha no turno da noite.

## Irmã Evangeline

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 10000 XP

TESOURO NENHUM MOVIMENTO 12 V

DV [PV]	CA	JP	MO
11 [55]	19	10	17

1 x **MORDIDA** +7(2D4)

ARMA +1> PARA ACERTAR, REGENERA 3 PV/RODADA

Evangeline deve beber pelo menos 6 pv de sangue por dia. Ela escolhe como vítima qualquer paciente que esteja sozinho em um quarto doente.

Por viver em um lugar santificado, Evangeline perdeu uma parte de sua conexão com o Plano Material Negativo. Ela não pode mais drenar os níveis de energia de suas vítimas. Além disso, sua saliva não é tóxica. Assim, seus ataques não criam outros vampiros. Em vez disso, ela cria novos vampiros usando uma maldição - uma que exige que a vítima beba uma gota de seu sangue. A maldição inflige uma doença devastadora que drena um ponto de Força por dia (sem JP) até que a vítima morra. A vítima se levanta como um vampiro na noite seguinte ao seu enterro.

Esta maldição só pode ser removida matando Evangeline; remover maldição é ineficaz. Uma magia de desejo cuidadosamente formulada pode restaurar a Força perdida, mas sem garantia de que a maldição não começará de novo.

Embora tenha muitas imunidades únicas, Evangeline pode ser morta por uma estaca de madeira e é forçada a assumir a forma gasosa se totalmente imersa em água. Ela pode ser expulsa ou ferida por um símbolo sagrado, mantida longe por itens abençoados e queimada por água benta.

Durante a emboscada que iniciou esta aventura, a água benta queimou estigmas



vermelhos brilhantes no rosto de Evangeline. Seu véu esconde isso; quando ela vai para a cama, Evangeline esconde as marcas de sua companheira de cela soprando a vela antes de remover o véu.

A forma animal de Evangeline é a de um

rato gigante, infestado de pulgas. Qualquer personagem que se aproxime a menos de um metro e meio é mordido por essas pulgas e deve fazer uma JPC ou sofrer uma febre que enfraqueça o personagem em 1d4 pontos de Força por 1d4 dias. O início da febre ocorre em 1d4 horas. É um efeito não-mágico e desconectado dos outros poderes de Evangeline.

## Santuário de Evangeline

Sem o conhecimento das Irmãs da Misericórdia, sua casa de cuidados paliativos fica no local de uma antiga catacumba. Este local de sepultamento fica muito abaixo do nível da rua; o acesso foi selado décadas atrás.

Aqui, “Irmã Evangeline” (então conhecida por um nome diferente) foi enterrada 70 anos atrás. Aqui ela acordou como vampira.

Normalmente, um vampiro não poderia entrar em um local santificado, mas Evangeline superou essa dificuldade por duas razões: primeiro, seu próprio santuário fica abaixo da casa de cuidados paliativos; segundo, as sacerdotisas a convidaram para se juntar à ordem e, assim, a acolheram em sua “casa”.

O único acesso às catacumbas é por meio de uma rachadura na fundação da casa de cuidados paliativos. Está localizado na cela de Evangeline (ela insistiu em ser designada para este quarto) e está escondido ao lado de sua cama.

Quando ela vai para a cama, Evangeline espera que sua companheira de cela adormeça. Ela então assume a forma gasosa e desliza através da fenda para as catacumbas abaixo. Caso Nanette acorde e perceba que sua companheira de cela está desaparecida, Evangeline explica mais tarde que ela estava sofrendo de insônia e saiu para uma caminhada.

## Dica de Terror: Beijo do Vampiro

Em algum momento durante a visita dos heróis a Cada de Cuidados Paliativos, instrua todos os jogadores a fecharem os olhos. (Os jogadores que provavelmente espiarão devem estar vendados.) Em seguida, caminhe lentamente ao redor da mesa de jogo, explicando que “algo muito estranho aconteceu, mas você está tendo problemas para se lembrar do que foi”. Faça uma breve pausa atrás de cada jogador, sussurrando em seu ouvido: “Você se lembra?”

Escolha um jogador, de preferência aquele cujo personagem estava sozinho em algum momento durante a visita ao centro de cuidados paliativos ou que dormiu durante a noite lá. Toque o pescoço deste jogador duas vezes com a ponta de uma caneta de feltro vermelha, deixando duas “perfurações de presas de vampiro”. Para este jogador, sussurre: “Você se lembra, mas deve esconder essas marcas de seus companheiros, a menos que tenha sucesso em sua JPS.” Em seguida, subtraia 2d4 pontos de vida (devido à perda de sangue) da ficha de personagem desse herói.

Em seguida, retorne ao seu assento e instrua os jogadores a abrirem os olhos. Peça a cada herói para realizar um JPS com uma penalidade de -2.

A única JPS importante é a do jogador com as marcas vermelhas, cujo personagem foi mordido por Evangeline. A JPC determina se o encanto de Evangeline foi bem-sucedido.

Se o encanto funcionou, o herói acredita que a vampira é um amiga cuja “mordida de amor” não foi prejudicial. Mesmo que o herói ainda não saiba qual das irmãs é a vampira, ele ou ela quer proteger esse novo “amigo” do mal e trabalhará ativamente para despistar as outras.

Se a JPS for bem-sucedida, o encanto falhou. O herói se lembra de ter sido mordido por uma das Irmãs da Misericórdia. A irmã não disse ao herói seu nome, mas era uma loira magra de olhos verdes. Quando ela tirou o véu para se alimentar, seu rosto mostrou estigmas vermelhos brilhantes.

Resuma as informações apropriadas em uma nota e entregue-as secretamente ao jogador para ler.

## Nas Catacumbas

Se os heróis encurralarem Evangeline ou a revelarem como uma vampira, ela assume a forma gasosa e foge para sua cela. Lá ela desliza pela fenda para as catacumbas.

Se os heróis tiverem como passar magicamente pela fenda, eles podem perseguir Evangeline imediatamente. Caso contrário, se ouvirem atentamente, ouvirão o som de água corrente (um riacho subterrâneo). Se os heróis perguntarem, eles descobrem que um riacho subterrâneo emerge de um túnel na borda da cidade a um quilômetro dali. Tem um metro e meio de altura e um metro e meio de largura - grande o suficiente para

heróis pequenos ou médios se espremerem.

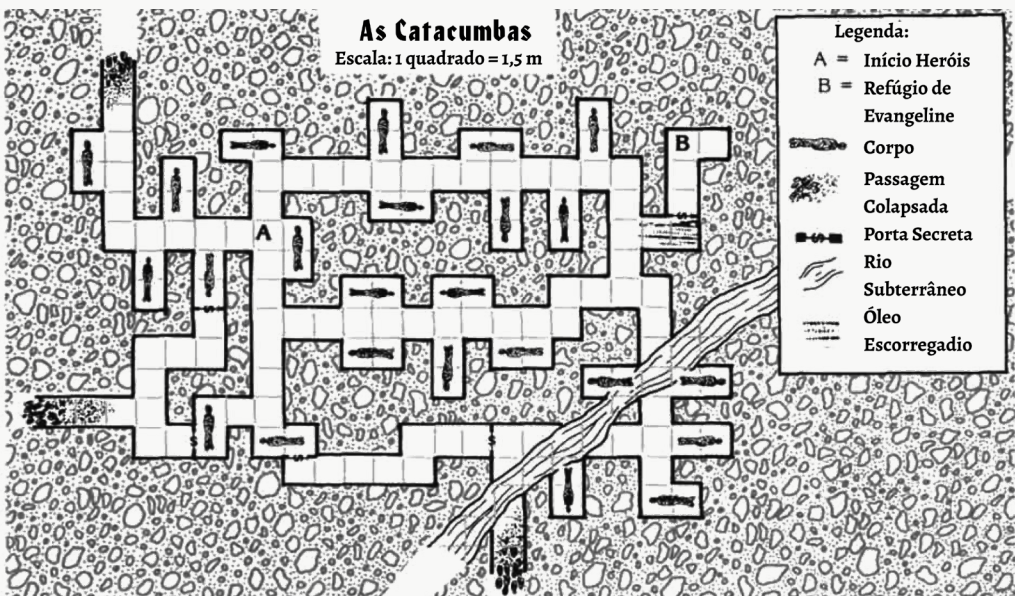
As catacumbas são uma série de passagens com paredes de tijolos que têm nichos em ambos os lados em que os corpos foram colocados. Todos os corpos estão bem embalsamados e, em uma penumbra, parecem recém-mortos ou mesmo dormindo. Vários, no entanto, foram roídos por ratos; os corpos se movem de vez em quando à medida que os ratos se alimentam.

Quando os heróis entrarem nas catacumbas, leia o seguinte para os jogadores:

*A passagem tem cerca de um metro e meio de largura e tem paredes de tijolos em ruínas que são escorregadias com bolor fétido. O teto curvo tem cerca de 2,5 metros de altura, também de tijolo. Aqui e ali, a parede desmoronou ou o teto está caindo, e tijolos soltos estão no chão.*

*Em algum lugar na escuridão, um borbulhar baixo de água ecoa contra as paredes antigas. Mais perto, um cadáver está em um nicho encostado na parede. Sua cabeça acena lentamente, como se o cadáver estivesse despertando de um sono profundo.*

O movimento é produzido por um rato



gigante, um dos muitos que vagam por esta área. Ele ataca se encurralado no nicho, mas foge na primeira oportunidade.

O pelo do rato ainda está molhado do riacho, a única entrada natural para essas câmaras subterrâneas. O riacho tem um metro e meio de largura (Evangeline não pode atravessá-lo em forma gasosa), mas apenas quinze centímetros de profundidade. Ele flui através de uma fissura natural de cerca de um metro de largura, eventualmente atingindo a superfície na borda da cidade.

