

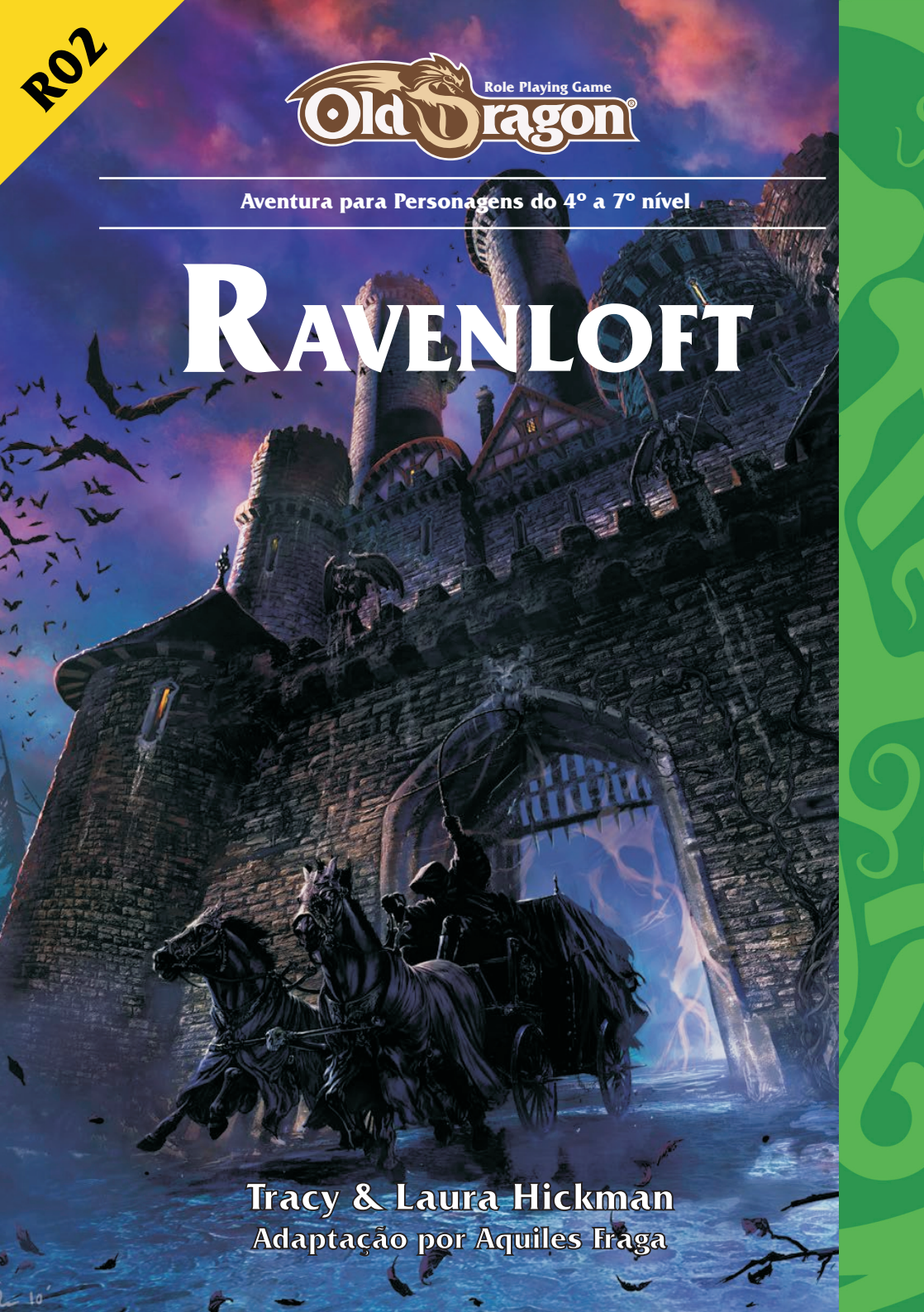
R02



Aventura para Personagens do 4º a 7º nível

RAVENLOFT

Tracy & Laura Hickman
Adaptação por Aquiles Fraga

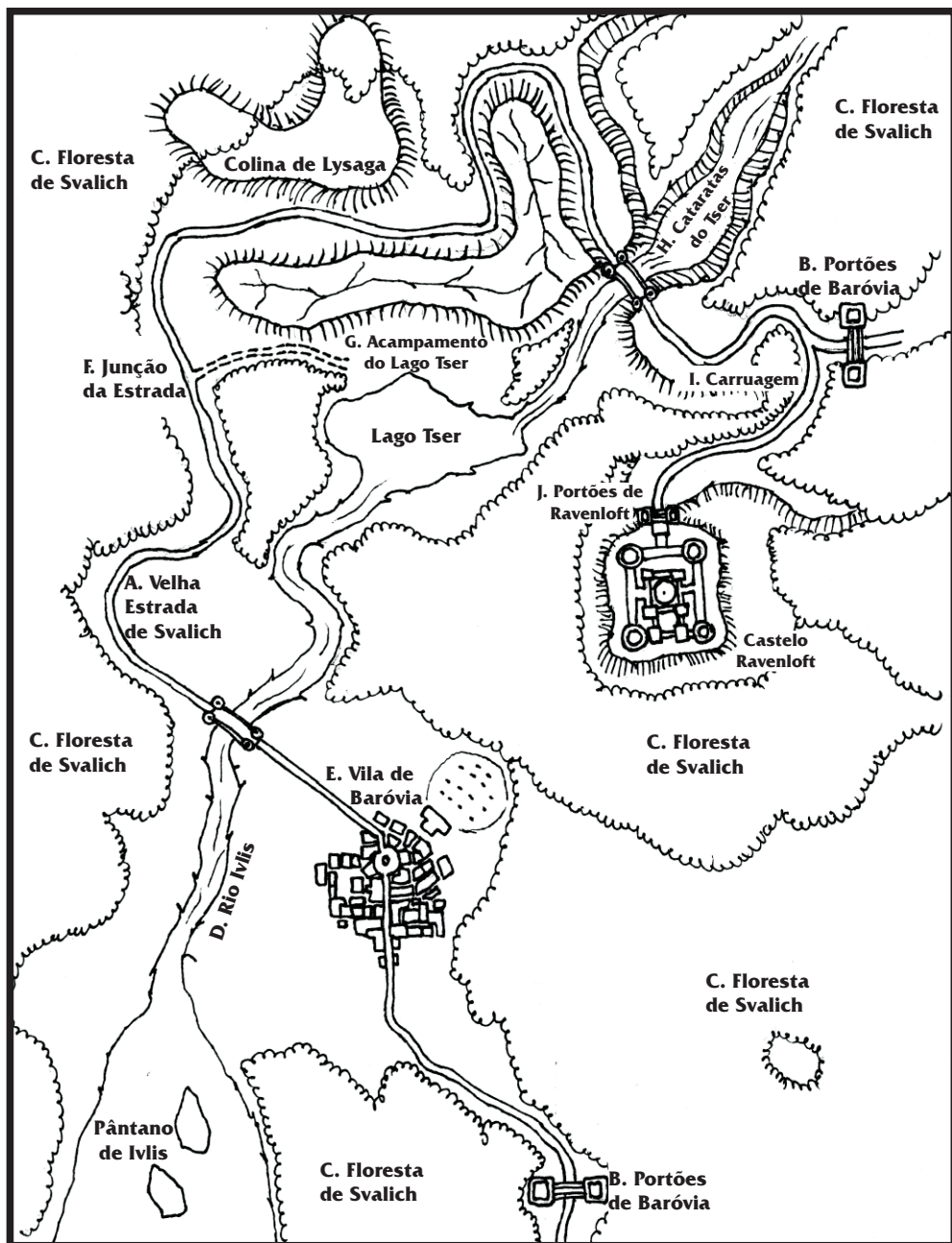


RAVENLOFT

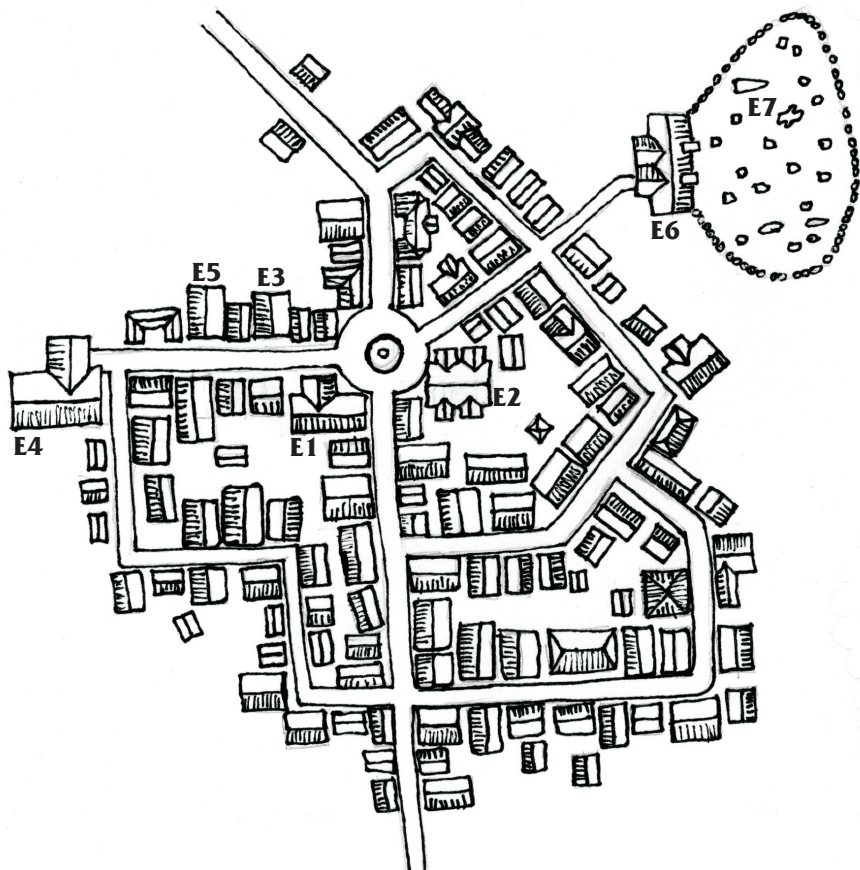
**TRACY & LAURA HICKMAN
AQUILES FRAGA**

REDBOX
EDITORA

Mapa 1: Terras de Baróvia



Mapa 2: A Vila de Baróvia



Legenda

- E1. Comércio de Bildrath
- E2. Taverna Sangue da Videira
- E3. Casa de Maria, a Louca
- E4. Mansão do Burgomestre
- E5. Casa dos Convidados
- E6. Igreja de Baróvia
- E7. Cemitério



APRESENTA:

RAVENLOFT

AQUILES FRAGA

1ª Edição - Setembro/2011

Créditos

Criação e Desenvolvimento: Aquiles Fraga

Edição Geral: Aquiles Fraga

Direção de Arte: Dan Ramos

Revisão: Christie Daniela Fraga

Diagramação: Aquiles Fraga

Design gráfico: Dan Ramos

Design de capa: Vincent Proce

Ilustrações e Cartografia: Aquiles Fraga

Equipe de Teste: Aquiles Fraga, Frederico Mees Alíbio, Éverton Luis Bueno dos Reis, Eduardo Goulart Ramos, Marcone Goulart Ramos

Dedicado à Tracy e Laura Hickman, os criadores de Ravenloft®

Baseado nas regras originais criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson

Old dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes de regras deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

1ª impressão :: Setembro de 2011 :: 10 exemplares



Sumário

Introdução.....	6
Ravenloft.....	7
Testes de Medo.....	7
Conde Strahd von Zarovich.....	8
Fortunas de Ravenloft.....	10
Processo de Leitura.....	10
Passo 1: Locais.....	11
Passo 2: Modificadores.....	11
Passo 3: Objetivos de Strahd.....	12
Terras de Baróvia.....	13
Parte 1: Baróvia e Além.....	15
A. A Velha Estrada de Svalich.....	16
B. Os Portões de Baróvia.....	16
C. A Floresta de Svalich.....	16
D. O Rio Ivlis.....	16
E. A Vila de Baróvia.....	17
F. Junção da Estrada.....	20
G. O Acampamento do Lago Tser.....	20
H. Cataratas do Tser.....	21
I. A Carruagem.....	21
J. Os Portões de Ravenloft.....	21
Parte 2: Castelo Ravenloft.....	22
Pátio do Castelo Ravenloft.....	23
Piso Principal.....	24
Corte do Conde.....	28
Salões do Pranto.....	30
Torres de Ravenloft.....	33
Despensas do Mau Agouro.....	36
Masmorras e Catacumbas.....	39
Apêndices.....	50
Mapas.....	54



Introdução



Ravenloft é uma história de horror gótico clássico. Muitos mistérios cercam Strahd, seu castelo Ravenloft e as terras de Baróvia. Depois de terem entrado em Baróvia, os PJ's são aprisionados por uma névoa mortal. A aventura pode correr em qualquer direção, culminando em uma fantástica Caça ao Vampiro.

As florestas sombrias de Baróvia são cheias de lobos e outras criaturas, fazendo a viagem bastante insegura.

Em uma clareira no bosque de Svalich, existe um acampamento cigano. Somente Madame Eva e sua companhia de artistas cruzam as fronteiras de Baróvia. Existem rumores que Strahd deu a Madame Eva uma poção que neutraliza a névoa, mas ninguém nunca realmente viu tal poção. É bem conhecido que Madame Eva prediz o futuro com precisão assombrosa.

A Vila de Baróvia é um lugar triste. A maior parte das lojas foram forçadas a fechar. A noite e suas criaturas, pertencem a Strahd. Quando o sol se põe, as pessoas de Baróvia trancam-se em suas casas, tremendo de medo. Toda noite os ataques ficam piores.

A mansão do Burgomestre é o centro da maioria dos ataques. Por alguma razão, Strahd é atraído por Ireena Kolyana, a filha adotiva do Burgomestre. Desde que o

Burgomestre foi morto, e o grande símbolo sagrado foi roubado de sua mansão, Ireena está sem proteção.

Nos subúrbios da Vila existe uma igreja. Só as orações constantes do padre mantêm o local seguro a noite.

Longe acima da aldeia se situa o Castelo Ravenloft, casa e fortaleza de Strahd. Toda noite, milhares de morcegos voam para fora das torres do castelo para se alimentar. Dizem que as vezes Strahd voa com eles. Certamente, Baróvia nunca será segura até que todo o mal em seu castelo seja destruído.

Ninguém sabe o que se esconde dentro do castelo. Antigas lendas contam de calabouços e catacumbas debaixo do castelo. Outras histórias recordam os grandes corredores, tesouros e glória de séculos atrás. Certamente Strahd instalou numerosas armadilhas mortais desde então.

Esta aventura é uma adaptação para *Old Dragon* do clássico módulo *Ravenloft 16*, da TSR, escrito por Tracy e Laura Hickman. Foi escrito como aventura para o primeiro sistema de D&D, criado por E. Gary Gygax. Originalmente publicada em 1983, a partir do seu sucesso, a TSR decidiu desenvolver um cenário de campanha inteiro. É considerada uma das 5 melhores aventuras de RPG de todos os tempos.

Ravenloft



Eu sou o Antigo, eu sou a Terra. Minhas origens estão perdidas nas trevas do passado. Eu não estou morto. Nem vivo. Eu havia me tornado um morto-vivo, para sempre. **Conde Strahd von Zarovich**

Este módulo é projetado para um grupo de seis a oito personagens do jogador (PJ's) do 4º ao 7º níveis de experiência. Um equilíbrio de classes é útil pois os PJ's enfrentarão uma grande variedade de problemas. Cada classe de personagem certamente terá seu momento para brilhar. Pelo menos um dos PJ's deve ser um homem de armas com espada longa.

Leia este módulo inteiro antes de começar a mestrá-lo. Ele inclui alguns feitiços e armadilhas complicadas. Prestar atenção especial a estas partes antes de jogar, fará seu jogo fluir mais suavemente.

Algumas áreas descritas neste módulo são duplicatas exatas de outras áreas. As áreas que são exatamente semelhantes tem o mesmo número nos mapas.

Quando o vampiro Strahd é destruído, a aventura está terminada. Você deve usar todo poder disponível do vampiro para mantê-lo (e ao jogo) em andamento. Quando o vampiro for verdadeiramente destruído, você pode querer usar o final opcional para encerrar esta aventura.

Testes de Medo

Certamente todo o RPGista já ouviu falar em Ravenloft e no sistema de regras para medo, horror e loucura. Um teste deste tipo é realizado para determinar os efeitos que presenciar uma cena assustadora pode causar, e aplicar as penalidades necessárias ao personagem em caso de um fracasso no teste. O conceito era simples, mas a quantidade de tabelas e rolagens necessárias para determinar os efeitos truncavam o jogo, e algumas vezes as regras se sobrepunham a imaginação e a interpretação, que são os elementos principais de uma partida de RPG. E são justamente estes elementos que *Old Dragon* se propõe a recuperar.

Neste caso usaremos uma simples JP modificada pela Sabedoria para determinar se um PJ está com medo ou não. Uma falha na JP durante um encontro de combate, faz com que um personagem fique aterrorizado por 1d3 turnos (não consegue agir devido ao choque). Há 60% de chance de que o PJ solte qualquer objeto que esteja segurando. Fora de combate, quando um personagem fica aterrorizado, ele sofrerá -1 em todas as suas rolagens por 1d4 horas.



Conde Strahd von Zarovich



O centro de toda a aventura é o vampiro Strahd. Sempre tenha em mente as motivações dele, seus movimentos em direção ao seu objetivo e qual é seu plano astuto. Você deve interpretar Strahd da mesma maneira que os jogadores interpretam seus personagens. Estude este PdM tão cuidadosamente quanto os jogadores estudam seus personagens.

Conde Strahd von Zarovich, Vampiro

Médio e Caótico

XP: 3.000

Movimento: 9 metros / V 15 metros

Moral: 11

FOR 18 **CON 16** **SAB 18**

DES 18 **INT 20** **CAR 20**

CA: 19 (somente armas +1)

JP: 12

DV: 10 (100)

RM: 20% **RD:** 5/magia

Ataques:

• 2 garras +12 (1d8+4)

• 1 mordida +11 (veja abaixo)

Habilidades Especiais

Visão no Escuro: 18 metros.

Metamorfose: 3/dia, Strahd pode se transformar em um morcego ou lobo.

Mordida: Strahd drena 1d4 pontos de Constituição da vítima, recuperando o mesmo em pontos de vida. Uma criatura morta desta forma tem 20% de chance de se erguer como um carnçal em 1d4 dias.

Forma Gasosa: 1/dia, Strahd pode se tornar uma névoa.

Furtividade: Strahd pode esconder-se nas sombras automaticamente, sem necessidade de jogada.

Medo: uma criatura que entre em contato com Strahd deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficar apavorada.

Regeneração: Strahd recupera 3 PV por rodada.

Enfeitiçar Pessoas: Strahd pode usar esta magia à vontade através de seu olhar. Um personagem deve fazer uma Jogada de Proteção com -2 de penalidade para evitar ficar enfeitiçado.

Fotossensibilidade: Para cada turno que o vampiro é exposto à luz do Sol, deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou virará pó imediatamente.

Magias

Strahd é um usuário de magia de 10º nível. Seus feitiços disponíveis são:

1º Nível (x5): *Ler Idiomas, Abrir/Trancar, Proteção contra o Bem, Sono.*

2º Nível (x4): *Invisibilidade, Localizar Objetos, Raio do Enfraquecimento, P.E.S.*

3º Nível (x3): *Bola de Fogo, Proteção contra Projéteis, Sugestão.*

4º Nível (x2): *Metamorfose, Porta Dimensional.*

5º Nível (x2): *Reanimar Mortos, Névoa Mortal.*

Strahd tem uma variedade de espões e empregados. Eles reportam para ele quatro vezes por dia (ao amanhecer, meio-dia, ao crepúsculo e a meia-noite). Existe uma chance de 60% de Strahd saber o local dos PJ's nestas horas. Se Strahd souber o local, ele ataca os PJ's - onde quer que eles estejam - dentro de duas horas. Strahd escolhe o momento e método de seus ataques cuidadosamente.



Strahd pode atacar de cada um dos modos seguintes uma vez.

1. Strahd ataca um único PJ por 5 rodadas, então parte.
2. Strahd chama 10-15 Zumbis de Strahd para atacar o grupo. Todos os zumbis atacam ao mesmo tempo e no mesmo lugar.
3. Strahd chama 3-12 lobos para atacar o grupo. Todos os lobos devem atacar ao mesmo tempo e no mesmo lugar.

Quando estiver interpretando Strahd, mantenha os elementos abaixo em mente.

1. Strahd escolhe quando atacar. Strahd é um gênio, interprete-o como tal. Sempre que ele sabe das posições dos PJ's, ele irá atacar como e onde desejar. Seus ataques são escolhidos da maneira mais vantajosa para ele. Para que isto ocorra, Strahd deve mover-se durante toda a aventura. Porém, ele pode sempre ser achado no lugar determinado pelas *Fortunas de Ravenloft*. É responsabilidade do Mestre fazer com que o vampiro use suas habilidades para tirar maior vantagem.
2. Strahd sabe quando recuar. Ele sabe quando um desafio está acima de suas capacidades. Se ele estiver perdendo uma batalha, ele usa *forma gasosa*, transforma-se em lobo ou morcego, e/ou convoca outras criaturas para proteger sua fuga.
3. Os ataques de Strahd dependem de seus objetivos. Existe uma razão por Strahd ter atraído os PJ's a seu pequeno reino. Esta

razão é determinada em *Fortunas de Ravenloft*. Os planos de Strahd para alcançar seu objetivo são listados junto com estes objetivos.

De maneira alternativa, o Mestre pode escolher não atacar com Strahd, ao invés disso, jogar 1d10 e consultar a tabela abaixo. Os efeitos não possuem nenhum significado aos PJ's, servindo apenas para aumentar a atmosfera do cenário. Toda vez que isso ocorrer, os PJ's devem jogar um *teste de medo*.



Eventos Misteriosos no Castelo

1d10 Evento

- | | |
|----|--|
| 1 | Uma voz gritando ecoa de algum lugar no castelo; ela soa exatamente com a voz de um dos PJ's. |
| 2 | A área em torno de um dos PJ's é envolvida em uma escuridão profunda, o efeito termina quando o PJ deixa a área. |
| 3 | Toda palavra proferida na área ecoa em um sussurro áspero e maligno. |
| 4 | O último PJ a entrar na sala vê uma grande sombra às suas costas, mas nenhuma criatura pode ser descoberta. |
| 5 | Um sussurro de aviso repete um nome de um único PJ repetidas vezes enquanto os PJ's permanecerem na área. |
| 6 | Um PJ ouve o suave som de um riso de menina; Ninguém mais pode ouvir isto. |
| 7 | O símbolo sagrado do PJ verte sangue enquanto eles permanecerem na área. |
| 8 | Um PJ tem sente um súbito de <i>djà vu</i> , acreditando que já esteve no lugar antes. Então, de repente, "lembra" de ter morrido horrivelmente nele. |
| 9 | Quando os PJ's tentarem deixar a área, eles veem a si mesmos deixando do modo que entraram. Se eles reentrarem na área, role novamente um evento misterioso. |
| 10 | Assim que os PJ's entram, a área começa a encher-se de névoa. Depois de 1d6 rodadas, se os PJ's permanecerem na área, eles começam a ver fantasmas na névoa |



Fortunas de Ravenloft



Fortunas de Ravenloft é uma imitação de uma leitura das cartas dos ciganos. Não se assemelha a qualquer processo real ou místico. As Fortunas de Ravenloft determinam os objetivos de Strahd e a colocação de tesouros importantes. Esta leitura de cartas pode adicionar uma bela atmosfera para seu jogo, e faz Ravenloft diferente quando você jogar novamente.

Você deve realizar esta leitura de cartas antes de jogar este módulo. Se, durante o curso da aventura, os PJ's tiverem sua sorte lida no acampamento cigano, efetue essa leitura de cartas novamente, em voz alta. Substitua os novos resultados pelos velhos. Não deixe de escrever os resultados de sua leitura, então você os terá quando precisar.

Para simular uma leitura do *Tarokka*, como é chamado o baralho da sorte dos Vistani, ache um baralho de 52 cartas comum. Remova todos os 2, 4, 6, 8, 9, e coringas. Você tem um conjunto de quatro naipes com oito cartas em cada um. Embaralhe e pronto.

Processo de Leitura

Posicione as cinco primeiras cartas do baralho com a face para baixo. Vire as cartas uma a uma na seguinte ordem.

1. A primeira carta determina onde está escondido o *Símbolo Sagrado*. Leia:
Esta carta é símbolo de um grande poder. Ela fala de uma poderosa força do bem e da proteção contra as forças da escuridão.

2. A segunda carta determina onde está escondido o *Tomo de Strahd*. Leia:

Esta carta conta uma história. O conhecimento dos antigos ajudará a conhecer seu adversário.

3. A terceira carta determina onde está escondido o próprio Strahd. Leia:

Esta carta é o objeto de sua busca! Ah! Eu vejo escuridão e mal por trás dessa carta! Ela é um poderoso homem cujo inimigo é a luz, e possui poderes além da mortalidade.

4. A quarta carta determina onde está escondida a *Espada do Sol*. Leia:

Esta carta é boa pra você. É uma carta de poder e força, a carta de Victor. Ela fala de uma arma da luz, uma arma da vingança.

5. A quinta carta determina os objetivos de Strahd. Leia:

E aqui está a carta podre. Fora da escuridão e do caos, esta carta mostra a razão e o fundamento do mal. Esta carta mostra o propósito de todas as coisas. Ela é a chave para a vida e a morte e tudo além disso.

Leia cada carta por completo antes de partir para a próxima. Então, assim que você virar a primeira carta, vá para o Passo 1: Locais; em seguida para o Passo 2: Modificadores. Quando chegar na última carta, siga direto para o Passo 3: Objetivos de Strahd, sem passar pelo Passo 2, obviamente.



Passo 1: Locais

Biblioteca (carta 3) K37

Está em um lugar de tranquilidade, um porto para o forte e poderoso. Está em um lugar de sabedoria, calor e desespero. Grandes segredos estão lá.

O objeto está no envolto em um tecido, debaixo do retrato de uma mulher. Se Strahd estivesse aqui, estará sentando em um sofá, olhando fixamente para o fogo ardente da lareira.

Sala do Tesouro (carta 5) K41

Você deve buscar por um local cuidadosamente escondido de grande riqueza mundana. Eu vejo uma luz ardente protegendo o lugar.

O objeto está sobre os outros tesouros. Se Strahd estiver aqui, estará contando seu tesouro mal conseguido.

Capela de Ravenloft (carta 7) K15

Você pode achar o que procura entre que as ruínas de um lugar de súplica.

O objeto está no altar, brilhantemente iluminado por um feixe de luz do teto. Se Strahd estiver aqui, estará de pé no centro da sala - uma silhueta escura no vasto salão.

Topo da Torre Norte (carta 10) K60

O que procuras está em um lugar de altura vertiginosa, que todos abominam chegar. A estrada dos ventos sempre o percorre, e as pedras choram aqui!