Se for forçada a fugir por essa saída de emergência, Evangeline assume a forma de rato e salta sobre cada pedaço de madeira (escondido aqui para esse fim) e flutua rio abaixo. Este é um plano de fuga de última hora, porque a imersão em água corrente poderia matá-la.

Os heróis podem prender Evangeline bloqueando a saída do riacho subterrâneo. Dentro de uma hora, todos os andares serão inundados com 3 cm de água; as catacumbas inteiras se enchem de água depois de mais quatro horas.

Evangeline pode, à vontade, invocar ratos gigantes para atacar os heróis. Os ratos atacam em um enxame, infligindo 3 pv de dano por rodada para cada cinco ratos no enxame. (Se menos de cinco ratos atacarem um personagem, resolva os ataques individualmente.)

## Ratos Gigantes (LB3, p.150)

ENCONTRO	5D10	EXPERIÊNCIA	10 XP
TESOURO	C	MOVIMENTO	9, 6N
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
1/2 [3]	13	4	8

1 X **MORDIDA** +1 (1D3 + DOENÇA)

As catacumbas também são assombradas por quatro sombras. Assim que o tesouro em qualquer um dos corpos de seus hospedeiros é tocado, as sombras se deliciam

em aterrorizar os heróis “levantando-se” de um corpo morto como um fantasma negro. (As sombras não desejam proteger os bens funerários enterrados com o corpo, mas dão essa impressão para impressionar os jogadores.) As sombras são pacientes; eles esperam até que possam atacar com o máximo de surpresa e terror. Enquanto um se levanta de um cadáver, por exemplo, os outros três se aproximam por trás.

## Sombras (LB3, p.160)

ENCONTRO	4	EXPERIÊNCIA	50 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	6
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
2+2 [12]	13	6	12

1 X **TOQUE** +3 (1D4 + DRENO)

Quando Evangeline procura um descanso profundo e imperturbável, ela se retira para seu santuário, localizado atrás de uma porta secreta no canto mais distante das catacumbas. Ela foi originalmente sepultada nesse nicho. Ela foge para cá se perseguida pelos heróis, escorregando por uma rachadura na porta secreta em forma gasosa.

Para garantir sua segurança, Evangeline protegeu esta área com armadilhas. Ela manchou o chão da curta passagem que leva à porta secreta com uma combinação de óleo escorregadio e um veneno de contato mortal (Tipo M 1d4 min, 20/5). Há 95% de chance de que qualquer herói que ande por este corredor escorregue e caia. Esta queda pode colocar a pele nua (por exemplo, mãos e rosto) em contato com o veneno. A chance percentual de contato é igual a (20–a Classe de Armadura do herói) vezes 10.

Assim, heróis com CA 10 possuem 100% de chance de entrar em contato com o veneno, enquanto heróis com CA 20 ou superior têm apenas 5% de chance de contato.

A porta secreta (que se parece com uma parte da parede de tijolos que se dobra para dentro) também está presa. Quem abre o

saco rasga um saco de papel cheio de poeira de espirros e engasgos. A poeira afeta qualquer personagem dentro de três metros da porta.

Acordando ela pela tosse alta e espirros. Evangeline tenta escapar na confusão resultante, mudando para a forma gasosa para passar pelo corredor escorregadio.

## Concluindo a Aventura

Se os heróis não conseguirem prender e matar Evangeline nas catacumbas, ela foge de volta através da fenda para a casa de cuidados paliativos acima e de lá para a cidade. Mas ela não sai da cidade, mesmo que seu lugar de descanso tenha sido descoberto. Ela continua a vigiar Van Richten de perto, esperando que ele morra e se junte a ela na vida imortal de um vampiro. Ela o contata à distância, enviando-lhe flores (rosas pretas) e poesia amorosa, ou talvez uma garrafa de vinho tinto fino.

Se os heróis a expulsaram de seu esconderijo na casa de cuidados paliativos, Evangeline não pode voltar para lá e não pode mais se passar por uma das Irmãs da Misericórdia. Ela vai para o subsolo durante o dia, porque não pode mais usar o hábito, o véu e o lenço para se proteger do sol.

A melhor opção dos heróis neste momento é usar Van Richten como isca para uma emboscada. Se elas se aproximarem das Irmãs da Misericórdia em busca de assistência (que agora devem estar bem cientes de que Evangeline é uma vampira), as irmãs ajudarão os heróis em sua batalha contra a criatura morta-viva que profanou sua ordem, fornecendo magias de cura.

## Mantendo Van Richten vivo

Quando a aventura começou, Van Richten avisou os heróis que, se a vampira não fosse morto em três dias, ele morreria e se tornaria um vampiro. Se os heróis estiverem ficando sem tempo, estenda seu prazo da seguinte forma.

Se os heróis ainda não pensaram nessa tática, uma das Irmãs da Misericórdia decide tentar suas magias de cura em Van Richten. Magias curativas normais não funcionam, mas neutralizar veneno e retardar veneno pode interromper a perda de Força por um dia. O efeito dessas magias não é cumulativo, no entanto (não importa quantas dessas magias sejam lançadas durante um determinado dia, a perda de Força só é detida para esse dia) e nenhum ponto de Força é restaurado. Assim, a menos que os heróis (ou alguém mate o vampiro, Van Richten enfrenta a perspectiva desagradável de permanecer inválido na casa de cuidados paliativos das Irmãs da Misericórdia indefinidamente.



## ◆ O MORTO ANCESTRAL ◆

***Não se pode viver com os Mortos:  
Ou morremos com eles ou os fazemos viver  
novamente.***

*Louis Martin-Chauffier  
L'Homme el la bete (1947)*

**M**orto Ancestral” foi projetado para três ou quatro heróis de níveis 7-9. Como os heróis enfrentam uma múmia maior, o grupo deve incluir um sacerdote de alinhamento bom, de preferência com a capacidade de curar doenças.

Nesta aventura, Van Richten está no nível 8. Ajuste suas estatísticas deduzindo 2d6 pontos de vida e reajustando suas habilidades de ladino. Além de seu kit padrão, ele carrega consigo itens usados para combater múmias: dois frascos extras de água benta;

dois frascos contendo óleo de fogo ardente; e duas doses de um elixir de saúde.

A aventura se passa no domínio de Har'Akir.

### **Cenário**

Har'Akir é governado pela múmia Anktepot, um faraó maligno enterrado séculos atrás. Nos anos anteriores à sua morte, Anhktepot guerreou com os sacerdotes de seu país, a quem culpou por seu fracasso em alcançar a imortalidade. Ele matou muitos e, usando seu poder para controlar os mortos-vivos, os escravizou.

Uma das que morreu foi Hotep, uma sacerdotisa do Sobek, deus da água que tem cabeça de crocodilo. Seu corpo mumificado foi enterrado em um túmulo bem escondi-

do no cânion sem nome ao lado do Descanso do Faraó (o cânion mais conhecido que contém o túmulo de Anhktepot).

Como todos os mortos-vivos em Har'Akir, Hotep imediatamente caiu sob o controle de Anktepot. Sentindo seu anseio por vingança, ele a forçou a uma animação suspensa. Durante séculos, ela foi incapaz de agir ou deixar seu túmulo.

Alguns meses atrás, Khasek, um escravo que fugiu da aldeia de Muhar, descobriu a entrada secreta do túmulo de Hotep. Khasek reconheceu as estátuas no templo como o antigo deus Sobek.

Khasek teorizou que Har'Akir é um deserto porque Sobek virou o rosto da terra quando sua adoração terminou. Khasek acredita que sacrifícios de sangue podem despertar o deus de seu sono atual; o grato Sobek então transformará Har' Akir em um paraíso exuberante. Khasek, é claro, se tornará o sacerdote-chefe de Sobek.

Khasek recrutou uma pequena gangue de seguidores persuadindo outros escravos a fugir para o deserto para se juntar a ele. Esses seis membros do culto voltam para Muhar à noite, sequestrando escravos para sacrificar ao deus Sobek.

Os sacrifícios não podem despertar o interesse do deus em Har'Akir, pois o domínio está simplesmente muito longe do plano natal de Sobek. Mesmo que os membros do culto pudessem ter sucesso, eles não gostariam dos resultados; a divindade crocodilo é má e envia inundações destrutivas e tempestades temíveis.

Os sacrifícios servem a um propósito, no entanto. Cada sacrifício torna a múmia Hotep mais forte. Em breve, esta sacerdotisa morta-viva terá o poder de que precisa para se libertar do controle de Anhktepot. Se ela escapar de seu túmulo, as consequências para Har' Akir serão realmente terríveis. Ela usará sua magia para invocar um dilúvio. A inundação torrencial destruirá as casas de

tijolos de barro de Muhar, matando dezenas ou centenas de pessoas.

## Começando a Aventura

Algum tempo atrás, Van Richten viajou para Har'Akir em busca de informações para seu livro sobre os mortos antigos. Quando ele chegou a esta terra dura e desértica, grande parte da população sofria de uma doença mortal e devastadora. Van Richten inventou uma cura, um remédio herbal que salvou muitas vidas.

Os nobres de Har'Akir ficaram gratos a Van Richten, e agora o convidaram para Muhar para receber sua maior honra, o ankh do vento misericordioso. Este pingente mágico mantém o corpo do usuário fresco mesmo em calor extremo. Ele restaura o dano causado pelo calor a uma taxa de 1 PV por turno e fornece um bônus de JPC de +2 contra ataques que tenham calor, ao mesmo tempo em que reduz o dano sofrido em 1 ponto por dado. Também tem algumas propriedades de um anel de sustento, permitindo que o usuário fique sem água e comida por dias a fio. No entanto, não permite que o usuário fique sem dormir adequadamente.

Van Richten pede aos heróis que o acompanhem até Har'Akir. Se este convite não for suficiente, incentive os heróis a viajar para lá, insinuando que o domínio do deserto é o lar de uma série de tumbas antigas, cheias de riquezas ainda não saqueadas.

## O oásis de Muhar

Muhar é uma pequena cidade desértica, lar de 100 nativos, mais o dobro desse número de escravos estrangeiros. Algumas pessoas vivem em prédios de tijolos de barro, outras em tendas coloridas. Todos se aglomeram em torno de um oásis que fornece água para campos de cevada e tâmaras.

Os nativos de Muhar são pequenos, com pele morena e desgastada. Eles se vestem com vestes brancas esvoaçantes e lenços na cabeça. Eles são cautelosos com estranhos,

escravizando qualquer um que vagueie pelas névoas e entre em sua terra. Esses escravos são uma variedade de raças e falam diversas línguas. Aqui eles permanecem, pois sua única outra opção é morrer de calor e sede nas intermináveis areias do deserto de Har'Akir.

Os nativos de Muhar cumprimentam Van Richten com óbvio prazer e conduzem "o estimado médico" e seus companheiros à casa do nobre Tutmés. Naquela noite, Van Richten é presenteado com o ankh do vento misericordioso em um banquete suntuoso que inclui carnes assadas, uma variedade de frutas e tâmaras e bebidas frescas. Dançarinas rodopiantes em trajes esvoaçantes carregando espadas em suas danças atuam até tarde da noite.

Em algum momento durante as festividades, um homem nervoso sussurra no ouvido de Tutmés. O rosto do nobre fica com o rosto corado e ele se levanta. - Faltam mais dois? - ele grita incrédulo. "Encontre-os imediatamente! Eles não podem ter ido longe. Não há nada além de deserto e morte para eles correrem."

Tutmés pede desculpas a Van Richten pela interrupção. Ele então explica (de preferência em resposta a perguntas dos heróis) que vários escravos fugiram nos últimos meses - 12 até o momento, dois terços da população escrava do assentamento.

"Um escravo chamado Khasek foi o primeiro a fugir", explica Thutmose. "Ele não morreu no deserto, mas desapareceu sem deixar vestígios. Ele deve ter encontrado abrigo e água - e agora seu exemplo encorajou outros. Há até sussurros, nos aposentos dos escravos, de que Khasek pode ter encontrado uma estrada que leva para longe de Har'Akir. Deveríamos ter cortado suas mãos ladinas, em vez de escravizá-lo. Perderemos toda a nossa força de trabalho se isso continuar."

Tutmés oferece aos heróis uma recompensa se eles puderem encontrar o refúgio, trazer

de volta os escravos e entregar a cabeça de Khasek em uma bandeja. A recompensa consiste em uma dúzia de tapetes finamente tecidos no valor de 1.000 PO cada. Um é um tapete voador.

Os heróis podem muito bem se recusar a assumir uma missão tão desumana, mas Van Richten os desencoraja de uma recusa pública rude. Mais tarde, em particular, ele os aconselha que, se conseguirem localizar o refúgio de Khasek, eles podem ajudar o resto dos escravos de Muhar a escapar para lá. Seja qual for o motivo, os heróis devem decidir procurar Khasek.

## Uma trilha na areia

O ponto de partida lógico para a busca é o alojamento de escravos da casa de Tutmés. (Van Richten sugere isso se os jogadores não pensarem nisso.) Aqui eles encontram sinais de uma luta - cadeiras viradas, uma cortina rasgada e manchas escuras no chão. (O sangue seca rápido no calor do deserto.)

Se os heróis tiverem habilidade de vidência mágica, eles podem observar dois escravos, com as mãos amarradas atrás das costas, sendo forçados por uma faca nas costas através de um desfiladeiro por dois homens. Os homens forçam os escravos a se ajoelharem e depois os vendam. Os homens colocam os escravos de pé e os empurram para uma fissura estreita na parede do cânion. Os empunhadores de facas se espremem atrás deles.

Se os heróis não puderem vigiar, eles devem rastrear os escravos "fugitivos" até o desfiladeiro. Um cativo facilitou essa tarefa arranhando deliberadamente os pés, deixando um rastro (aumentado por manchas de sangue) na areia.

Heróis furtivos podem chegar ao desfiladeiro a tempo de ver o último dos vilões desaparecer na fissura. Caso contrário, eles tropeçam na formação quadrada no chão do cânion (veja abaixo) e devem encontrar a entrada secreta da tumba.

## A Tumba

O túmulo de Hotep está esculpido na rocha natural da parede do cânion. Para escondê-lo dos saqueadores, a única entrada estava escondida nas profundezas de uma fissura de rocha. Mas o tempo corroeu o chão do cânion, revelando parcialmente o telhado da Sala 6; aqueles com olhos aguçados notam uma corcunda retangular no chão do cânion. (Foi assim que Khasek descobriu o túmulo.) É possível romper o teto de pedra, mas isso leva pelo menos uma hora - e alerta os membros do culto dentro da tumba.

**1) Entrada secreta.** Uma fissura na parede do cânion leva a uma porta escondida. Logo na porta há um alçapão escondido. Qualquer um que atravessa é jogado em um buraco de 6 metros com espinhos contendo veneno no fundo, sofrendo 2d6 pontos de dano. A vítima também deve fazer uma JPC para o veneno Tipo E (injetado, Morte/20). O alçapão se fecha após cada vítima.

Os heróis podem evitar a armadilha contornando uma borda de um metro de largura na frente e nas laterais do corredor. Khasek e seus seguidores sabem sobre a armadilha e como evitá-la. O corredor tem um teto arqueado de 6 metros de altura.

**2) Salão principal.** Esta sala é dominada por três grandes estátuas. No meio está uma estátua de um homem com a cabeça de um crocodilo, vestindo um kilt branco. Esta estátua, de 15 metros de altura, retrata o deus Sobek. Em ambos os lados estão estátuas idênticas de uma mulher em uma túnica branca, segurando um cetro com cabeça de crocodilo. Essas estátuas de 12 metros mostram a sacerdotisa Hotep. O teto em arco tem 21 metros de altura.

As paredes são ricamente pintadas com imagens de uma vida após a morte aquosa. Crocodilos brincam em um ambiente pantanoso, perseguindo pássaros. Humanos (sacerdotes e sacerdotisas de Sobek) nadam ao lado deles. Khasek interpretou essas

imagens como uma imagem de como será o Har'Akir, uma vez que propiciem o deus com cabeça de crocodilo com sacrifícios suficientes.

Se os heróis entrarem em silêncio, eles podem surpreender um dos seguidores de Khasek aqui; ele está estudando as paredes pintadas pelo brilho de uma lamparina a óleo em reverência silenciosa. Se os heróis forem barulhentos, o membro do culto se afasta para a Sala 7 para avisar os outros; heróis observadores podem notar brevemente a luz de sua lâmpada. Em um canto desta sala, um painel deslizante na parede serve como uma porta secreta. Se algum herói se esconder nesta sala, há 20% de chance por turno de um dos seguidores de Khasek entrar ou sair pela porta secreta.

**3) Câmara de embalsamamento.** Esta sala já foi usada para preparar o cadáver de Hotep para o enterro. Agora, os seguidores de Khasek a usam como uma câmara de dormir. É iluminado por duas lanternas a óleo e é decorado com seis fardos de palha (camas) e uma mesa e cadeira douradas. O teto tem 3 metros de altura.

**4) Cripta dos crocodilos.** Esta sala escura contém quatro sarcófagos de pedra. Cada um contém o corpo mumificado de um crocodilo que foi adicionado com uma máscara dourada. Essas múmias são apenas cadáveres; elas não atacam. As máscaras de ouro (que os seguidores de Khasek não tocaram, por respeito ao seu deus) valem 3.000 PO cada.

Uma múmia (à escolha do Mestre) está crivada de mofo amarelo. O mofo está dentro dos invólucros e não pode ser visto na superfície. Assim que a múmia é perturbada, ela desaba sobre si mesma, liberando uma nuvem de esporos mortais. Qualquer pessoa a menos de 3 metros da múmia deve JPC ou morrer.





O teto aqui tem 3 metros de altura.