O objeto está em um baú de ferro trancado. Se Strahd estiver lá, estará na janela, examinando suas terras.

Cripta de Sergei von Zarovich (valeta) K85

Ele está com um velho príncipe caído. O irmão do escuro é a luz, cujos restos descansam neste lugar.

O objeto está em cima do caixão de Sergei. Se Strahd estiver lá, estará ajoelhado na placa de mármore, lamentando-se.

Cripta de Ravenovia (rainha) K88

Ele está no local da mãe.

O objeto está em cima do caixão de Ravenovia. Se Strahd, estiver aqui, estará em um frenesi de ira e desespero.

Salão de Audiências do Rei (rei) K25

O trono do rei é o local onde encontrá-lo.

O objeto está atrás do trono. Se Strahd estiver aqui, estará sentando no trono.

Cripta de Strahd (ás) K86

Isto é um sinal muito ruim. Ele está bem no coração de escuridão: sua casa, sua fonte. É seu centro e sua vida. É o lugar para o qual ele deve retornar.

O objeto está em um canto da cripta. Se Strahd estiver aqui, ele está dentro de seu caixão, pronto para atacar no primeiro sinal de alguém abrindo a tampa.

Passo 2: Modificadores



Copas

Existe uma influência muito boa aqui. Se você estiver lá, os poderes do bem o ajudarão.

Os PJ's recebem +1 de bônus no ataque e na CA.



Ouros

O diamante abençoa sua habilidade, mas pressagia mal para sua proteção.

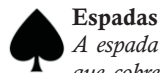
Os PJ's recebem +1 de bônus no ataque e -1 de penalidade na CA.



Paus

O porrete sustenta sua força aqui, mas prende sua vitória, tomando mais tempo do que caso contrário tomaria.

Os PJ's recebem +1 de bônus e na CA e -1 de penalidade no ataque.



Espadas

A espada é uma sombra escura do mal que cobre esse lugar. Você luta debaixo dessa influência aqui.

Os PJ's sofrem -1 de penalidade no ataque e na CA.

Passo 3: Objetivos de Strahd

Strahd busca uma nova identidade

Cartas 3 ou 5

Não ainda, mas logo, alguém que parece ser seu amigo se tornará seu inimigo.

Strahd tentará ficar sozinho com um personagem do grupo que esteja Enfeitiçado. Quando isso ocorrer, ele usará *Metamorfose* no PJ para torná-lo semelhante a um vampiro. Depois, usará a mesma magia nele, para se parecer com o personagem enfeitiçado. Por último, ele usará a magia *Sono*, para adormecer o PJ e colocá-lo dentro de seu próprio caixão, e tentará se unir ao grupo de jogadores, se fazendo passar pelo PJ metamorfoseado. Strahd tentará persuadir o grupo de que ele encontrou uma maneira de deixar Baróvia. Strahd então, depois de tudo, abrirá os portões do Castelo. Ele tentará se mudar para outro país usando está nova identidade. Os ciganos levarão a terra (areia) de sua cripta até sua nova casa.

Strahd quer construir uma esfera de escuridão mágica

Cartas 7 ou 10

Esta carta fala de uma ferramenta do mal. A escuridão cerca e protege esta ferramenta, dando conforto para os corações negros e proteção contra o bem.

Strahd está tentando construir um artefato mágico que lança uma esfera contínua de escuridão. Tal item estenderia o alcance de suas viagens. Ao longo dos séculos ele juntou os pedaços da esfera um por um, agora está faltando só um pedaço, uma opala negra. Strahd erradamente acredita um dos PJ's possui uma opala negra. Strahd usará sua habilidade natural de *enfeitiçar pessoas* para encantar PJ's solitários. Strahd enviará o PJ encantado de volta ao grupo, para perguntar: "Você tem a opala negra?" Quando Strahd descobrir que nenhum dos PJ's tem uma opala negra, ele tentará destruí-los.

Strahd quer ganhar o amor de Ireena Kolyana

Valete ou Rainha

A escuridão ama a luz e a deseja. Grandes mas sutis planos estão em movimento sobre você; planos que farão o morto encontrar calor do vivo.

Strahd tentará encantar todos os PJ's, e fazer com que eles ataquem Ireena. Quando eles a atacarem, Strahd surgirá e a salvará dos PJ's. Strahd espera que este ato faça o coração de Ireena se apaixonar por ele. Ele quer que Ireena o ame de boa vontade, e não à força.

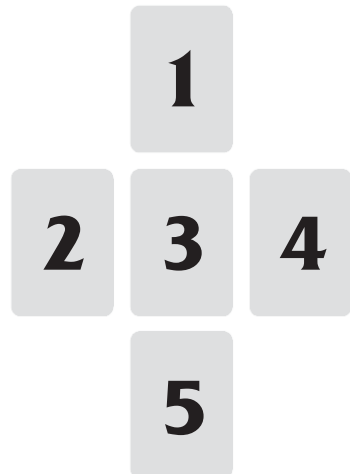
Strahd quer a *Espada do Sol*

Rei ou Ás

Esta é uma carta alta e nobre. Um de vocês porta uma arma mais forte que qualquer outra contra o mal nesta terra. Só uma parte está faltando desta arma. E esta parte pode ser encontrada no lar do maligno.

Strahd quer destruir a *Espada do Sol*. Ele acredita (corretamente) que um dos PJ's porta a espada por algum tempo. Se o cabo da espada for achado e reunido com a lâmina, Strahd correria um sério perigo.

Padrão de leitura do Tarokka



Terras de Baróvia



Uma escuridão perpétua de nuvens carregadas lança uma mortalha cinzenta na terra. A silhueta escura do Castelo Ravenloft vigia o vale das alturas dos picos rochosos.

O Castelo Ravenloft domina a pequena Vila de Baróvia. Ele fica no alto de um pilar natural de pedra rodeado por precipícios ao norte da aldeia. As sombrias Florestas de Svalich cercam a Vila. Mapa 1.

A estrada para a Vila de Baróvia passa por antigos portões de ferro, controlados pela vontade do Conde Strahd. Existem dois portões, um a leste da Vila e um a oeste no cruzamento do Castelo. Os portões abrem quando os PJ's chegarem, mas fecham-se depois deles entrarem em Baróvia. Os portões não abriam para os PJ's até que Strahd seja destruído.

Existe uma quietude mortal nas escuras florestas de Baróvia. Elas são constantemente patrulhadas pelos lobos a serviço do Conde Strahd.

Uma névoa mortal existe em todas as fronteiras da terra. Uma vez respirada, ela infunde os órgãos vitais da vítima como um veneno. A névoa não é diferente de uma névoa normal. Ela não prejudica personagens desde que eles continuem a respirar o ar de Baróvia. Porém, quando eles deixarem a terra, o veneno ativa. Os

personagens devem realizar uma Jogada de Proteção modificada pela Constituição ou começam a sufocar. Se não reentrarem em Baróvia em 24 horas, eles morrem. O sufocar pára assim que eles respiram a névoa novamente.

Os ciganos possuem uma poção dada por Strahd que cancela os efeitos da névoa. Esta poção é cuidadosamente defendida por Madame Eva, que escondeu-a em um lugar secreto. É impossível para os PJ's descobrirem a poção. A névoa é magicamente produzida por Strahd e desaparece depois de sua destruição.

Os pobres aldeões de Baróvia são aterrorizados pelo "demônio" Strahd. Só o padre da vila e os poucos sobreviventes da segunda casa governante têm a vontade de oferecer mais que uma mera resistência pessoal à Strahd. Nenhum aldeão deixou Baróvia por séculos. Aqueles que tentaram nunca retornaram, morrendo pelos dentes dos lobos ou sufocando na névoa mortal.

Encontros Aleatórios em Baróvia

A cada 3 rodadas, realize um encontro aleatório. Quando os PJ's não estiverem no Castelo Ravenloft, durante o dia, use a Tabela T1-A. Durante a noite, use a Tabela T1-B. Quando os PJ's estiverem no Castelo Ravenloft, use as Tabelas T1-C e T1-D, na página 23.

**T1-A: Encontros durante o Dia**

1d6	Encontro
1	2d4 lobos
2	1d10 vistanis
3	1d4 aldeões
4	1d4 lobos
5	1d4 vistanis
6	1d4 aldeões

**T1-B: Encontros durante a Noite**

1d6	Encontro
1	1d10 wargs
2	3d4 zumbis de Strahd
3	3d4 carniçais
4	1d4 inumanos
5	1d4 aparições
6	1 fantasma

Toda noite que os PJ's ficarem em qualquer lugar diferente do Castelo (Área K), Strahd ataca com seus lobos e morcegos. Seus ataques são planejados mais para assustar os PJ's do que para destruí-los. Depois de 5 turnos de ataque, Strahd e suas criaturas recuam.

Se os PJ's estiverem em um lugar fechado, Strahd ataca-os a cada turno, e os lobos tentam atravessar uma janela ou uma porta. Uma rolagem de 1 ou 2 em 1d6 significa que um lobo atravessa a porta ou janela. Uma vez que um lobo entra, o resto dos lobos e

morcegos entram. Os lobos e Strahd nunca atacam Ireena Kolyana. Depois de 5 rodadas, todas as criaturas fogem na noite, restando apenas o ecoar do riso de Strahd ao longe.

Strahd pode bater na porta, mas ele não pode entrar no prédio até que alguém o convide. Strahd tenta enfeitiçar os personagens para que eles o convidem.

Jogando com os Monstros

Durante a aventura o Mestre terá de preparar diversos encontros de combate com os monstros das terras de Baróvia e dentro do Castelo Ravenloft. Para facilitar estes encontros usaremos uma ficha simples de monstro (exemplo abaixo). No apêndice deste livro o Mestre irá encontrar as criaturas novas exclusivas desta aventura, as outras criaturas serão apresentadas como nas fichas simples, pois todas as suas estatísticas detalhadas estão no recém lançado *Bestiário* para Old Dragon.

Gárgula (2): CA 14; MV 6m, V 12m; DV 4 (30 PV cada); ATQ 2 garras +4 (1d6+1); JP: 17; Moral: 6; HAB: estraçalhar (+1d6 de dano se a gárgula acertar os dois ataques), camuflagem (pode se passar por uma estátua, 1 em 1d6 para descobrir que é uma gárgula); Médio e Caótico; XP 320 cada;

**ENTENDENDO OS MONSTROS**

Ao longo desta aventura usaremos uma ficha resumida focada nas estatísticas de combate:

CA: Classe de Armadura

JP: Jogada de Proteção

DV: Dado de Vida

PV: Pontos de Vida

MV: Movimento (E: "escalando"; V: "voo")

RD: Redução de Dano

RM: Resistência a Magia

XP: Experiência

ATQ: Ataque

EQP: Equipamento

HAB: Habilidades Especiais

MAG: Magias



Parte 1:

Baróvia e Além



Os PJ's iniciam a aventura na velha *Taverna do Cavalo Cansado*, a poucas horas de caminhada até os portões de Baróvia.

Para um grupo de experimentados aventureiros como vocês, esta não é mais do que outra entediante taverna. Fora da taverna a neblina envolve com mistério à noite manipulando tudo em seu frio e úmido abraço. A fria neblina os gela até os ossos congelando suas almas.

Dentro dos muros da taverna, a comida está quente e a cerveja morna e espumosa. Um fogo arde na chaminé e a taverna se mostra viva com as vozes do povo local. De repente, o silêncio se faz na taverna. A porta se abre. Moldado pela luz, um homem entra na habitação a passos largos. Os pesados passos de suas botas e o tilintar de suas moedas rompem o silêncio. Ele usa uma brilhante e colorida vestimenta cheia de dobras soltas ao longo de seu corpo e mantém seu chapéu ladeado, escondendo os olhos entre as sombras. Sem hesitação, ele caminha direto para sua mesa, com os braços cruzados para trás, e mantendo-se orgulhosamente de pé.

Ele fala com aceno forte: "Eu fui enviado para entregar-lhes esta mensagem! Se vocês forem honrados, irão ao auxílio de meu mestre. Partam com a primeira luz da manhã, pois somente os tolos cruzariam a floresta de Svalich durante a noite!". De sua túnica ele puxa uma carta selada com uma letra elegante. Depois, ele deixa a carta sobre sua mesa. "Sigam a estrada oeste durante um dia de viagem pela floresta de Svalich. Lá, em

Baróvia, encontrarão meu mestre". Ele olha mais uma vez para cada um dos personagens e diz com uma entonação de voz mais baixa: "Lembrem-se, ao sair pela manhã vão diretamente até a Vila, não durmam em outro lugar senão na segurança dela, jamais descansem até alcançá-la".

Em meio aos contínuos olhares silenciosos da clientela, o cigano se dirige ao bar e diz ao cauteloso taverneiro: "Encha seus copos, um a um. Sem dúvida suas gargantas estão secas". Ele solta sobre o balcão uma pesada bolsa de couro recheada de moedas de ouro e vai embora.

Omurmuro das vozes da taverna retorna, ainda que ligeiramente suave. A carta permanece diante de vocês. Datada de ontem, a tinta não está ainda completamente seca e o pergaminho está úmido. O selo possui um brasão que é desconhecido para vocês.

Se os PJ's abrirem a carta, leia:

«Saudações àqueles honrados e valorosos:

Eu, um empregado humilde do distrito municipal de Baróvia, envio-lhes saudações. Nós pedimos desesperadamente sua ajuda em nossa comunidade.

O amor de minha vida, Ireena Kolyana, foi afligida por um mal tão mortal que até as boas pessoas de nossa cidade não podem protegê-la. Ela adocece de um ferimento e eu não posso salvá-la desta ameaça.