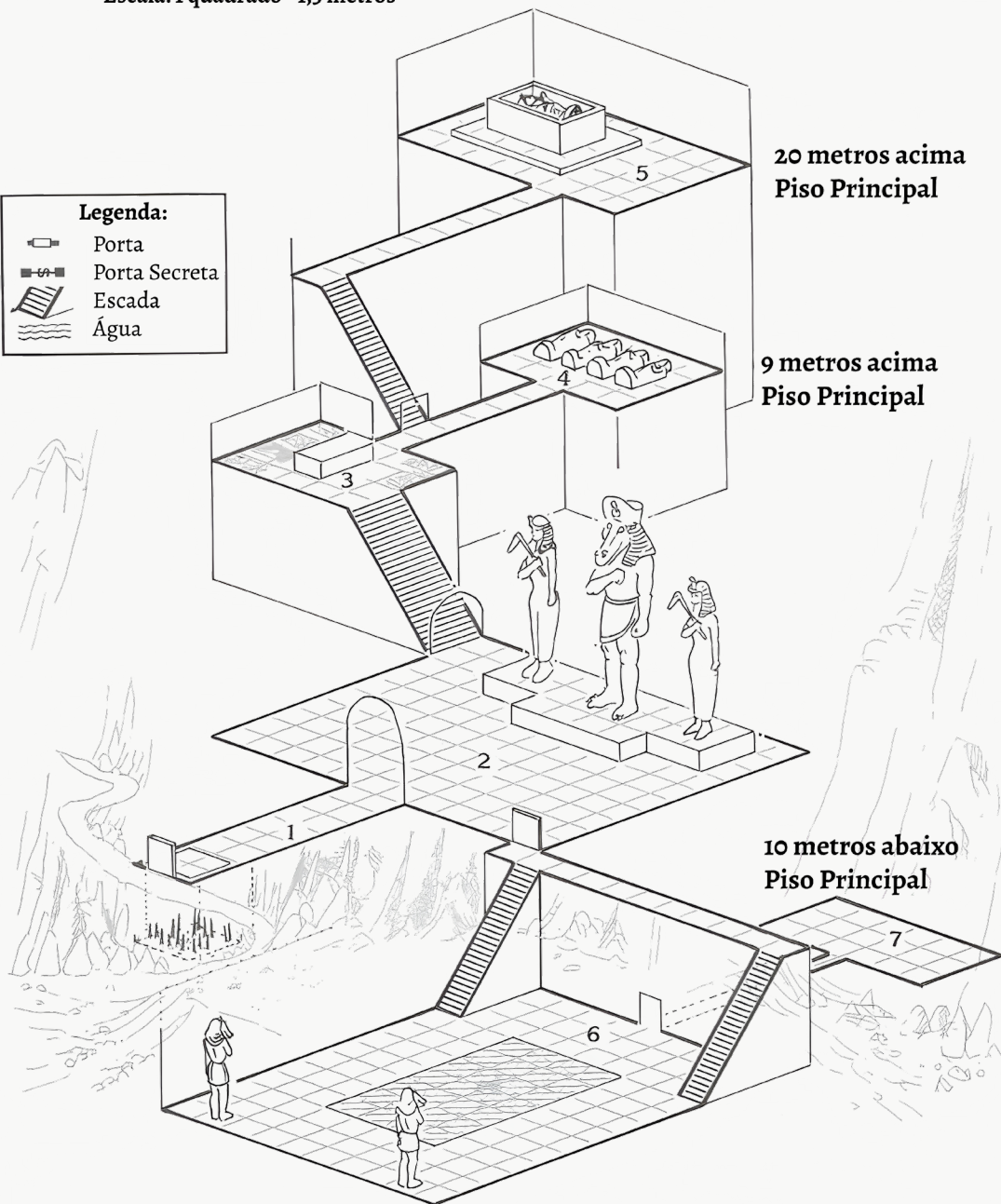
**5) Cripta de Hotep.** A entrada desta sala é

# Tumba de Hotep

Escala: 1 quadrado - 1,5 metros

**Legenda:**

-  Porta
-  Porta Secreta
-  Escada
-  Água



9 metros abaixo Nível do Chão

um painel secreto deslizante que se abre para um lance de escadas. No final de um corredor estreito há uma sala cujas paredes foram pintadas com provérbios e orações a Sobek em uma escrita que se assemelha aos antigos hieróglifos egípcios. Um elaborado sarcófago de pedra segura o corpo mumificado de Hotep.

Até Khasek encontrar seu túmulo e começar seus sacrifícios, Hotep sobreviveu em um estado de animação suspensa. Anktepot usou sua capacidade de controlar mortos-vivos para forçá-la a um sono sem fim. Mas com cada sacrifício, Sobek restaura um pouco da consciência e do livre arbítrio de Hotep. Em breve ela despertará completamente e agirá.

Quando os heróis entram no templo, Khasek e seus seguidores estão prestes a sacrificar a vítima final, cuja morte despertará Hotep. Se os heróis chegarem a esta sala antes da Sala 7, o sacrifício ocorre exatamente no momento em que os heróis entram nesta sala. Leia o seguinte:

Quando você entra nesta sala, tudo estava em silêncio. Mas agora você ouve a lenta moagem de pedra sobre pedra. A fonte do ruído é a tampa do sarcófago, que está se abrindo. Com um baque alto, cai no chão. Uma mão murcha envolve em bandagens manchadas de mofo agarra a borda do sarcófago. Um líquido fedorento escorre das pontas dos dedos para o chão empoeirado.

Se os heróis não fugirem dentro de 1d4 rodadas.

Hotep os vê e imediatamente ataca.

**6) Poço de crocodilo.** Dois conjuntos de escadas descem para esta grande sala, que é dominada por uma profunda piscina preta. No final da sala estão estátuas de 7,5 metros de altura do deus com cabeça de crocodilo. Sobe. O teto tem 9 metros de altura.

Dentro da piscina estão 12 crocodilos cujas

peles duras e coriáceas estão cravejadas de pedras preciosas. Os heróis mal podem ver os crocodilos na água escura e viscosa, mas as pedras preciosas aparecem como pontos de luz piscando.

Khasek enxertou as gemas nas peles dos crocodilos como uma homenagem a Sobek. (Ele drogou os animais para fazer isso.) Existem 3d4 gemas por crocodilo; cada gema vale de 10 a 100 PO. A piscina é alimentada por uma fonte natural que, através das Brumas, ocasionalmente se conecta a outras Ilhas do Terror, como o reino do pântano conhecido como Souragne. Os crocodilos entraram por meio de uma conexão temporária e permanecem porque Khasek os alimenta.

Se os heróis se aproximarem da piscina para examinar as luzes piscantes, os crocodilos imediatamente fazem um ataque surpresa. A menos que haja uma grande quantidade de gritos, Khasek e seus seguidores na Sala 7 não ouvem a comoção; a porta pesada que leva à Sala 7 bloqueia o barulho.

## Crocodilos

ENCONTRO	12	EXPERIÊNCIA	35 XP
TESOURO	L	MOVIMENTO	6, 9N
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
2 [10]	15	5	7
1 X MORDIDA +3 (1D8)			

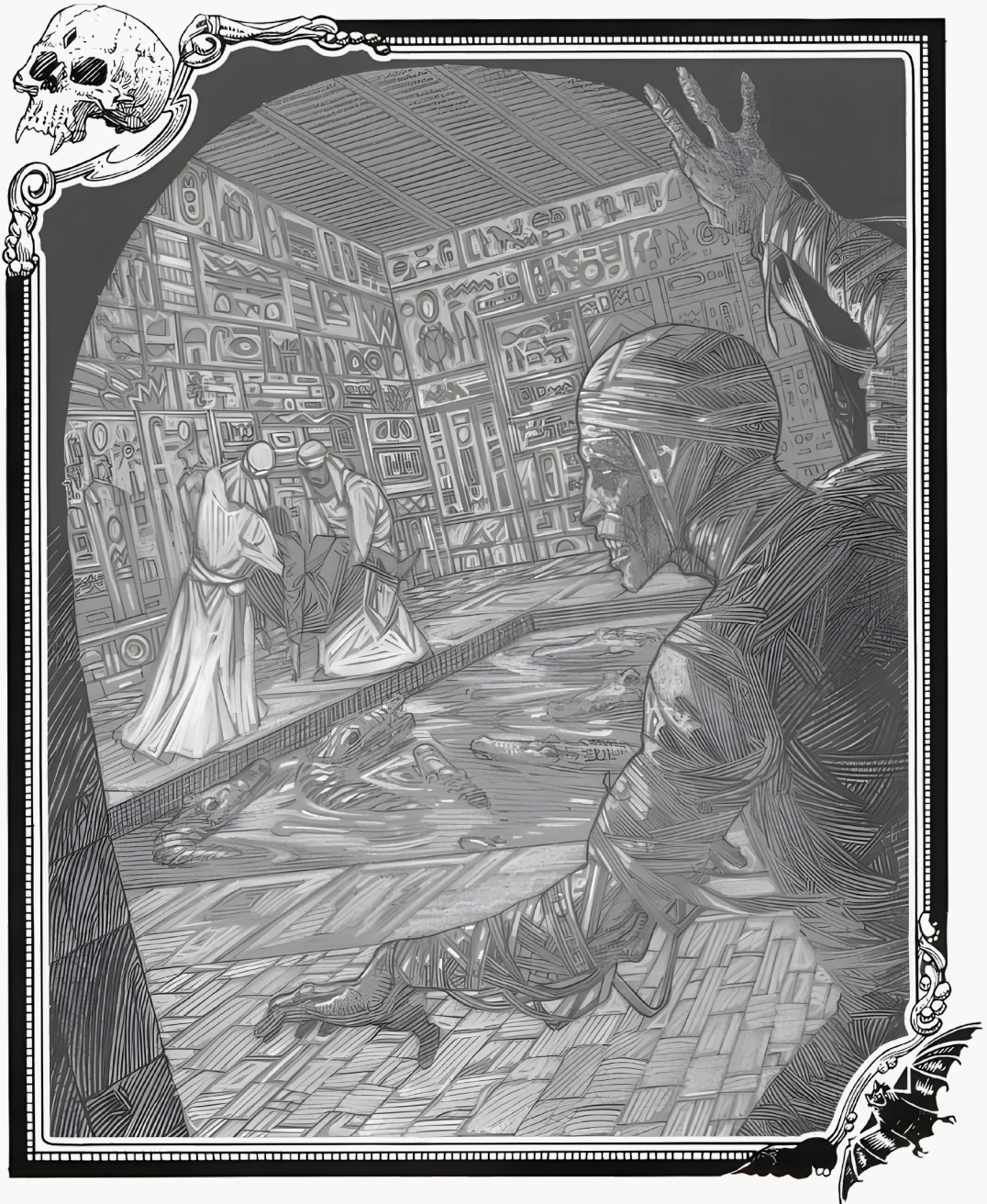
**7) Sala de sacrifício.** Esta sala é pouco iluminada por uma lâmpada a óleo que pende do teto. Há luz suficiente para distinguir a parede traseira, que é pintada com um mural mostrando humanos com cabeça de crocodilo cultivando campos verdes.

Khasek e cinco seguidores (ou seis, se o membro do culto da Sala 2 ouvir os heróis) se reuniram nesta sala para sacrificar um escravo fortemente amarrado. Mais quatro escravos, também amarrados e amordaçados, estão deitados no chão nas proximida-

des. Antes que os heróis pudessem reagir, Khasek e os cultistas cortaram a garganta do primeiro escravo e mancharam seu sangue no mural. Então eles arrastam seu corpo e o jogam na piscina, onde os crocodilos o destroem. Heróis que visualizam esta cena devem fazer um teste de horror. Khasek então direciona seus seguidores a

sacrificar outro cativo.

Se os heróis atacarem, os membros do culto tentam levá-los de volta para a Sala 6, onde eles podem empurrá-los para a piscina cheia de crocodilos. Khasek se esconde nas sombras e tenta apunhalar os heróis pelas costas, ou usa um item mágico que encon-



trou na tumba: uma vara de terror com cabeça de crocodilo que é uma arma +2 e também o faz parecer um monstro reptiliano. A haste tem três cargas restantes.

Se Hotep (Sala 5) ainda não despertou, ela o faz agora. Ela faz o seu caminho para esta área em 4d4 rodadas. Ela ataca qualquer um que encontrar em seu túmulo (incluindo membros do culto), assumindo o controle dos crocodilos na Sala 6 e forçando-os a sair da piscina e lutar ao seu lado.

## Khasek

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	175 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
4 [20]	13	6	8

1 X ADAGA +3 (1D4)

## Cultistas

ENCONTRO	6	EXPERIÊNCIA	35 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
1 [5]	11	5	7

1 X ADAGA +0 (1D4)

Cultistas (6): Int Média (12); AL OM; CA 9; MV 12; DV 1; pv 5 cada; THACO 20; #AT 1; Dano 1d4 (adaga); AE Nenhum; DE Nenhum; RM Nenhum; Tam M; ML Elite (13); XP 15 cada.

## Hotep

### múmia maior, ordeira e má

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	12000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
10+3 [53]	20	7	7

1 X ATAQUE +11 (3D6)

SOMENTE ACERTADA POR ARMAS +2

À primeira vista, Hotep se parece com qualquer outra múmia de Har'Akir, com

carne afundada e envolta em bandagem. Mas onde a maioria das múmias está seca, as ataduras de Hotep estão continuamente molhadas e manchadas com um crescimento de mofo escuro. Um fluxo de água viscosa escorre continuamente de sua boca aberta, como baba, e seus passos deixam manchas úmidas no chão. Ela cheira a umidade e mofo, e faz um som sufocante a cada passo.

**Combate:** Como ela já foi alta sacerdotisa do deus da água Sobek, Hotep tem imunidade completa ao fogo - até mesmo ao fogo mágico. Ela irradia uma aura de medo que faz com que todos que a vejam façam um teste de medo com uma penalidade de -3. Aqueles que não conseguem passar no teste sofrem o dobro dos efeitos normais.

Como uma criatura morta-viva, ela é imune a todos os ataques que afetam a mente.

Qualquer pessoa que Hotep ataca em batalha deve fazer uma JPC ou ser infectado com uma forma única de “podridão” de múmia que mata sua vítima em 1d6 dias. Dentro de 24 horas, a pele da vítima começa a derreter, tornando-se semi-líquida e pingando para fora do corpo. O personagem perde 1 ponto cada de Força e Constituição, e 2 pontos de Carisma. Nenhuma cura normal é possível, e os tremores e convulsões que acompanham a doença tornam a conjuração e a memorização impossíveis. Eventualmente, todo o corpo, incluindo os ossos, assume a consistência e o odor de pudim pútrido e escorrendo, e a vítima morre.

Uma magia regenerar ou um elixir de vida pode curar a doença e restaurar pontos de vida perdidos, mas apenas um desejo restaura os valores de atributo perdidos. Feitiços de cura de doenças e poções de cura de doenças interrompem o progresso da doença temporariamente. A vítima deve receber um feitiço ou beber uma poção por cada dia decorrido desde que a doença foi contraída.

**Magias de Hotep:** 1) causar ferimentos, escuridão, proteção contra alinhamento, purificar alimento, santuário; 2) profanar, silêncio, imobilizar pessoas, falar com animais; 3) convocar relâmpago, dissipar magia, imobilizar monstros, ampliar plantas, oração, símbolo de proteção; 4) amaldiçoar, andar sobre as águas, dissipar magia, porta dimensional; 5) comunhão, consagrar, praga de insetos, reviver mortos; 6) conjurar animais, dissipar o caos, partir água; 7) controlar o clima, terremoto, palavra sagrada.

**Nota:** As magias de Hotep que afetam animais afetam apenas criaturas aquáticas. Ela conjura magias como uma sacerdotisa de 15º nível e, portanto, memorizou várias magias mais de uma vez.



## ◆ A COLEIRA DO CAPATAZ ◆

*Este é um mundo de compensação, e aquele que não seria escravo deve consentir em não ter escravo. Aqueles que negam a liberdade aos outros não a merecem para si mesmos e, sob um Deus justo, não podem mantê-la por muito tempo.*

**Abraham Lincoln**  
**Carta para H.L. Pierce,**  
**6 de abril de 1859**

**E**m “A Coleira do Capataz”, os heróis devem derrotar dois demônios que estão corrompendo os cidadãos de uma cidade outrora respeitável. Como os demônios são monstros poderosos, os heróis devem estar pelo menos no nível 7.

Van Richten está no nível 10. Ele não carrega nenhum equipamento porque foi jogado

na prisão, mas seu kit padrão de caça a monstros está em uma mala em sua pouxada. Ele está doente e começa com apenas 20 pontos de vida. Uma magia *curar doença* restaura seus pontos de vida perdidos.

Esta aventura acontece na cidade de Chateaufaux, no domínio de Dementlieu, mas funciona em qualquer outra cidade de Ravenloft com uma população de pelo menos 2.000 habitantes. É especialmente eficaz se os heróis tiverem amigos na cidade. Um dos pesadelos mais temíveis, afinal, é que amigos de confiança se voltem contra você.

### **Cenário**

**Durante** a Grande Conjunção de 740, pelo calendário baroviano, os domínios de Ra-

venloft se separaram e começaram a voltar para o Plano Material Primordial. Antes que a Grande Conjunção desmoronasse, enviando essas terras de volta ao Semiplano do Pavor, um domínio, Dementlieu, tocou brevemente no plano inferior de Baator. Quando isso aconteceu, um número de habitantes da planar inferior foi atraído para Ravenloft.

O principal deles era um amnizu imundo, um pequeno demônio horrível com uma cabeça careca, braços e pernas grossos, olhos esbugalhados, boca cheia de presas e asas pretas e coriáceas. O outro recém-chegado era um barbazú, uma criatura violenta e cruel com uma longa cauda, mãos e pés com garras, orelhas pontudas e uma barba afiada. Uma série de larvas (monstros disformes e irracionais com corpos de vermes e cabeças humanóides) também entraram em Dementlieu.

Percebendo que estavam isolados dos planos inferiores, possivelmente por toda a eternidade, os dois demônios procuraram fazer um novo lar em Dementlieu. Dois meses atrás, eles se estabeleceram na cidade de Chateaufaux. Primeiro, mataram dois dos cidadãos mais proeminentes da cidade: o prefeito Henri Melano e Domini Tisiphanes, capitão da milícia local. Ao se passar por esses dois homens, os demônios poderiam assumir o controle da cidade. Mas primeiro eles precisavam convencer os cidadãos de que eles eram realmente Melano e Tisiphanes. Eles introduziram no suprimento de água de Chateaufaux um poderoso alucinógeno colhido das glândulas de uma hamátula, um baatezu menor. (Os demônios tinham isso com eles quando foram atraídos para Ravenloft.) Qualquer um que tome um pequeno gole desta água contaminada (ou vinho ou cerveja feita a partir dela) cai sob uma poderosa magia de *ilusão* que disfarça os demônios como o prefeito e capitão da milícia. Além disso, esse efeito esconde as “rugos da realidade” que cercam todos os demônios em Raven-

loft. (Isso geralmente faz com que uma área de até 2 quilômetros quadrados ao redor do demônio brilhe ligeiramente, como se percebida através de uma onda de calor.)

Depois de esperar alguns dias para que o alucinógeno causasse efeito, “Prefeito Melano” e “Capitão Tisiphanes” começaram a remodelar o Chateaufaux para seus próprios gostos distorcidos. Eles queriam corromper completamente os cidadãos da cidade, incitando-os a atos de maldade e egoísmo.

O barbazú começou recrutando os mais inescrupulosos da milícia da cidade para se juntarem a um grupo de elite conhecido como Patrulha Negra. Esses bandidos impuseram brutalmente uma nova série de leis proclamadas pelo “prefeito” da cidade. “Qualquer cidadão que viole essas leis recebe uma punição rápida e impiedosa - uma chicotada pública cruel. Aqueles que informam sobre infratores recebem fartas recompensas.

Em uma tentativa desesperada de proteger suas próprias famílias (ou de obter favores da Patrulha Negra e receber recompensas generosas), os cidadãos de Chateaufaux se voltaram uns contra os outros, muitas vezes informando sobre vítimas inocentes. Uma atmosfera de desconfiança e medo é coberta com uma falsa fachada de alegria e obediência voluntária - sob as ordens dos demônios, que aprisionam qualquer um que deixe escapar a fachada da normalidade. Os prisioneiros são eventualmente servidos de alimento para as larvas.