Existe muita riqueza nesta comunidade. Eu ofereço tudo que possuem àqueles que responderem este apelo desesperado.

Venham depressa pois seu tempo é curto! Tudo que possuo está em perigo!

Kolyan Indrirovich, Burgomestre»



A. A Velha Estrada de Svalich

Os charcos negros enlameados parecem com espelhos escuros sobre a estrada barrenta. Névoas espessas, frias espalham-se sobre a estrada. Árvores gigante firmam-se em ambos os lados da estrada, seus galhos agarram-se nas névoas. Em toda direção as névoas ficam mais espessas e a floresta mais opressiva.

Os PJ's levarão cinco horas para chegar até a área B, viajando pela estrada.

B. Os Portões de Baróvia

Destacando-se dos impenetráveis bosques de ambos os lados da estrada, pesadas colunas de pedra cinza aparecem por entre a neve. Duas enormes portas de ferro erguem-se das colunas. O orvalho adere com fria tenacidade às barras enferrujadas. Duas estátuas de guardiões armados flanqueiam silenciosamente a entrada. As cabeças, separadas dos ombros, descansam agora entre as ervas aos pés. Saudando-os apenas com silêncio.

Se os PJ's se aproximarem a menos de 15 metros, as portas se abrirão rangendo fortemente ao mover-se. Após a passagem dos PJ's, as portas se fecharão de súbito e não se abrirão novamente. Qualquer que tente voltar a cruzar a fronteira será dissuadido a voltar pelas névoas que cercam Baróvia. Uma vez que os PJ's entrarem, deverão destruir o vampiro, ou ficarão aprisionados em Baróvia.

C. A Floresta de Svalich

A floresta após os portões é semelhante aquela por onde vocês viajaram anteriormente. As copas das elevadas árvores se perdem na pesada bruma cinzenta que impede a passagem de toda luz exceto um pequeno pálido resplendor. Os troncos das árvores quase se tocam. A espessa e úmida neblina, algumas vezes torna impossível enxergar uns aos outros.

Três rodadas após os PJ's entrarem na floresta, eles encontram um aldeão morto. Ele segura um envelope amassado em sua mão. E, embrulhada em um tecido gasto, ele segura uma empunhadura do que parecia ter

sido uma espada longa. O que sobrou de suas roupas estão rasgadas e cortadas com marcas de garra. Pegadas grandes de muitos lobos são visíveis no barro em torno do corpo. O homem obviamente está morto a vários dias.

A carta é datada de uma semana atrás. Está selada com um grande "B." O pergaminho está úmido e franzino. Eis a carta:

«Saudações àqueles honrados e valorosos:

Eu, o Burgomestre de Baróvia mando-lhes honra — com desespero.

Minha filha adotada, a pobre Ireena, tem sido morbida nas últimas noites por uma criatura que chama sua raça de "vampyr." Por mais de 400 anos ele drenou a força vital do povo desta terra. Agora, minha Ireena querida adoce e morre de um ferimento profano causado por esta besta vil. Eu temo ainda que a criatura tenha um plano um pouco mais astuto em mente. Ele se tornou poderoso demais para ser contido. Então eu digo a vocês, venham a nosso socorro e cerque esta terra com os símbolos de bem. Ouçam o chamado desse homem santo e tragam seu poder para conter o mal dentro das muralhas da triste Baróvia. Deixem seus lamentos para nossos sepulcros, e saluem o mundo deste destino maligno. Existe muita riqueza nesta comunidade. Retornem para sua recompensa depois que nós estivermos todos confiantes de uma vida melhor.

Kolyan Indrirovich, Burgomestre»

Role 1d6 em cada turno que os PJ's ficarem na floresta. Se o resultado for 4 ou mais, os PJ's ouvem um solitário uivo de lobo ao longe. Depois, mais um uivo de lobo ao redor. Se os PJ's ainda estiverem na floresta depois de 5 rodadas de uivos, os lobos atacam. Se os PJ's estiverem entrando na Vila de Baróvia, apenas 5 lobos atacam; Se os PJ's estiverem tentando deixar Baróvia, 25 lobos atacam. Os lobos param seu ataque se os PJ's deixarem a floresta e entrarem na vila.

Lobos (5 ou 25): CA 14; MV 14m; DV 2 (16 PV cada); ATQ mordida +4 (1d6+6); JP: 16; Médio; XP 75 cada;

D. O Rio Ivlis

O rio Ivlis flui tão claro quanto um céu azul de inverno pelo vale verdejante e sombrio.



E. A Vila de Baróvia

(use o Mapa 2 para as áreas E1-E7)

Altas sombras aparecem na densa névoa que rodeia tudo. A terra lamacenta sob seus pés torna o caminho úmido e difícil. As altas sombras são reconhecidas no instante como as silhuetas dos edifícios de um povoado. As janelas de cada casa os observam fixamente como restos de uma escuridão vazia. Nenhum som interrompe o silêncio exceto um simples choro melancólico que ecoa pelas ruas à distância.

O choro vem do local E3. Com a exceção dos edifícios E1 e E2, todas as lojas estão permanentemente fechadas. Todas as lojas e casas desocupadas foram saqueadas e arruinaram. Marcas de garra cobrem a maior parte das paredes. Não existe nenhum tesouro para ser achado em quaisquer das lojas desocupadas.

Existe 60% de chance que exista alguém em morando em cada casa. Os personagens que escutam atrás das portas ouvem sussurros baixos, tristes.

Cada casa que estiver ocupada tem um homem dentro. Existe 30% de chance que sua esposa esteja com ele. Existe 10% de chance que 1d8 crianças também estejam na casa. Os Barovianos nunca atacam primeiro e sempre fogem se possível. De noite eles tendem a se ajoelhar e segurar símbolos sagrados bondosos diante deles.

E1. Comércio de Bildrath

Uma escassa luz proveniente do edifício escapa detrás das pesadas cortinas. O letreiro acima da porta range em suas dobradiças, anunciando que o edifício é o "Comércio de Bildrath".

Bidrath está lá dentro, atrás do balcão. Ele lhes venderá qualquer coisa da lista de equipamentos do *Livro de Regras Básicas de Old Dragon*, com exceção de animais, artigos de transporte e símbolos sagrados. Se os PJ's causarem qualquer tipo de problema a Bildrath, este chamará Parriwimple, seu funcionário, que lhe ajudará a tratar dos PJ's.

Bidrath, mercador baroviano: CA 14; MV 9m; PV 30; ATQ espada longa +7 (1d8+2); JP: 15; Médio e Neutro; For 15, Des 14, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 13;

Bidrath negocia com os ciganos quando estes passam por seu estabelecimento. No entanto, não tem escrúpulos de tirar benefício de qualquer um que seja suficientemente desafortunado para acabar por aqui. Zela apenas por seus próprios interesses e certamente não oferece abrigo. Nunca barganha um preço já que, em sua opinião, "se você deseja muito alguma coisa, pagará por ela, do contrário levará seus negócios a outro lugar".

Parriwimple, baroviano: CA 15; MV 9m; PV 50; ATQ espada longa +13/+7 (1d8+4); JP: 14; Médio e Ordeiro; For 18, Des 17, Con 15, Int 6, Sab 9, Car 8;

Parriwimple não fala o idioma dos PJ's. Seu tio Bildrath pode pedir-lhe que mostre artigos para que os PJ's os vejam. Os poderosos músculos de Parriwimple que podem ser percebidos sob a túnica de couro que usa, deveriam ser uma advertência suficientemente clara para os PJ's de sua força e poder. A mente de Parriwimple é extremamente simples, diferentemente da mente de Bildrath. Parriwimple é devotado a seu tio e não seguirá os PJ's já que sabe que cruzar o domínio do Mestre de Ravenloft significa a morte - ou algo pior.

E2. Taverna Sangue da Videira

Um largo raio de luz, cuja claridade assemelha-se a uma sólida coluna na pesada névoa, se abre na direção da praça principal. Acima da porta de entrada que deixa passar a luz, uma placa de madeira entalhada está pendurada precariamente anunciando que este lugar é a Taverna "Sangue NA Videira".

Uma inspeção minuciosa da placa revela que ela originalmente dizia "Sangue da Videira" mas "da" foi riscado e em seu lugar foi escrito "na". A rebatizada taverna cresceu largamente ao longo dos anos.



O ardente fogo do interior propicia um calor escasso às poucas almas amontoadas que se encontram dentro. O silêncio só se rompe pelos goles ocasionais do vinho agüado. Arrik, o taverneiro, está atrás do balcão. Três ciganos se encontram em uma mesa à esquerda. Ismark está sentado misteriosamente entre as sombras à direita.

Arrik, taverneiro baroviano: CA 11; MV 9m; PV 7; ATQ adaga +1 (1d4); JP: 17; Médio e Neutro; For 9, Des 13, Con 8, Int 9, Sab 7, Car 10;

De forma automática, Arrik limpa os copos, um após outro. Quando todos estão limpos, ele começa tudo outra vez. Se os PJ's lhe pedirem algo para beber, ele responde com uma voz profunda e entorpecida. Depois de ter servido as bebidas, ele volta a sua tarefa de limpar copos. Arrik ignora a maioria das perguntas, responde somente aquelas sobre a vida diária.

Vistanis (3): CA 15; MV 9m; PV 32; ATQ espada curta +7 (1d6+1); JP: 15; Médio e Neutro; XP 60 cada;

Os ciganos se escondem próximos da porta. São os donos da taverna e vigiam para que todos os clientes paguem suas contas. Por outro lado, não estão interessados nos PJ's.

Ismark o pequeno, baroviano: CA 14; MV 9m; PV 18; ATQ espada longa +4 (1d8+2); JP: 16; Médio e Neutro;

Ismark está sentado no canto bebendo sua garrafa de vinho. Ismark é filho do Burgomestre. Está um pouco bêbado mas não completamente. Ismark é tão calado como qualquer dos demais barovianos, a menos que o tema seja sua irmã adotiva, Ireena Kolyana, ou Strahd. Ismark sabe tudo que os outros Barovianos sabem.

Ele sabe que por alguma razão, Strahd se sente fortemente atraído por sua irmã. O pai de Ismark, o Burgomestre, está morto a 10 dias, coincidindo com o roubo do Grande Símbolo Sagrado que lhes outorgava a maior das proteções contra as forças do mal. Agora Ireena se encontra desprotegida e sem ajuda na sua casa.

Se os PJ's lhe mostrarem a carta que receberam no início da aventura, Ismark confirmará que o Burgomestre enviou uma carta pedindo ajuda. Porém, não têm dúvida de que a carta dos PJ's não foi escrita pelo Burgomestre já que Ismark não reconhece a letra com que a carta esta escrita como sendo de seu pai.

Ismark aceitará os PJ's como aliados em potencial e lhes convidará para ir a sua casa, onde Ireena Kolyana estará esperando.

E3. Casa de Maria, a Louca

O choro alto que ressoa pelas ruas cinzentas, enchendo o ar de tristeza, vem deste edifício.

A casa, de uns 13m quadrados e dois andares, está fechada e embarricada por dentro. Maria, a Louca, está sentada no meio do piso do quarto do andar de cima. Está tão perdida em sua dor e desespero que mal perceberá a presença de alguém no quarto.

Maria escondeu sua amada filha em casa, Gertruda, durante toda sua vida. Gertruda fugiu de casa e não foi vista novamente. Sua mãe teme pelo pior.

E4. Mansão do Burgomestre

Uma mansão de aspecto cansado ocupa este espaço atrás de oxidados portões de ferro. As portas de ferro estão dobradas e tortas. A porta direita está quebrada de um lado enquanto que a esquerda balança por causa do vento. O estridente rangido metálico da porta se repete com precisão automática. As ervas daninhas dominam o solo e empurram ameaçadoras contra o próprio edifício. No entanto, o mato ao redor das paredes está pisoteado formando um caminho que rodeia a vivenda. Há profundas marcas de garras no acabamento das paredes que parecem haver sido muito belas em tempos passados. Grandes manchas negras denunciam os fogos que haviam assaltado as paredes. Nenhuma das janelas conserva um cristal inteiro ou nem sequer um vidro quebrado. Todas as janelas estão obstruídas por pesadas tábuas, cada uma delas marcadas com manchas de maus presságios.



Ireena Kolyana está dentro da mansão e não abrirá a pesada porta reforçada com tábuas por dentro a ninguém, a menos que esteja absolutamente convencida de que os que esperam fora não são leais ao Conde. Se os PJ's a convencerem, ou se Ismark estiver com eles, ela abrirá a porta e lhes convidará para entrar.

A beleza de Ireena corta a respiração. Depois que vocês conseguem tirar os olhos dela, podem ver que o interior da casa está muito bem preservado, ainda que as instalações possuam um considerável desgaste. Várias tábuas estão obviamente pregadas nas janelas e há abundância de símbolos sagrados em cada uma das peças e quartos.

O Burgomestre está no salão principal da Mansão - morto. A habitação é escura apesar das velas acesas em sua honra. O fedor em toda casa é horrível. Ireena acompanhará os PJ's ao Castelo. O vampiro já a mordeu duas vezes e Ismark já não pode protegê-la aqui. O povo da Vila tem medo dela e tenta evitá-la, assim, os PJ's são sua única esperança de proteção.

Ireena é uma mulher doce porém atormentada. Ainda que a primeira vista pareça moderada, ela tem uma forte vontade e boa destreza com armas. Na realidade tem mais habilidade na luta que seu irmão. De nenhuma forma é uma vítima desafortunada, e ajudará a salvar o grupo e a si mesma da melhor maneira possível. Ireena não recorda seu passado recente, não sabe como chegou a Baróvia nem de onde veio.