Apenas um punhado de pessoas em Chateaufaux - aquelas com vontades extremamente poderosas - pode ver as verdadeiras formas dos demônios. Caso revelem o que viram, enfrentam uma morte desagradável nas mãos dos demônios. E assim aqueles que percebem que dois monstros assumiram Chateaufaux ou se esconderam ou estão fingindo estar sob o efeito da ilusão, para não serem presos e mortos.

O Lorde Sombrio que governa Dementilieu, Dominic d' Honaire, sabe que uma parte de sua terra passou de seu controle para os demônios, mas foi incapaz de reunir uma força capaz de expulsar os demônios; ele não quer enviar forças de milícia e alertar outros cidadãos no domínio para as dificuldades da cidade. Um mês atrás, ele teve a ideia de enganar Rudolph Van Richten para lidar com o problema para ele, e enviou um convite falso para o médico ser o palestrante convidado em um simpósio inexistente sobre poderes mesméricos de criaturas não naturais.

### Dica de Terror: O Ínfero Desmascarado

Antes que os jogadores cheguem para o jogo, use maquiagem (ou uma máscara) para fazer seu rosto parecer horrível. Em seguida, enrole um cobertor ou lençol escuro em volta dos ombros como uma capa, diminua as luzes e sente-se.

Quando os jogadores chegarem, fique quieto por vários momentos, depois aponte para os jogadores e sussurre ameaçadoramente: “Vocês nunca vão me derrotar. Nunca! Lembrem-se disso quando finalmente olhar no meu rosto. Até lá, será tarde demais.”

Em seguida, levante-se e saia lentamente da sala. Remova a maquiagem ou máscara e “capa”, depois entre na sala normalmente, sem fazer referência ao misterioso estranho que os jogadores acabaram de conhecer. Mais tarde, revele que essa era a “verdadeira face” dos amnizu.

## Começando a Aventura

Os heróis recebem uma carta de Van Richten, que não veem há algum tempo. É datada de duas semanas antes e foi grosseiramente censurada por ter partes dela apagadas. Para simular isso, fotocopie o texto em caixa a seguir, apague as palavras sublinhadas com um marcador preto e entregue a cópia aos jogadores.

*Meus queridos companheiros,*

*Estou visitando a cidade de Chateaufaux e estou hospedado na Pousada do Porco Risonho. Espero procurar meu velho amigo Henri Melano, prefeito da cidade.*

*Assim que cheguei a Chateaufaux, notei que havia algo estranho na cidade. As pessoas aqui são alegres e a paisagem é deliciosa, mas quando olhei pela janela da pousada à noite, vi pessoas de aparência miserável, com as pernas algemadas, sendo amarradas como animais enquanto eram conduzidas. Quando perguntei ao estalajadeiro sobre o que eu havia visto, ela disse serem infratores que estavam a caminho de serem presos em celas no quartel da milícia. Aqueles que os conduziam pareciam excessivamente brutais, e as fileiras de prisioneiros incluíam meras crianças, mulheres grávidas e homens idosos!*

*Querendo chegar ao cerne deste assunto, marquei uma reunião com o prefeito Melano. Vou vê-lo esta tarde.*

*Não há nada menos que um mistério aqui, e pretendo descobri-lo antes de voltar para casa. Irei informá-los de meu progresso.*

*Atenciosamente,  
Dr. Rudolph Van Richten.*

A mensagem verdadeira pode ser revelada magicamente (por meio de uma magia *visão da verdade*, por exemplo) ou por meios mundanos (segurando a letra contra a luz para ler as palavras enegrecidas).

Se os heróis tiverem um método de vidência e quiserem verificar Van Richten, eles observam a seguinte cena:

*Rudolph Van Richten está deitado em uma cama de metal duro em uma sala escura. Ele está vestido com roupas cinza disformes e suas pernas estão algemadas. Há uma palidez doentia em sua pele e ele parece quase fraco demais para se mover. Ele leva a mão trêmula à boca e tosse, depois se encolhe e estremece.*

## Leis e Açoites

Quando os heróis chegam a Chateaufaux, tudo a princípio parece normal. A alegria dos cidadãos pode parecer um pouco forçada, mas as lojas estão abertas e as pessoas parecem se mover livremente. A única estranheza é que, para onde quer que os heróis olhem, as paredes estão cobertas de cartazes. Uma inspeção mais detalhada revela que cada um deles anuncia uma nova lei proclamada pelo prefeito da cidade, Henri Melano; sua assinatura está na parte inferior de cada um. Os folhetos estão datados; os heróis podem ler as três leis mais recentes.

- **13 Janvier:** No interesse de melhorar a balança comercial de Chateaufaux, todas as mercadorias devem ser vendidas a cinco vezes o seu valor habitual. A Patrulha Negra deve fazer inspeções regulares nas instalações do lojista para garantir que nenhum desconto esteja ocorrendo. Aqueles que cometerem traição econômica oferecendo ou aceitando descontos serão punidos com cinco chicotadas. Os cidadãos que relatarem descontos serão recompensados com a escolha de qualquer item na loja, gratuitamente.
- **14 Janvier:** Qualquer cidadão que zombe da aparência ou do bom caráter de nosso amado prefeito receberá vinte chicotadas. Os cidadãos que reportarem à Patrulha Negra quaisquer palavras caluniosas ditas por outro cidadão receberão uma recompensa de 20 peças de ouro por sua diligência.
- **15 Janvier (hoje):** Qualquer cidadão que impeça os deveres da Patrulha Negra ou que questione uma decisão por parte de seu capitão é considerado como obstruindo a justiça e será punido com dez chicotadas. Os cidadãos presentes durante uma prisão devem obedecer a todas as ordens emitidas pela Patrulha Negra; aqueles que não obedecerem

a uma ordem direta receberão cinco chicotadas.

Nos próximos dois dias, folhetos adicionais aparecerão.

- **18 Janvier:** Os cidadãos devem levar consigo, em todos os momentos, o comprovante de compra de quaisquer itens que estejam portando. A não apresentação de um recibo válido resulta no confisco de mercadorias - que se presume terem sido roubadas - e terão punição de cinco chicotadas. Os cidadãos que chamarem a atenção da Patrulha Negra para aqueles que estiverem carregando bens roubados serão recompensados com metade dos bens confiscados.
- **17 Janvier:** Qualquer cidadão que não denuncie um crime está sujeito à mesma pena que o criminoso. Os cidadãos que sabiam de um crime, mas não o denunciaram, podem se absolver da culpa fornecendo à Patrulha Negra os nomes de quaisquer outros dois cidadãos que também sabiam do crime.

As leis são aplicadas pela Patrulha Negra, cujas patrulhas percorrem a cidade impunemente, colocando seus cães de guerra em qualquer um que interfira em seus frequentes interrogatórios, inspeções ou prisões. Se alguém revidar, esses bandidos brutais matam o tolo.

Os membros da Patrulha Negra usam armaduras de couro cravejadas e carregam espadas e chicotes curtos. Uma patrulha típica inclui seis membros da milícia e três cães de guerra. Cada membro da milícia falhou em pelo menos um teste de poderes de Ravenloft. Escolha um resultado de teste de poderes com falha de Estágio 1, Estágio 2 ou Estágio 3 do *Guia de Sobrevivência de Ravenloft* e use-o para personalizar cada membro da milícia.

## Patrulha Negra

Há 42 soldados da Patrulha Negra e 21 cães de guerra na cidade de Chateaufaux, organizados em sete patrulhas.

### Guarda da Patrulha Negra guerreiro humano, Ordeiro e Mal

ENCONTRO	6	EXPERIÊNCIA	420 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	13	5	8

1 X **ESPADADA** +5 (1D6 OU 1D2 CHICOTE)

### Cão de Guerra

ENCONTRO	3	EXPERIÊNCIA	65 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
2+2 [12]	14	4	6

1 X **MORDIDA** +1 (2D4)

Enquanto os heróis estão em Chateaufaux, eles testemunham uma prisão a cada 1D4 horas. Os cidadãos são presos sem julgamento com base na palavra de um único informante. A Patrulha Negra imediatamente executa a punição, expondo as costas do “infrator” e chicoteando aquela pessoa na rua. Às vezes, isso mata o acusado, que geralmente é um humano de nível o com 4–6 pontos de vida. Pouco tempo depois que os heróis chegarem à cidade, leia o texto a seguir:

*Três homens de aparência mal-humorada em uma armadura de couro preto estão do lado de fora de uma mercearia. Cada um segura um cão de aparência feroz em uma coleira robusta.*

*De dentro da loja vêm os sons de uma briga. “Por que você está me prendendo?” um homem grita. “Eu vendi as maçãs pelo valor total!”*

*Um momento depois, dois homens em armadura de couro preto emergem da loja, arrastando um homem corpulento com eles. Atrás deles caminha um homem com um chicote. Quando os dois primeiros rasgam as costas da camisa do homem corpulento, os três homens com cães usam seus animais para ameaçar a multidão que se reuniu.*

*“O merceeiro Delapont infringiu a lei!”, o homem com o chicote grita. “Seu castigo será cinco chicotadas.”*

*“Por favor!” implora o merceeiro. “A família Lavalle era muito pobre para pagar o preço total, e as maçãs estavam machucadas. Mostre um pouco de misericórdia.”*

*“Misericórdia?” O homem com o chicote zomba. “Vou te mostrar justiça em vez disso.” Ele levanta o chicote para dar o primeiro golpe.*

Se os heróis não fizerem nada, o Merceeiro Delapont recebe cinco chicotadas. O espancamento o deixa inconsciente; a Patrulha Negra deixa seu corpo ensanguentado na rua e segue em frente. Sua esposa soluçante corre para fora da loja para abraçá-lo.