Ireena informa ao grupo que toda noite os lobos e outras terríveis criaturas atacam a casa. O coração do Burgomestre não pôde suportar o ataque constante e ele morreu como resultado da tensão e do medo. De maneira estranha, desde sua morte, os lobos não voltaram a atacar a casa. O Burgomestre já está morto a 10 dias, mas ninguém da cidade foi suficientemente

valente para ajudar Ismark a levar o corpo para fora e enterrá-lo. Sua morte confirma que a carta dada ao grupo na taverna certamente é falsificada.

Ireena Kolyana, baroviana: CA 17; MV 9m; PV 32; ATQ espada longa +5 (1d8+1); JP: 15; Médio e Ordeiro; For 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 14, Car 18;

E5. Casa dos Convidados

Esta é a casa dos convidados do Burgomestre. Não está fortificada contra os mortos-vivos, ao contrário da maioria dos demais edifícios da Vila de Baróvia. Os Personagens serão levados até para passar a noite a convite de Ismark.

E6. Igreja de Baróvia

No alto de uma pequena colina, contra as grandes raízes dos pilares do Castelo, se mantém um edifício cinzento e caído de madeira e pedra. Este templo tem suportado o assalto do mal durante séculos, e está desgastado e ruído. O campanário (torre do sino) se inclina para um lado e seu doce som permanece em silêncio há muito tempo. Uma cintilante luz brilha através dos buracos do telhado.

O interior do edifício está desarrumado com muitos bancos quebrados atirados sobre o seu chão empoeirado. Sobre o altar arranhado por garras no fundo do templo permanece o pároco.

Danovich, padre baroviano: CA 16; MV 8m; PV 16; ATQ maça +4 (1d8+1); JP: 15; Médio e Ordeiro; For 10, Des 14, Con 14, Int 13, Sab 16, Car 15; MAG 1º Círculo: *Proteção contra alinhamento, Santuário, Detectar alinhamento, Remover medo;*

Danovich fica rezando durante todas as noites. Ele tem se dedicado durante todas as noites a proteger o templo do mal. O clérigo sabe que somente estas orações noturnas estão conservando a igreja como um lugar sagrado em Baróvia.



Ele sabe que há um livro na biblioteca do Castelo Ravenloft que poderia ajudar-lhes a destruir o "Demônio Strahd", já que é conhecido por todos que Strahd conserva e registra meticulosos apontamentos de tudo o que fez no passado. Talvez, neste tomo poderiam ser encontradas informações sobre alguma de suas fraquezas.

Danovich sabe que Ireena não é filha natural de Kolyan Indrirovich. Ainda que Ireena nunca soubesse disso, o Velho Kolyan a encontrou um dia nas fronteiras da Floresta de Svalich, perto dos pilares do Castelo Ravenloft. Ela era uma criança e não parecia ter nenhuma lembrança de seu passado. O Velho Kolyan a adotou carinhosamente.

E7. Cemitério

Durante o dia este lugar, situado atrás da igreja, é silencioso e agradável. No entanto, toda meia-noite, se inicia uma procissão fantasmagórica. Dezenas de espíritos se levantam de suas tumbas e marcham até o Castelo Ravenloft pela estrada. Eles não possuem nenhum interesse nos vivos e não podem ser tocados, feridos ou afugentados. Não se comunicarão com os PJ's. No castelo, os espíritos se dirigirão direto à Capela (K15) e subirão as escadarias da Torre Alta (K18) até o ponto mais alto da torre (K59). Lá, se jogarão no penhasco em direção as criptas, onde desaparecerão. Estes são os espíritos de antigos aventureiros que morreram tentando destruir Strahd. Cada noite tentarão completar seu objetivo e toda vez eles falharão.

F. Junção da Estrada

De repente, a estrada se divide na Floresta de Svalich. O caminho do norte inclina, enquanto o caminho meridional declina-se ligeiramente. A névoa densa obscurece sua visão. O assvio do vento frio do outono corre em direção ao caminho norte, cortando friamente a pele por entre sua roupa. Folhas mortas marrons voam por esta direção. Não há nenhum som além do vento norte.

O caminho do norte leva a área G. A estrada meridional vai para área I.

G. O Acampamento do Lago Tser

A pálda névoa rasteira e a copa espessa de galhos de repente retiram-se para pretejar nuvens negras acima de suas cabeças. Existe uma clareira aqui. Sussurros da grama seca, balançam fragilmente ao vento. No lado mais longe da clareira existem vários vagões coloridos estacionadas nos bancos de um charco. As notas tristes de um acordeão se misturam humildemente com o gemer do vento. Várias figuras brilhantemente vestidas acomodam-se em volta de uma grande fogueira. A estrada parece passar ao longo deste acampamento.

Dez ciganos estão a volta do fogo, alguns de pé e outros sentados. Se os PJ's se aproximarem do acampamento, eles os convidarão para beber e cantar ao redor do fogo. Mesmo se eles se unam ao canto ou não, um dos ciganos lhes dirá: "O destino havia dito que visitariam este humilde acampamento. Madame Eva predisse vossa chegada. Ela os espera". Então, ele guiará os PJ's até uma tenda muito grande. Os ciganos atacam somente se algum ato de hostilidade ou insulto for cometido no acampamento.

Vistanis (10): CA 15; MV 9m; PV 26; ATQ espada longa +7 (1d6+1); JP: 15; Médio e Neutro; XP 60 cada;

G1. Tenda de Madame Eva

Dentro da tenda tudo está suavemente iluminado em tons vermelhos. Uma mesa baixa permanece cruzada quase na entrada e coberta com um pano de veludo negro. Centelhas de luz parecem sair de uma bola de cristal que se encontra sobre a mesa. Uma figura encurvada de uma mulher anciã os observa profundamente detrás da bola. De repente, ela começa a falar, sua voz, seca como os galhos quebradiços de uma árvore morta, ecoa pelo vento que sopra fora da tenda. "Por fim haveis chegado!". Uma riso repentino estala de seus lábios secos como se fosse um inesperado relâmpago.

Esta é Madame Eva. Ela reconhecerá cada PJ por seu nome e fará uma referência a algum feito passado de cada um deles. Ela perguntará aos PJ's se eles desejam que leia sua sorte. Se eles aceitarem, proceda



com a sequência das "Fortunas de Ravenloft", página 11. Se eles não desejarem, continue jogando normalmente, utilizando os resultados das "Fortunas de Ravenloft" gerados antes do início da aventura.

Madame Eva, vistani: CA 14; MV 9m; PV 40; ATQ adaga +6 (1d4+2); JP: 12; Médio e Neutro; For 15, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 17, Car 8; MAG 1º **Círculo:** Proteção contra o mal, Curar Ferimentos Leves (x2), Detectar alinhamento, Remover medo, Comando; 2º **Círculo:** Cântico, Imobilizar Pessoas (x2), Falar com Animais, Silêncio 4,5m, Bênção; 3º **Círculo:** Símbolo de Proteção, Dissipar Magia (x2), Clarividência; 4º **Círculo:** Causar Ferimentos Moderados, Detectar Mentiras, Adivinhação; 5º **Círculo:** Reviver Mortos, Visão da Verdade;

Esta velha mulher pode parecer louca aos olhos dos PJ's, mas na realidade é bastante astuta e de mente sã. Os aventureiros nunca a enganarão (ela já viu muitos ao longo de sua vida). Seguirá servindo Strahd enquanto este serviço beneficie a ela e sua tribo. Ela nunca oferece ajuda e nunca necessita de ajuda.

H. Cataratas do Tser

Este é o pé das cataratas. Não há nada interessante aqui. Um pouco mais adiante, a uns 300 metros, se pode ver uma ponte de pedra.

I. A Carruagem

Uma vez mais vocês estão seguindo pela estrada coberta de névoa. A estrada se divide em dois. Um caminho enlameado segue para noroeste, enquanto que outro mais estreito conduz a leste, até o coração da densa floresta. O caminho que leva a leste tem algumas pedras aparentes no chão, parecendo que algum dia foi uma estrada importante. Do lado direito da encruzilhada há uma grande carruagem com dois cavalos. Ambos são tão negros como a noite e bufam violentamente formando vapor pelo contato de sua respiração com o ar gélido. A porta da carruagem se abre em silêncio.

Dois cavalos puxam a carruagem. Eles estão sob o controle de Strahd, e esperam até os PJ's entrarem na carruagem. Se eles entrarem na carruagem, os cavalos

disparam pela estrada até a área J. Os cavalos não podem ser guiados para outra rota que não seja seu curso.

J. Os Portões de Ravenloft

Depois de passarem pelos cumes escarpados dos Balinok, a estrada vira subitamente a leste e pode se notar a presença incrivelmente surpreendente de das próprias torres de Ravenloft. A carruagem para na frente dos portões de pedra semelhante a torres, quebrados por anos de uso e exposição. Depois deles, um precipício de 18m despenca entre os Balinok e as paredes de Ravenloft, um desfiladeiro de profundidade atordoante que desaparece envolto em névoas. Uma ponte levadiça de madeira velha está entre vocês e a entrada para o pátio. O rangido das correntes da ponte levadiça ecoa ao vento, seu ferro está comido pela ferrugem. Sobre as paredes fortes e altas, gárgulas de pedra parecem olhar fixamente para vocês. Um pórtico de madeira apodrecida e esverdeada, leva até a entrada. Além dele, as portas principais de Ravenloft estão abertas. Uma pálida luz escapa detrás delas até o pátio. As tochas tremulam tristemente em candeeiros em ambos os lados das portas abertas.

A ponte levadiça é segura. Cada vez que alguém cruzar a ponte (exceto Strahd), há 5% de chance de uma das tábuas se quebrar. Se isso ocorrer, o PJ que está sobre ela deve realizar uma JP modificada pela Destreza, ou cairá no abismo, 300 metros abaixo.

Um Cubo Gelatinoso vive sobre o arco de entrada.

Cubo Gelatinoso: CA 12; MV 4m; DV 4 (35 PV); ATQ pancada +4 (1d4+ácido); JP: 15 (+2 contra ácido); HAB fagocitar (o cubo pode fagocitar uma criatura capturada em seu interior, para escapar a criatura deve ser alvo de uma magia que a tire de dentro do cubo ou sendo puxada para fora por um objeto que resista a corrosão do ácido), translúcido (+4 nas jogadas de surpresa), ácido (criaturas dentro do cubo sofrem 1d4 de dano ácido por turno, até escapar); Médio e Neutro; XP 280;

Parte 2:

Castelo Ravenloft



Assim que os PJ's entrarem na área do Castelo (área K), o tempo fica pior. Uma chuva leve começa a cair, tornando-se uma chuva torrencial uma hora mais tarde.

Use as tabelas a seguir para realizar os encontros aleatórios no Castelo.

Jogue 1d6. Se o resultado for 1 ou 2 os PJ's encontraram alguma coisa. Então siga a tabela abaixo.



T1-C: Encontros Comuns

1d6	Encontro
1	1d100 morcegos
2	1d10 zumbis de Strahd
3	1d8 aranhas negras gigantes
4	2d8 aldeões zangados
5	1d6 gárgulas
6	Use a tabela T1-D

Aldeões Zangados: Eles estão brandindo tochas e garfos de feno em uma ridícula exibição de força. Estão enfurecidos. Em todos lugares que vão, gritam por justiça. Eles seguem os PJ's a menos que impedidos

do contrário. Enquanto estes cidadãos estiverem com o grupo, encontros aleatórios comuns (T1-C) acontecerão em uma rolagem de 1, 2, 3, ou 4.

Aldeão Zangado: FOR 12, DES 12, CON 10, INT 9, SAB 12, CAR 10; CA 14; MV 9m; DV 2 (18 PV); ATQ 1 ancinho +2 (1d6+1) ou 1 adaga +3 (1d4+1) ou 1 martelo +2 (1d6+1) ou 1 arco curto +3 (1d6) ou tocha +1 (1d6+2 de dano por fogo); JP: 18; Médio e Neutro; XP 70;



T1-D: Encontros Especiais

1d6	Encontro
1	1 golem de carne
2	1 aparição
3	1d2 monstros ferrugem
4	1 espectro
5	1 fantasma
6	Conde Strahd von Zarovich

Nota: Como Mestre, você pode desejar conduzir esta aventura com mais exploração e menos combates, se desejar isso, utilize a tabela *Eventos Misteriosos no Castelo* na página 9.



Pátio do Castelo Ravenloft **(use o Mapa 3 para as áreas K1-K6)**

K1. Pátio Frontal

A névoa fria e espessa ronda este escuro pátio. Os esporádicos raios iluminam as nuvens bravas. Trovões golpeiam o pátio. Uma chuva começa a cair. Adiante, chamas de tocha tremulam no vento em cada lado das portas principais abertas. Uma luz pálida emana de dentro das portas abertas. As portas das torres do portão em cada lado da entrada do túnel estão fechadas contra a chuva. O vento uiva pelo pátio. As torres escuras do castelo sobem acima da névoa. Luzes tremulantes brilham de uma pequena torre redonda no lado do sudeste do castelo.

As portas principais abertas levam a sala K7. Muralhas de pedra altas cercam o pátio.

A ponte estará baixada e o portão aberto. Depois que os PJ's entrarem no castelo, a ponte se levantará e o portão se fechará.

As portas da torre estão fechadas. Os PJ's que entram em uma das torres do portão percebem um chão de pedra com uma torre oca apontando para o céu. O mecanismo para levantar e abaixar a ponte levadiça e o portão está em ambas as torres. O mecanismo em cada torre do portão está magicamente trancado por uma palavra que só Strahd conhece. Nem a ponte levadiça nem o portão se moverão, até que ambas sejam ativadas (pela palavra secreta, ou *dissipar magia*).