Se os heróis tentarem parar o chicoteamento, eles terão uma luta em suas mãos. Se eles conseguirem matar ou expulsar a Patrulha Negra, eles são caçados em Chateaufaux. Quaisquer membros da Patrulha Negra que os identifiquem atacam imediatamente. (Mesmo que todos os membros da primeira patrulha tenham sido mortos, os informantes deram à Patrulha Negra uma descrição dos heróis.) Se os heróis impedirem a chicotada do merceeiro, sua grata família os protege.

**Nota:** Se esta aventura ocorrer em uma cidade onde os heróis têm amigos, eles podem se abrigar eles. Mas, em última análise, um desses amigos vira informante e entrega os heróis à Patrulha Negra.

A Patrulha Negra transporta heróis capturados para o prédio que funciona como quartel-general e prisão da cidade. Lá, os heróis são jogados em uma cela.

## O Porco Risonho

Quando chegou a Chateaufaux, Van Richten pegou um quarto em uma pousada chamada Porco Risonho. Se os heróis falarem com a estalajadeira, Madame Grier, eles a encontrarão concisa e sem resposta. Ela está claramente com medo de responder às perguntas deles.

Com um pouco de persuasão, no entanto, ela admite que um cavalheiro chamado Rudolph Van Richten entrou em um quarto em seu estabelecimento há duas semanas. No segundo dia de sua estadia, ele saiu para uma reunião à tarde com o prefeito, Henri Melano. Ele voltou pouco tempo depois, bastante chateado, balbuciando sobre monstros. Poucos minutos depois de seu retorno, a Patrulha Negra chegou à pousada. Eles revistaram o quarto de Van Richten e o prenderam sob a acusação de difamar o prefeito. Madame Grier não viu ou ouviu falar do médico desde então. Ela tem a opinião de que, se o médico ainda estiver vivo, ele provavelmente está na prisão da cidade.

Madame Grier acrescenta que, quando a patrulha saiu, um membro lhe entregou uma carta que tinha partes apagadas, ordenando que ela a enviasse pelo correio. “O médico estava em correspondência com seus amigos”, disse o membro da patrulha. “Eles ficarão preocupados com ele se não receberem isso.”

Se os heróis pensarem em perguntar se a Patrulha perdeu alguma coisa em sua busca, Madame Grier diz que Van Richten pediu para guardar uma mala. Ele contém o kit padrão de equipamento de caça a monstros de Van Richten, bem como um anel mágico, com as mesmas propriedades de um *elmo de teleporte*.

## A Primeira Máscara Cai

Enquanto estiverem em Chateaufaux, os heróis devem comer e beber. Assim, eles consumirão líquido contaminado com o

alucinógeno da glândula hamátula. Ingerir esta droga é automático (a menos que os heróis declarem especificamente que trazem sua própria água) e não precisam ser interpretados.



Para determinar se teve efeito, jogue uma JPC, com uma penalidade de -10, para cada um dos heróis. Aqueles que têm sucesso, resistem ao alucinógeno e podem ver o prefeito e o capitão da milícia como os demônios que são. (Quando os demônios aparecerem, descreva sua aparência ilusória, mas passe uma nota para os heróis que fizeram seus testes de resistência, descrevendo a verdadeira aparência dos demônios. Ver os demônios como eles realmente são é motivo para um teste de horror.)

No segundo dia de sua visita, os heróis encontram uma segunda patrulha. Se os heróis estão fugindo da Patrulha Negra, eles a veem de uma distância segura. Caso contrário, a patrulha passa por eles na rua. Leia o seguinte:

*Um esquadrão de sete membros da milícia, vestido com uma armadura de couro preto, passa pela rua. Três dos homens seguram cães ferozes que se esticam no final de coleiras fortes.*

*O líder da patrulha é um homem bonito de 30 e poucos anos. Seu cabelo preto está puxado para trás em um rabo de cavalo, e ele está barbeado, exceto por um pequeno cavanhaque.*

*Enquanto o grupo passa, um dos homens aponta para uma casa cujas janelas foram fechadas com tábuas. - Prendemos a família e confiscamos todos os bens, assim como você ordenou, capitão Tisiphanes.*

*“Bom”, responde o homem de cabelos escuros. “Você será recompensado por sua diligência.”*

Nem todos em Chateaufaux sucumbiram ao alucinógeno da glândula hamátula. Assim que a patrulha passar fora de vista, leia o seguinte:

*Você sente um puxão na manga. Ao seu lado está uma criança de rua suja com cabelos despenteados e pés descalços sujos. A criança faz um gesto para você se aproximar, depois fala em um sussurro rápido. “Eu vi você olhando e*

*imaginei que você poderia ser sábio para ver o truque, como eu. Você pode ver suas garras e dentes? Você pode? É a coisa mais feia que eu já... Não, acho que você não viu. Por favor, esqueça que eu disse qualquer coisa.”*

A menina de rua imediatamente se vira para fugir. Se os heróis agirem rapidamente, eles podem pegar a criança - uma menina de oito anos, chamada Zazette. Se eles puderem ganhar sua confiança, Zazette descreve a verdadeira aparência do barbazu. Ela não viu o prefeito.

Zazette conhece uma maneira secreta de entrar na prisão da cidade, por meio de um túnel de esgoto abandonado desconhecido pela Patrulha Negra. Ela usou este túnel para escapar da prisão quando foi presa há três dias. Ela oferece essa informação voluntariamente se ouvir os heróis mencionarem um amigo na prisão. Tudo o que ela pede em troca é uma boa refeição e um novo par de sapatos. Ela apontará a entrada do túnel (um bueiro a três quarteirões da prisão), mas se recusará a acompanhar os heróis através dele até a prisão. “Tem grandes minhocas lá”, diz ela. Ela pode descrever os vermes (as larvas no porão da prisão), mas não sabe o que são. Ela também conhece a disposição da prisão.

Se os heróis escolherem, eles podem seguir imediatamente o barbazu e sua patrulha, que está indo em direção à prisão da cidade. Se, em vez disso, eles reservarem um tempo para interagir com Zazette, os heróis se cruzarão com a mesma patrulha mais tarde naquele dia.

Se os heróis ainda não interagiram com a Patrulha Negra, os membros da patrulha ordenam que os heróis parem e mostrem os recibos dos equipamentos que carregam. A punição resultante por falta de recibos, confisco de mercadorias e cinco chicotadas, certamente provocará uma briga.

Se os heróis estão sendo caçados pela Patrulha Negra, a patrulha os ataca à vista.

Se ela ainda estiver com os heróis, Zazette escapa despercebida durante a batalha. Como antes, heróis capturados são jogados em uma cela na prisão da cidade.

## Capitão Tisiphanes

### barbazu baatezu, Ordeiro e Mal

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	6000 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	15
DV [PV]	CA	JP	MO
6+6 [36]	17	8	8

2 X GARRA+BARBA +7 (1D4 +1D8)

O barbazu perdeu sua arma normal (um glave dente de serra) quando entrou em Ravenloft. Em vez disso, carrega um chicote mágico que funciona da mesma maneira que uma *corda de emaranhamento*. Ele usa esse chicote para atrair suas vítimas para perto o suficiente para que possa rasgá-las com as garras e esfaqueá-las (em um movimento muito parecido com uma cabeçada) com a barba afiada. Se ambas as garras forem atingidas, a barba atinge automaticamente o máximo de dano total. Aqueles atingidos pela barba têm 25% de chance de contrair uma doença de seus pelos contaminados.

Para cada rodada em combate corpo a corpo, há uma chance de 10% (cumulativa) de que o barbazu entre em frenesi de batalha. Quando em frenesi, ele não precisa fazer testes de moral, e recebe seis ataques com um bônus de +2 em cada jogada de ataque. Sua Classe de Armadura, no entanto, sofre uma penalidade de -3 durante o frenesi, que dura até que o combate termine.

O barbazu também tem as seguintes magias: *afetar fogos normais*; *comando*; *medo* (por toque); e *produzir chamas*. Em Ravenloft, não tem sua capacidade normal de *invocar portal* para trazer outros baatezu.

## Resgatando Van Richten

Van Richten está detido na prisão da cidade, que funciona como sede da Patrulha Negra. Os próprios heróis podem acabar em uma cela lá como resultado de interações com a Patrulha Negra. Como todas as celas estão cheias, isso significa que a Patrulha deve servir como alimento outro prisioneiro para as larvas no porão.

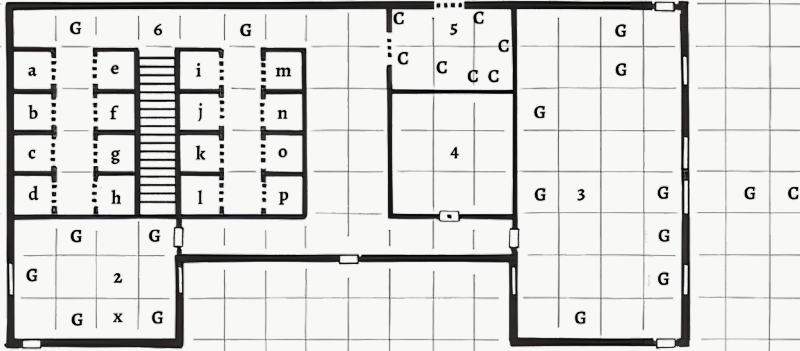
Para resgatar Van Richten da prisão, os heróis podem lutar para entrar, entrar sorrateiramente pelo túnel de que Zazette lhes falou (ela mostra a entrada), escalar a parede ou se *teleportar* usando o anel da mala de Van Richten. Eles podem até mesmo subornar os guardas da prisão da Patrulha Negra (5d10 PO por guarda).

A parede que circunda a prisão tem 6 metros de altura, e espigões de 15 centímetros guardam seu topo. Esses espigões impõem uma penalidade de -30% a todas as tentativas de escalada, o que significa que escaladores não qualificados têm apenas 10% de chance de escalar a parede sem danos. Qualquer um que escorregue e caia sofre 1D6 de dano por cada três metros caídos.

A área entre a parede e a própria prisão (Área 1) é patrulhada por dois guardas da Patrulha Negra, cada um com um cão de guerra na coleira. Dentro do prédio, outros membros da Patrulha Negra ficam no escritório (Área 2) ou no quartel (Área 3), ou são colocados como guardas da prisão perto das celas (Área 6). As chaves das celas estão no escritório; armas (espadas curtas e chicotes) são armazenadas no arsenal (Área 4). Sete cães de guerra em um canil (Área 5) latem furiosamente para qualquer um que passe a menos de três metros de qualquer porta do canil. Se o barbazu ainda não foi morto, está no escritório. O porão do prédio (Área 7) contém as larvas, às quais prisioneiros excedentes ou problemáticos são devorados. Se os heróis entrarem nesta área, leia o seguinte:

## Prisão de Chateaufax

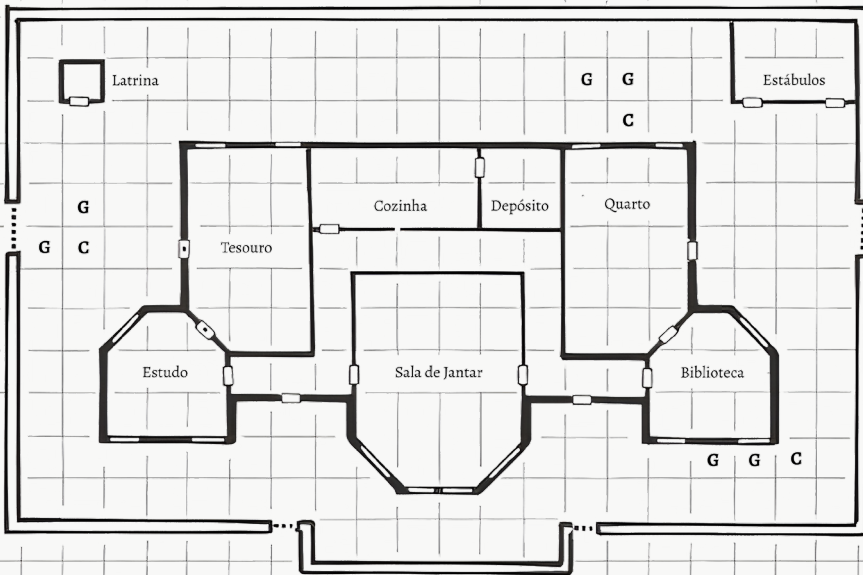
Escala: 1 quadrado = 3 m



Legenda:

- C** Cão
- ...■ Porta Cela/Portão
- x Diabrete
- G** Guarda
- 🐛 Larva
- || Muro

## Casa do Prefeito



*Esta sala cheira a terra úmida e podridão. Pela aparência do chão de terra e das paredes de pedra, é um porão. Em um canto, você veem o que parece uma massa de cadáveres sem membros.*

Se os heróis se aproximarem desses “cadáveres”, as larvas atacam. Adicione o seguinte:

*Um dos cadáveres começa a se mover, e depois outro, quase uma dúzia ao todo. À medida que cada um se desdobra da pilha, vocês veem que é um verme enorme, talvez um metro e meio de comprimento. Em uma das extremidades do corpo está uma cabeça humana, com o cabelo irregular e os olhos revirando. As criaturas se erguem, seus dentes quebrados expostos em expressões assustadoras e sibilantes.*

Normalmente, as larvas só atacam sob a direção de outra criatura em um plano inferior. Mas essas larvas estão com fome e atacam qualquer coisa que esteja ao alcance.

As feridas causadas por uma mordida de larva continuam a sangrar até serem tratadas, causando a perda de 1 PV adicional por rodada. Aqueles mordidos por uma larva devem fazer uma JPC ou sucumbir a uma doença que apodrece a pele. A doença aparece três semanas depois. Uma vez que se instala, a vítima perde 4 PV por dia, a menos que fique absolutamente imóvel. Uma magia *curar doenças* cessa essa podridão.

## Larvas

ENCONTRO	10	EXPERIÊNCIA	35 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	12
<b>DV [PV]</b>	<b>CA</b>	<b>JP</b>	<b>MO</b>
1 [5]	13	4	3

1 X MORDIDA +0 (1D4+1)

Van Richten está na Cela 3k. Cada uma das outras celas contém de 1 a 3 prisioneiros, todos humanos de nível 0 que são inocentes

de qualquer crime real. Todos implorarão aos heróis para libertá-los.

Uma vez resgatado, Van Richten relata o que aconteceu: ele foi encontrar seu amigo, Henri Melano, apenas para encontrar um monstro se passando por prefeito! (Van Richten fez sua JPC e não sucumbiu ao alucinógeno.) Ele fugiu da casa, apenas para ser capturado em sua pousada pela Patrulha Negra. Ele está vivo apenas porque mentiu e convenceu o capitão Tisiphanes de que uma mistura de ervas o deixa ver através da ilusão dos demônios. Eles estão torturando Van Richten para aprender os ingredientes desta poção. Eles o provocaram explicando como assassinaram seu amigo. Van Richten agora quer vingança pela morte de Henri e pede aos heróis que destruam os dois demônios. Ele pode levá-los à casa do prefeito e conhece a casa.

## Confrontando o Prefeito

O demônio que se faz passar pelo prefeito Henri Melano mora em uma casa perto do centro da cidade. A residência é protegida por um muro de pedra de 3 metros de altura e portões de ferro forjado trancados, e seus terrenos são constantemente guardados pela Patrulha Negra (seis soldados e três cães de guerra). Os cães latem se virem ou sentirem o cheiro de intrusos.

O prefeito passa muito tempo em seu tesouro, regozijando-se com itens confiscados pela Patrulha Negra em suas inúmeras prisões diárias. (Se os heróis forem presos, seus valiosos equipamentos e itens mágicos estão aqui.) O tesouro inclui 10.000 pp; 4.000 PO; um pequeno saco de três pedras preciosas e duas gemas, uma delas uma *gema da visão*; uma coleção de 50 colheres de prata (no valor de 10 pp cada), uma *colher de Murlynd* que cria sobremesas elegantes e nutritivas, em vez de mingau; um *decanador de água sem fim*; e 12 peças de arte no valor de 50 a 500 PO cada.

Se os heróis se disfarçarem de Patrulha

Negra, eles têm uma excelente chance de surpreender o demônio. Todos os humanos são parecidos para o amnizu; ele até tem dificuldade em distinguir o gênero humano. Ou um herói pode usar o anel de Van Richten para se *teleportar* surpreendê-lo.

Claramente, o objetivo dos heróis é a destruição do demônio. A alternativa é simplesmente se afastar de Chateaufaux e deixar a criatura maligna infligir uma nova tortura aos cidadãos daquela cidade.

## Prefeito Melano amnizu baatezu, Ordeiro e Mal

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 11000 XP  
TESOURO NENHUM MOVIMENTO 6, 15V

DV [PV]	CA	JP	MO
9+3 [48]	21	9	9

2 x GARRA +9 (2D4)

Em combate, o amnizu primeiro grita por seus guardas humanos e usa seu toque de energia (que contorna a armadura) para 2d4 pontos de dano. Os guardas humanos chegam com seus cães em 1d4 rodadas. Se necessário, o amnizu voa para o teto, onde revela sua verdadeira aparência, na tentativa de provocar e assustar os heróis; um teste de horror pode ser necessário. Neste ponto, informe aos jogadores que esta é a pessoa misteriosa que eles conheceram no início da aventura (na Dica do Terror). Falhando em tudo o mais, lança uma *bola de fogo*, não se importando se a casa arder.

Qualquer herói tocado pelo amnizu deve fazer uma JPS ou sofrer efeito de uma magia de *esquecimento* que apaga a memória das 24 horas anteriores. Se isso acontecer durante a batalha, o herói fica desorientado e sofre uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque por 1D3 rodadas.

O amnizu também pode usar sua habilidade de *esquecimento* fora da batalha. Se perceber que um herói chegou à mansão para matá-lo, o amnizu tenta colocar um braço

amigo em volta dos ombros da vítima. Qualquer vítima que não consiga passar em uma JPS acorda em uma cela, sem saber como chegou lá. No dia seguinte, a vítima é dada como alimento para as larvas no porão.





# Contos Aterrorizantes

por Lisa Smedman

## Encante seus jogadores com estas sete aventuras

*Oito cenários fascinantes...*

*Cemitérios, mansões e tumbas assombradas, uma biblioteca bárdica com uma sala inesperada, catacumbas antigas e uma cidade inteira mergulhada no terror sombrio.*

*Oito personagens aterrorizantes...*

*Inimigos mortais e inesperados: um vampiro que caminha sob o sol e ri dos clérigos, uma múmia cujo toque transforma carne viva em água e uma horda temível de outros: um darkling, um vassalich, um fantasma, demônios, golens, um elemental de cemitério e um cientista louco.*

*Oito aventuras de pesadelo...*

*O doutor Rudolph van Richten, autor dos eruditos Guias de Van Richten, convoca personagens jogadores de níveis 3 a 9 para erradicar os males que assombram Ravenloft.*