K2. Portas Centrais da Corte

Uma grande muralha se une a muralha exterior que vai do castelo a torre central. Um fecho de luz revela uma simples porta suficientemente ampla para a passagem de uma carruagem. A porta de ferro rústico está abaixada.

A porta está destrancada e pode ser erguida se os personagens combinarem sua força para exceder 10 pontos por 1 rodada. Ela ficará aberta, mas fecha-se no momento em que os PJ's passarem para o outro lado.

K3. Corte dos Serviçais

A pequena porta pode ser aberta normalmente. Ela leva a sala K23.

K4. Estábulo

As portas duplas abrem-se para revelar uma carruagem negra e lustrosa, com janelas de vidro e um telhado de madeira polida.

K5. Jardim da Capela

Na parte de trás da torre com janelas, um pequeno jardim luta para sobreviver. As flores miúdas viram-se tristemente para o céu, parecendo fugir da escuridão.

Um grande portão de ferro leva até K6.

K6. Mirante

Folhas mortas viram-se sob seus pés, acumulando-se acima da grade de pedra. Nuvens escuras e espessas mantêm a chuva constante. Ao olhar por cima da mureta exterior de pedra, vocês se dão conta que estão sobre uma construção que sobressai uns dez metros sobre o precipício. O cinzento e lúgubre Povoado de Baróvia jaz centenas de metros abaixo.

Um par de janelas sujas estão situadas a 35 metros abaixo do mirante. As janelas estão fechadas e escondidas pela plataforma do mirante e só poderão ser descobertas por personagens que se apoiarem sobre o balcão para observar. Os personagens que quiserem entrar nas janelas, primeiro deverão alcançá-las. Chegar até elas requer encontrar uma maneira de descer os 35 metros de distância vertical e logo mover-se 7 metros na posição horizontal até alcançar as janelas. Personagens que caírem, se precipitarão 350 metros até a base rochosa dos pilares do Castelo Ravenloft.

As janelas são a entrada da área K88.

Piso Principal (use o Mapa 4 para as áreas K7-K24)

K7. Entrada

A grande porta ornada está aberta. As agitadas tochas lançam fagulhas amarelas de luz na entrada. A 7 metros dentro do castelo, outro par de portas se abre subitamente e a triste melodia de um órgão flui para fora. Um pouco mais adiante, no corredor, quatro monstruosas estátuas de criaturas com chifres e asas observam firmemente para baixo, com seus olhos resplandecendo à luz das tochas.

Se os PJ's entrarem na sala pela porta oeste, as estátuas não atacarão. Se qualquer outro que não seja Strahd entrar nesta sala através das portas leste, as estátuas tomarão vida e atacarão. As criaturas permitirão aos PJ's entrar no castelo, mas não sair. No momento em que esta sala estiver vazia, elas regressam a seus lugares e se transformam em pedra. Elas nunca deixam a sala.

Gárgula (4): CA 14; MV 6m, V 12m; DV 4 (30 PV cada); ATQ 2 garras +4 (1d6+1); JP: 17; Moral: 6; HAB estraçalhar (+1d6 de dano se a gárgula acertar os dois ataques), camuflagem (pode se passar por uma estátua, 1 em 1d6 para descobrir que é uma gárgula); Médio e Caótico; XP 320 cada;

K8. Grande Entrada

Use a descrição abaixo quando os PJ's entrarem nesta sala pela primeira vez.

Teias de aranha penduram-se nas colunas cobertas de pó neste grande corredor iluminado por tochas que tremulam em candeeiros de ferro. O pó e as teias de aranhas parecem estranhas sombras movendo-se através dos rostos de gárgulas de pedra agachados na beira da cúpula do teto. Os afrescos do teto, rachados e enfraquecidos, são cobertos por séculos de decadência. Duas portas de bronze estão fechadas ao leste. Ao norte, uma longa escadaria larga sobe em direção a escuridão. O tempo todo, um triste e majestoso órgão toca suas notas sobre vocês de um corredor iluminado ao sul.

Depois dos PJ's terem deixado esta sala, os gárgulas atacam qualquer PJ que retornar a

ele. Os gárgulas também lutarão se forem atacados antes. Quando os gárgulas atacarem, a turbulência de suas asas extingue as tochas dos candeeiros.

Gárgula (8): CA 14; MV 6m, V 12m; DV 4 (30 PV cada); ATQ 2 garras +4 (1d6+1); JP: 17; Moral: 6; HAB estraçalhar (+1d6 de dano se a gárgula acertar os dois ataques), camuflagem (pode se passar por uma estátua, 1 em 1d6 para descobrir que é uma gárgula); Médio e Caótico; XP 320 cada;

K9. Salão dos Convidados

Use a descrição abaixo quando os PJ's entrarem nesta sala pela primeira vez.

Tochas tremulam contra as paredes deste salão. Para leste, um corredor escuro e proibitivo choca-se com a escuridão. Ao lado deste corredor, uma armadura, lubrificada e brilhante, descansa em um velho pedestal, como se estivesse fazendo guarda. Para oeste, grandes portas duplas permanecem ligeiramente abertas, uma luz brilhante escapa pela sua abertura. A música do órgão aumenta por detrás das portas, derramando sua melodia do poder e derrota sobre o salão.

Se os PJ's já tiverem visitado esta sala anteriormente, use a descrição abaixo.

A sala permanece na escuridão. Portas duplas abertas ao oeste. Ao leste, um simples corredor de pedra está iluminado pela luz proveniente de uma escadaria circular que agora é visível a uma distância de vários metros. A luz está vindo de cima da escadaria. A escadaria também desce em uma escuridão terrível. De pé, ao lado dos degraus, uma armadura permanece em uma alcova rasa, uma sombra escura caindo através de sua silhueta.

A armadura descrita é uma armadura de placas normal que permanece bem cuidada. Há 40% de chance dela servir em algum personagem de raça humana.

K10. Sala de Jantar

Quando o grupo entrar nesta sala pela primeira vez, use a descrição abaixo.

Esto é um magnífico salão, brilhantemente iluminado por três lustres de cristal volumoso. As colunas de pedra permanecem contra paredes de mármore branco enfadonho, sustentando o teto.



No centro da sala, uma mesa longa e pesada está coberta com um belo pano de cetim branco. A mesa está cheia de comidas deliciosas de todo tipo: um porco assado com uma deliciosa salsa de ervas, vegetais e raízes variadas, doces e também frutas variadas. Os lugares estão fixados para cada um de vocês, com porcelana e talheres de prata delicados. Em cada lugar existe uma taça de cristal abastecida com um líquido de âmbar cuja fragrância saborosa atormenta seus sentidos. No centro da parede oeste, que é coberta por enormes espelhos até o teto, há um grande órgão. Seus tubos vociferam uma melodia desesperadora. Sentado diante das teclas do instrumento, de costas a vocês, uma solitária figura com capa toca o órgão em êxtase. A figura pára subitamente, e um silêncio profundo ocupa a sala de jantar. A figura lentamente vira-se em direção a vocês.

A primeira vez que os PJ's entram neste sala, a figura no órgão dá boas-vindas e convida-os para jantar. A figura é uma ilusão de Strahd, criado com os espelhos do salão. Strahd está em outro lugar. A figura pode ser vista nos espelhos. As conversações da figura com os PJ's dura 3 rodadas, e ela nunca se move do banco do órgão. Quando as 3 rodadas terminarem, ou se a ilusão for atacada, ela simplesmente desaparece com uma risada zombeteira.

No momento que a figura desaparece, um feroz e gélido vento rebela-se e ruge pelo corredor, apagando todas luzes não-mágicas. Os PJ's ouvem o rangido alto de dobradiças antigas e a pancada sólida de muitas portas pesadas fechando-se, uma após outra, à distância. Eles também ouvem o portão do castelo fechado, e o gemido cansado da ponte levadiça envelhecida parando. Depois de você descrever estes sons, use a seguinte descrição.

A sala está escura. O assovio do vento enche seu interior. Os cristais tilintam na escuridão como o grande sussurro de lustres ao vento. A fragrância da comida flutua através do salão escurecido.

Atrás do órgão há uma porta secreta para K11.

K11. Posto de Arqueiros Sul

Um corredor curvado único leva ao sul. Existem vários espelhos nesta sala. Uma figura alta e escura, com uma capa esvoaçante flutua no meio da sala. As seteiras dos arqueiros nas paredes norte e oeste estão cobertas de rachaduras.

Este é a sala para onde a figura ilusória de Strahd em K10 foi construída. A figura flutuante é um manequim suspenso do teto por cordas negras.

K12. Posto da Torre

Um teto alto em forma de cúpula com 1 metro de diâmetro cobre a sala por cima de vocês. Os afrescos, enfraquecidos pela idade adornam o teto, mas é impossível decifrá-los. Seteiras altas e finas apontam em direção ao pátio do castelo.

As seteiras possuem 60cm de largura por 1,40m de altura.

K13. Corredor de Acesso ao Posto da Torre

Este longo e estreito corredor leva de leste para oeste. Teias de aranha inundam todo o espaço e obstruem a visão além de 2 metros.

K14. Salão de Fé

Este salão longo e empoeirado leva para leste no coração escuro de Ravenloft. As estátuas enfileiram o corredor de ambos os lados, seus olhos parecem assistir sua passagem.

As estátuas são inofensivas. O movimento de seus olhos é uma simples ilusão de ótica.

K15. Capela de Ravenloft

Luzes escuras e coloridos são filtradas pelas janelas de vidro quebradas e manchadas, iluminando a antiga capela de Ravenloft. Os bancos estão sobre o chão em confusa desordem, cobertos com séculos de pó. Para além destes escombros, iluminado por um único facho de luz, um altar resiste sobre uma plataforma. A luz cai diretamente sobre uma pequena estátua. Uma figura está encima do altar. Esta sala parece não ter sido perturbou em séculos, nem mesmo o tempo parece ter alterado o local.

A pequena estátua é o *Ícone de Ravenloft*. Veja os resultados das "Fortunas de Ravenloft" para um possível encontro ou tesouro nesta sala.

O *Ícone de Ravenloft* é um artefato sagrado de tremendo poder. O artefato adiciona um bônus de +4 para afastar mortos-vivos e pode curar 3d6+3 pontos de vida uma vez por dia quando usado por um clérigo de alinhamento ordeiro. O ícone é uma escultura pequena na forma de um corvo feita da mais pura prata. Ele possui 12 polegadas de altura e 6 polegadas de largura.

O teto desta sala e a sacada acima da parede oeste não podem ser vistas do chão sem tochas extras. Se os PJ's iluminarem a sala, eles verão as figuras sentadas na sacada da área K28.

K16. Alcovas da Capela Norte

Esta sala curvada abre-se em uma câmara vasta para leste, e uma escadaria sobe para oeste. Há alcovas nas paredes norte e sul desta sala. Dentro do confin escuro das alcovas espreitam figuras de 1,60m de altura. Suas formas de pedra mostram poderosos músculos nos braços e pernas. Uma sombra negra cobre as feições de seus rostos.

As estátuas são inofensivas. A escadaria é K29, e a vasta câmara é a Capela de Ravenloft, K15.

K17. Alcovas da Capela Sul

Esta sala curvada abre-se em uma câmara vasta para leste, e uma enorme escadaria circular para oeste. Há alcovas nas paredes norte e sul desta sala. Figuras sombrias de 1,60m de altura espreitam nas frias e escuras alcovas. Suas formas de pedra mostram poderosos músculos nos braços que ostentam espadas. Uma sombra negra cobre as feições de seus rostos.

As estátuas são inofensivas. A escadaria é K18.

K18. Escadarias da Grande Torre

As grandes lajes cinzas desta escadaria principal em espiral conduzem para cima e para baixo em torno de um núcleo de pedra. As teias de aranha

inundam a escadaria, tornando difícil ver o teto. Pesadas vigas dobram-se sobre suas cabeças por séculos de peso.

A escadaria começa em K84 e suas espirais para cima, ao redor de uma coluna central, terminam apenas abaixo de K17. Uma rachadura pequena na parede de escada exterior leva a K63. Justamente abaixo de K17, um sólido muro de pedra bloqueia completamente a escadaria. Uma pequena rachadura no muro permite que Strahd passe por ela em forma gasosa para o outro lado. Uma vez passada esta parede, a escadaria continua para além de K17 até K59. A coluna que estes degraus cercam, K18a, sobe verticalmente de K84 até K59 sem quaisquer buracos ou obstruções. Existe uma parede sólida entre a escadaria e a coluna.

K18a. Coluna da Grande Torre

Uma coluna de pedra escura ergue-se perante vocês, até onde a visão pode alcançar. O vento balança as teias de aranha que dominam o lugar.

Esta coluna começa em K84 e sobe diretamente até K59. Uma parede sólida separa esta coluna da escadaria ao redor, K18. A parede da coluna possui 30cm de espessura. O vento balança a coluna. qualquer PJ que cair da coluna na área K59 sofre 20d6 pontos de dano por queda.

K19. Grande Ante-Sala

Os grandes degraus sobem para uma volumosa ante-sala. Arcos de pedra sustentam um teto coberto de afrescos. As linhas enfraquecidas da pintura mostram a montanha de pedra sobre a qual Ravenloft se ergue, sendo tomada por forças a cavalo. Os rostos dos personagens estão arranhados e não são reconhecidos. O pó flutua no ar, tornando difícil ver detalhes. Existe uma escadaria em cada lado da parede sul da ante-sala. Existem duas alcovas entre as escadarias. A luz filtrada pelo pó mostra duas couraças cobertas com manchas escuras, de pé em cada alcova. Cada couraça segura uma maça na forma de uma cabeça de dragão. As palavras gravadas nos arcos acima das alcovas estão riscadas.



Ambas as escadarias principais levam para K25. Os degraus principais descem até K8. Alguém que cruzar em frente das alcovas ativa as couraças.

As armaduras são ativadas por um engenho mecânico que é posto em funcionamento por um peso superior a 20kg. Quando é ativado, uma das armaduras investirá a frente, empunhando em um de seus braços a maça adornada (requerendo uma jogada de surpresa para o PJ afetado). A armadura acertará o PJ em uma rolagem de 16+ no d20, e seus golpes causam 1d4 de dano. Depois de investir, a armadura regressa a seu pedestal, somente investindo de novo se o peso indicado anteriormente ainda estiver sobre o local que ativa a armadilha. Se trata de um mecanismo que ativa como se fosse uma marionete. Ela foi montada mais para assustar os PJ do que para realmente causar-lhes dano.

K20. Salão da Torre de Honra

Um piso coberto de mosaicos estende-se na escuridão. Uma vasta torre vazia, levanta-se sobre vocês. Não se pode ver mais do que alguns metros acima, é possível sentir como se a fria torre apertasse seus corpos. Uma escadaria espiral sobe devagar na escuridão, circundando uma coluna aberta. No centro do salão, outro conjunto de degraus leva para baixo.

A escadaria no centro do piso leva até K71. Se os personagens caminharem sobre a escadaria espiral, eles acordarão o *Guardião dos Lamentos* que ficará ativo por 12 horas. A escadaria espiral começa no Mapa 3, sobe até K13 no Mapa 4, passa por K46 no Mapa 5 até K60 no Mapa 9.

O *Guardião dos Lamentos* é esta torre; Esta torre, inclusive a escadaria espiral, é viva! O coração do *Guardião* jaz no topo da torre. Existem 10 alabardas montadas nas paredes da torre ao longo da escadaria espiral. O *Guardião* usa as alabardas para atacar os PJ's. A própria torre sacode e pulsa, fazendo com que os personagens nos

degraus devam ter sucesso em um Teste de Destreza a cada rodada para não caírem da escadaria. Os personagens podem caminhar com metade de seu deslocamento sem ter que fazer testes de destreza. Somente dano direto ao coração pode destruir o *Guardião*.

Guardião dos Lamentos: CA 15; MV 0; PV 15; ATQ 6 alabardas +8 (1d10); JP: 10; Grande e Caótico; XP 300;

Use a descrição abaixo se os PJ's acordarem o *Guardião dos Lamentos*.

A medida em que você anda sobre a enorme escadaria, flashes de luz avermelhada iluminam a escadaria vindos do alto, pulsando com repetidamente. Vocês agora percebem a imensidão da torre. No pináculo da torre oca, um coração de vidro pulsa com luz vermelha. Os degraus da torre terminam em uma grossa porta. A torre oca estreita-se em direção ao topo. Pedras e flechas estão espalhados pelo chão.

K20a. Escadarias do Salão da Torre

Esta escadaria leva de K71 para K20.

K21. Escadarias da Torre Sul

Esta escada é iluminada com tochas tremulando em candeeiros de ferro. Sopros de vento frio circulam pela escada, parecendo matar o calor das tochas.

Esta escadaria começa em K73 e sobe através de K61, K9, K30 e de K35 até K47.

K22. Posto de Arqueiros

Este lugar é onde os arqueiros costumavam defender o castelo. O pátio é visível através das seteiras estreitas que alinham-se nas paredes.

As aberturas possuem 60 cm de altura e 1,30 m de altura.

K23. Entrada dos Serviçais

Luzes escuras transpassam as janelas cobertas de pó da parede leste. Uma mesa grande e pesada está no centro da sala coberta de poeira. Um livro grosso está aberto em cima da escrivaninha com



um tinteiro ao seu lado. Existe uma porta quebrada na parede norte. Uma escadaria desce em escuridão total pela parede sul. Em cada lado da escadaria, um esqueleto em armadura brilhante permanece de pé segurando uma alabarda enferrujada. Existe uma porta na parede leste próximo às janelas.

Os esqueletos não são nenhuma ameaça para o grupo. A escadaria desce para K62.

O livro antigo está úmido e frágil, mas a tinta no frasco está fresca. No topo de cada página está escrito, "Por favor, registre-se para sua própria conveniência pondo seus dados pessoais." Mais da metade do livro está cheio de nomes. Todos os nomes são ilegíveis.

K24. Habitações dos Serviços

Mobiliária quebrada e tecidos rasgados estão espalhados por este lugar. Uma iluminação fraca atravessa as janelas sujas de pó das paredes leste e norte. Uma pequena escadaria sobe para um segundo nível.

As escadas sobem até K34.

Corte do Conde

(use o Mapa 5 para as áreas K25-K34)

K25. Salão de Audiências do Rei

A luz fraca do pátio entra nesta sala como facho dentados pelo vidro e armações de ferro quebradas da janela grande na parede oeste. Este salão imenso permanece frio e tristemente escuro. Centenas de teias de aranha cobertas de pó espalham-se pela sala, escondendo o teto de sua visão. Diretamente em frente à janela estão portas duplas na parede leste. Os ornatos das portas estão obscurecidos por uma camada espessa de pó. Na parte sul, também há uma porta única na parede leste. Quase no centro sul da sala, um trono enorme permanece sobre uma plataforma elevada. O trono está de costas para o resto do salão. As escadarias em ambos os lados da parede norte levam para baixo.

A pequena plataforma que sustenta o trono se estende um pouco mais até a parede sul. Uma porta secreta nesta parede sul leva a K13. As escadarias na parede norte descem

até K19. Veja as *Fortunas de Ravenloft* para um possível tesouro ou encontro nesta sala.

K26. Posto da Guarda

Atrás das grandes portas duplas um escuro corredor cruza de leste a oeste. De ambos os lados do corredor, alcovas profundas na escuridão encaram-se uma a outra em silêncio mortal. Quase desaparecidas da visão, parecendo flutuar na negridão das alcovas, figuras humanas podem ser vistas.

As duas figuras são esqueletos que estão pendurados aqui há muito tempo, cada um, erguido por uma lança presa na parede atrás deles. Os esqueletos são inofensivos, embora estejam empunhando lanças. Uma porta secreta atrás da alcova norte leva a K33.

K27. Salão da Graça

Este largo corredor tem um teto alto e escuro. As sombras parecem dançar através dele. Um lamento baixo atravessa o comprimento do corredor, entonando tristeza e desespero.

As sombras são das tochas dos próprios PJ's. O lamento é apenas do vento. Na metade do corredor no lado sul, existe uma porta secreta que leva até K31.

K28. Local de Trabalho do Rei

Este grande balcão tem vista para uma vasta sala. Dois grandes e ornamentados tronos estão colocados em meio a um balcão empoeirado. Os tronos estão de costas para a porta dupla de bronze que conduz até esta sala. Alguém sentado no trono poderia estar facilmente escondido de qualquer pessoa que estiver atrás dos mesmos.

Dois Zumbis de Strahd estão sentados nos tronos. Eles atacam se qualquer membro do grupo chegar a extremidade dos tronos. Caso contrário, eles permanecem quietos.

Zumbis de Strahd (2): CA 12; MV 4m; DV 2 (18 PV cada); ATQ 1 pancada (1d6), 1 mordida +5 (1d4+2+dreno); JP: 19; HAB dreno de Constituição (JP modificada pela Cons ou perderá 1d6 pontos do atributo), imune a efeitos que afetam vivos; Afastados como Múmias; Médio e Caótico. XP 180 cada;



K29. Escadaria Velha

Uma escadaria de madeira velha sobe através de uma coluna de pedra. A cada passo nesta escada, a madeira geme sob os pés, tremendo e rangendo.

Esta escadaria sobe de K16 até K28. Ela pode parecer instável mas é, de fato, bastante robusta.

K30. Escritório Contábil do Rei

Pergaminhos e tomos empoeirados estão alinhados nas paredes desta sala e espalhados pelo chão. No centro de toda esta confusão há um enorme escritório de contabilidade. Um homem sentado em uma grande banqueteta, desliza sua pena com a mão direita sobre uma velha folha de pergaminho. Uma corda está pendurada próximo a ele através de um buraco no teto.

O homem é Lief Lábio-Cerrado, o contador. Ele está acorrentado à escrivaninha e não tem nenhum interesse nos PJ's. Sob nenhuma circunstância ele voluntariamente deixará esta sala. Lief puxará a corda sempre que se sentir ameaçado.

Lief Lábio-Cerrado, Contador: CA 15; MV 9m; PV 10; ATQ 1 +5 adaga (1d4), JP: 14; Médio e Ordeiro; XP 125;

Lief foi capturado para servir Strahd a algumas décadas. Ele mantém a contabilidade de todos os livros de Strahd, as contagens dos impostos recolhidos, tesouros pessoais e todo que Strahd lhe peça. Lief está aqui durante mais tempo do que pode recordar. Ele possui uma personalidade assustada porque sua "estadia" no castelo tornou-o amargado. Ainda assim, Lief sabe onde existe um tesouro importante, e, se for tratado generosamente, inclusive poderá chegar a revelar a localização exata do *Símbolo Sagrado de Ravenkind*. Veja os resultados das "Fortunas de Ravenloft" para verificar onde se encontra o símbolo. Lábio-Cerrado desenhará um mapa rudimentar da localização do símbolo no castelo. Seu mapa deverá ser geograficamente exato, mas não

revelará nenhuma armadilha ou outros perigos que estejam no caminho. Lief não sabe com certeza qual será a rota mais direta até o símbolo.

Se a corda for puxada, um gongo tremendamente alto soará. Dentro 1d10 rodadas, um monstro da Tabela T1-C aparece e ataca os PJ's. Trate o monstro como um encontro aleatório normal.

Espalhadas pela sala, em baixo de um monte de papéis há uma bolsa que contém 20.000 moedas de cobre, 1.000 moedas de ouro, 500 moedas de platina e 100 livros de referências variadas sobre o ofício de um contador no valor de 10 moedas de ouro cada um.

K31. Sala Mecânica da Armadilha

O aroma de graxa e madeira lubrificada enche suas narinas ao entrar na sala. A sala inteira é repleta de uma intrincada maquinaria. Existem passagens pequenas entre os equipamentos e alavancas. Atrás das máquinas, uma fria corda levadiça atravessa a escuridão de toda a sala.

Esta máquina levanta um compartimento de pedra de K61 passado por esta sala, K31, e K31b, para K47. O compartimento de pedra sobe e desce por cordas levadiças, K31a.

Há 40% de chance de que um personagem que deseje ativar o mecanismo tenha sucesso. Ladinos podem usar sua habilidade de reconhecer e desarmar armadilhas para ter uma maior possibilidade de êxito. Se for ativado, todos as engrenagens, cordas e polias se moverão. Como esta bem cuidada, a maquinaria operara relativamente bem. Quando a armadilha está se movendo, um compartimento de pedra de 3 metros de altura se elevará pela sala K31. Qualquer um que estiver sobre o teto do compartimento enquanto ele se eleva será esmagado contra o teto em uma rodada, sofrendo 3d10 pontos de dano.

K31a. Cordas Levadiças

Estas cordas levadiças tem um cheiro de madeira bem lubrificada. Há um grande parafuso de madeira ao longo da parede leste, e outro ao longo da parede oeste.

Quando a armadilha está em movimento, os parafusos giram, levantando um compartimento de pedra de K61, passando por K31 e K31b, através de um alçapão para a área K47.

K31b. Acesso da Armadilha

Este corredor estreito e curto está entre as cordas levadiças, K31a, e uma porta secreta que leva até a área K39.

K32. Salão da Donzela

Lençóis amarelados pela poeira cobrem as oito camas desta sala. A figura frágil e única de uma mulher se move no quarto, espanando a mobília coberta de pó.

A empregada, Helga, é uma vampira que atacará os PJ's apenas quando tiver uma boa oportunidade para fazer isso sem precisar lutar com o grupo inteiro. Ela também atacará se for ordenada por Strahd a fazer isso.

Helga, vampira: CA 14; MV 9m/ voo 15m; PV 36; ATQ 2; 2 garras +10 (1d8+3), 1 mordida +8 (1d4 de dano na Constituição); JP: 16; RM 5%; RD 4/magia; HAB visão no escuro 18m, metamorfose 3/dia (para assumir a forma de um morcego); Médio e Caótico; XP 900;

Helga se unirá ao grupo se for convidada. Ela diz ser filha de uma aldeã, e foi cruelmente forçada a servir Strahd. Ela pedirá de joelhos, se for necessário, para ser libertada deste lugar terrível. Ela bancará a mulher inocente até o último momento, só deixando transparecer sua ferocidade de vampira quando atacar. Ela é, de fato, filha de um aldeão, mas escolheu livremente uma vida maligna ao lado de Strahd.

K33. Vestíbulo da Escadaria do Rei

Este vestíbulo e a escadaria conduzem a área K45 desde as áreas K26 e K32.

K34. Piso Superior dos Serviços

O teto desta sala parece que irá despencar a qualquer momento. As sujas janelas permitem a passagem de pouca luz exterior, emitida pela incessante lua cheia que permanece no alto do céu. Camas e lençóis estão destruídos pelo chão.

Uma porta secreta no oeste da parede sul leva a uma escada. A escada leva sobre para uma porta secreta na escada, K20. O *Guardião* de escada ativa assim que os PJ's entrarem pela porta secreta para a escadaria.

Salões do Pranto

(use o Mapa 6 para as áreas K35-K46)

K35. Enfrentando os Guardiões

Uma porta de aço delicadamente esculpida está situada no final deste corredor escuro. Intrincados detalhes distinguem-se claramente na superfície da porta. A porta parece brilhar com luz própria, intocada pelo tempo. Em cada lado desta porta existe uma alcova repleta de escuridão. Figuras sombrias estão dentro de cada alcova, inertes como os precipícios dos Balinok.

As duas figuras são aparições que atacarão qualquer um que tentar atravessar pela porta.

Aparição (2): CA 15; MV V 10m; PV 60 cada; ATQ 1 toque +8 (1d8+dreno de nível); JP: 10; RD 4/magia; HAB toque congelante (alvo deve realizar uma JP modificada pela Constituição ou terá 1 nível drenado), terror (ao primeiro contato com uma aparição, criaturas devem ser bem sucedidas em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão apavoradas, incapazes de realizar ações por 1d3 rodadas); Imunidades: a aparição é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos; For 0, Des 15, Con 0, Int 19, Sab 12, Car 18; Médio e Caótico; XP 1.373 cada;



K36. Sala de Jantar do Conde

A poeira inunda seus pulmões. O cheiro bolorento da morte e da decadência rodeia-os. Perante vocês, uma grande mesa de carvalho polido jaz sob uma camada grossa de pó. A madeira apodrecida permanece intocada com pratos de cerâmica sobre ela. No centro da mesa, há uma grande torta cerimonial que se apóia pesadamente em um de seus cantos. O que uma vez foi uma torta de creme e nata branca, se transformou agora em esverdeada e mofada com o passar do tempo. As teias de aranha cobrem está abandonada sala de jantar como empoeiradas cortinas. Uma simples figura de cerâmica de uma mulher vestida de noiva adorna a parte de cima da grande torta sob uma grossa capa de pó. As janelas estão cobertas por pesadas cortinas que abafam o som da chuva e dos trovões.

Esta sala tem portas de madeira nas paredes norte e oeste e uma grande porta ornamentada de aço na parede leste. A figura de noivo da torta está atirada no chão; os PJ's poderão encontrá-la se procurarem.

K37. Biblioteca

Uma chama de fogo enche esta sala com ondas de luz vermelha e amarela. As paredes estão decoradas com antigos livros e tomos, e suas capas de couro estão preservadas cuidadosamente. Aqui tudo está em ordem. O chão de pedra está escondido sob um luxuoso tapete de cores hipnóticas. Uma mesa grande e baixa está colocada no centro da sala, encerada e polida como um espelho. Inclusive o atizador da lareira foi polido. Um grande divã e vários sofás estão colocados nesta sala assim como dois luxuosas cadeiras de frente para a lareira. Em uma das paredes, uma enorme pintura envolta em uma moldura dourada. A luz do fogo a ilumina cuidadosamente. Parece uma cópia exata da filha do burgomestre, Ireena Kolyana. Ainda que a pintura seja obviamente mais antiga, a semelhança é inconfundível.

Duas portas separadas estão encravadas na parede norte. Há outra porta na parede sul, assim como um grupo de portas duplas na parede oeste. Também há uma porta secreta

atrás da lareira a qual pode ser aberta levantando o atizador. As PJ's deverão apagar o fogo que arde nela antes de passar através da lareira ou sofrerão 1d6 de dano por cada rodada que permanecerem dentro das chamas. Revise "Fortunas de Ravenloft" para possíveis tesouros e encontros aqui.

K38. Sala do Tesouro Falsa

Esta enfumaçada sala permanece oculta atrás da lareira. Através da fumaça se pode contemplar moedas de ouro, prata e cobre que estão espalhadas ao redor de um grande cofre fechado. A fechadura do cofre parece se tratar de um trabalho superior. Na parede oeste há dois suportes para tochas. O suporte que está situado mais ao sul sustenta uma tocha com uma intrincada base de metal. O outro está vazio. O esqueleto de um homem permanece apoiado contra a parede vestido com uma armadura quebrada. Sua mão direita está fechada sobre sua garganta, enquanto sua mão esquerda segura a tocha do suporte vazio.

Existem 50 moedas de ouro, 100 moedas de prata e 2.000 moedas de cobre jogadas pelo chão ao redor do cofre. O cofre não está fechado com chave e pode ser aberto facilmente. Ao se abrir o cofre, o mesmo soltará um gás de sono que deixará os personagens inconscientes durante 1d4 horas. Para escapar do gás, os PJ's devem superar uma Jogada de Proteção contra venenos com uma penalidade de -2. Se mais de um personagem cair dormindo, eles acordarão desarmados na sala K50. Se um dos PJ's tiver sucesso no teste, nada mais acontece como resultado da armadilha.

Se a tocha for retirada da mão do homem morto e for colocada novamente no suporte, as portas secretas nas paredes norte e leste se abrirão, conduzindo até a área K39. Se a tocha for retirada novamente do suporte as portas se fecham novamente. Uma boa tática para qualquer monstro errante que encontrar os personagens aqui é retirar a tocha da área K38, trancando os PJ's na área K39.



K39. Corredor Luxuoso

Este antigo corredor está infestado de teias de aranhas. As teias empoeiradas escondem todos as paredes e o teto. As teias de aranha estão quebradas por um único lugar que forma um caminho através do centro do corredor.

Esta sala em forma de corredor termina em um par de portas de bronze de alta qualidade. Estás portas conduzem à área K40. Lembre-se que o mecanismo para abrir a porta secreta da área K38 só pode ser alcançado na área K38.

K40. Campanário

Teias de aranha empoeiradas inundam a área, seu odor de mofo e umidade golpeia seus sentidos e obscurece sua visão. Uma escuridão profunda os cerca, somente quebrada por um ocasional reflexo de luz que ousa penetrar pelo véu das teias de aranha. Um único caminho conduz ao centro da sala, onde uma corda está pendurada.

A corda está atada a um sino, 7 metros sobre os personagens. Puxar a corda ou tentar escalar por ela fará soar o grande sino. Este som fará com que cinco aranhas gigantes desçam pelas teias de aranha prontas para atacar. As aranhas atacarão somente se forem atacadas primeiro ou se o sino for tocado. Atrás das teias de aranha do lado oeste da parede norte há uma porta secreta que conduz à área K41.

Aranha Negra Gigante (5): CA 14; MV 4m, E 6m; PV 25 cada; ATQ 1 mordida +3 (2d6+3), 1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno); JP: 15 (+2 contra veneno); HAB teia (para se soltar da teia, um personagem precisa ser bem sucedido em uma jogada de Força, ou ficará impossibilitado de se movimentar), veneno (PJ's feridos pela ferroadada da aranha devem realizar uma JP modificada pela Constituição para não terem esse atributo reduzido em 1d4 pontos. O teste deve ser realizado depois de uma hora, num sucesso o personagem supera o veneno, em caso de falha outro 1d4 pontos de Constituição serão drenados), salto (a aranha ataca saltando sobre suas

vítimas, surpreendendo-as e concedendo uma penalidade de -2 nas jogadas de surpresa); Médio e Caótico; XP 235 cada;

K41. Sala do Tesouro

As riquezas saqueadas pelas hordas secretas de Strahd estão perante vocês.

Os seguintes tesouros estão nesta sala: 50,000 peças de cobre; 10,000 peças de prata; 10,000 peças de ouro; 1,000 peças de platina; 15 gemas de 100 PO cada; 10 jóias de 1,000 PO cada; uma espada mágica +2; e três maçãs mágicas +3. Revise "Fortunas de Ravenloft" para possíveis tesouros e encontros aqui.

K42. Dormitório

Perfumes doces encham o ar desta habitação delicada e iluminada. Uma grande janela está totalmente coberta com pesadas cortinas vermelhas presas desde o teto. Os sons exteriores da chuva e dos trovões são abafados pelas cortinas. Suas listras de fibra dourada brilham à luz dos três candelabros colocados sobre uma pequena mesa de escritório. Uma grande cama, envolta em um mosquitoireiro de seda, esta colocada contra a parede norte. Deitada entre os lençóis de cetim há uma jovem donzela vestida apenas com uma camisola. Uma de suas delicadas sapatilhas está atirada ao chão no pé da cama. Gravada na madeira da cama com grande habilidade há uma grande letra "Z".

Há duas portas duplas neste dormitório, ao sul e ao oeste. A figura na cama é Gertruda, a filha adolescente de Maria, a louca. Gertruda obviamente está em perigo (especialmente de Strahd). Protegida por sua mãe por toda a vida, Gertruda é inocente e acredita somente em um estilo de vida com fadas e duendes. Quando precisa tomar uma decisão, Gertruda quase sempre toma a opção mais simples. É incrédula até o ponto de ser um perigo para ela mesma e para os outros. Felizmente, Strahd ainda não a mordeu. O conde está interessado em usá-la em algum plano e a está reservando para mais tarde. Gertruda foi mantida às



cegas quando foi raptada. Só tendo explorado este dormitório, o banheiro e o guarda-roupas (áreas K42, K43 e K44).

Gertruda: CA 13; MV 9m; PV 5; ATQ 1 adaga +2 (1d4); JP: 10; FOR 8, DES 16, CON 13, INT 8, SAB 4, CAR 16.

K43. Banheiro

No centro desta sala fica uma grande e ornamentada banheira de ferro, da qual emana um vaporoso perfume procedente da água quente em seu interior.

K44. Guarda-Roupas

Dentro desta sala há 28 capas e uma porção de vestimentas formais negras. Duas janelas na parede sul estão cobertas com pesadas cortinas.

K45. Corredor dos Heróis

Um largo corredor com alcovas de ambos os lados das paredes fazem desta sala o corredor dos heróis. O teto ruiu aqui deixando várias pedras pelo chão. Mais adiante, as vigas do teto do Castelo Ravenloft estão expostas à vista. Esporádicos relâmpagos procedentes das nuvens iluminam esta sala, mostrando uma estátua gravada que permanece de pé dentro em cada uma das alcovas. Colunas de luz atravessam os rostos das estátuas. Outro raio súbito e um clarão de luz revelam as terríveis faces de homens e mulheres. Um sussurro atravessa este corredor, murmurando repetidamente uma frase...

As estátuas estão imbuídas com os espíritos dos habitantes mortos de Ravenloft que foram afligidos pela perda da antiga glória de Ravenloft. Se os personagens escutarem atentamente, poderão determinar que os sussurros procedem das estátuas. De fato, os espíritos estão falando, e um PJ observador poderá entender a frase: "Nós Sabemos". Cada espírito (em cada uma das 10 estátuas) irá responder uma pergunta dos PJ's se forem questionados diretamente. A resposta dos espíritos será vaga e curta. Há 20% de chance que a resposta de cada espírito esteja errada.

K46. Mirante do Pátio

Este é um largo corredor que circunda a maior parte do castelo. A chuva continua a cair. Bem abaixo destes parapeitos se pode observar os paralelepípedos molhados brilhando no pátio.

Este corredor circula a fachada da parte superior da torre. Ao norte e sul, um corredor se estende ao longo da parte de cima da muralha (sobre a área K2) até a muralha exterior do castelo. Ver mapa 2 para o comprimento e a localização das muralhas do castelo. Todas as janelas deste parapeito na torre estarão fechadas e travadas, mas podem se rompidas facilmente.

Torres de Ravenloft

(use o Mapa 7 para as áreas K47-K53)

K47. Patamar

Uma pequena escadaria de azulejos termina suavemente sob seus pés. O vento frio assovia tristemente pela da pequena sala, deslizando para baixo por uma das escadarias em forma de espiral. Detendo-se apenas por um momento nesta sala, o vento continua descendo para a outra escadaria. Uma solitária entrada com uma pesada porta de madeira, reforçada com barras de metal, permanece em posição oposta às escadarias. Ao lado da mesma porta, há um antigo retrato de um homem de barbas, de pé, observando o lugar, com seus olhos observando-os de forma desafiadora.

Existe 10% de chance que cada membro do grupo veja os olhos do retrato virar para observá-lo. O retrato ataca os PJ's apenas se eles o atacarem primeiro ou se eles tentarem entrar neste quarto pela porta na parede oeste. Um alçapão no chão leva a K31a. O retrato ataca com suas magias. Os componentes materiais das magias do retrato são construídos em sua moldura.

O retrato tenta imobilizar os personagens em sua frente até Strahd comandar para que ele os solte. Quando a moldura for destruída a pintura perde todo seu poder.

Retrato Guardião: CA 10; MV 0; PV 20; ATQ 1; toque +5 (1d6); JP: 18; **Magias:** *Enfeitiçar Pessoas* (x3), *Aterrorizar* (x2), *Imobilizar Pessoas* (x2). Médio; XP 400;

K48. Escadaria

Esta empoeirada escadaria em espiral leva para a parte de cima da torre.

Esta escadaria sobe de K47, passando por K54, até K57.

K49. Sala de Descanso

Um teto baixo, suportado por grandes vigas de ferro parece pressionar este sala. A parede oeste em forma de curva, possui três grandes e detalhadas vitrais. A chuva golpeia com força os vitrais, e sua transparência revela trovões de luz no céu através de nuvens negras. Cadeiras e sofás de veludo estão por toda a sala. Sua fabricação foi estragada com o passar do tempo e os detalhes gravados nelas quase não se distinguem. Existe uma estante embutida na parede leste entre duas portas.

Os livros não terão nenhuma utilidade ao grupo. Alguns dos títulos na estante são: *"Embalsamento, A Arte Perdida"*, *"Vida entre os Mortos-Vivos"*, *"Identificando Tipos Sanguíneos: Manual do Iniciante"*, e *"Trabalhos em Madeira"*.

K50. Habitação dos Convidados

Uma enorme cama está situada no centro desta sala, e em seus quatro cantos há postes que levantam um dossel negro decorado com listras de ouro. Vários confortáveis divãs estão dispersos pela sala. Há duas portas no lugar: uma delas está destruída. A outra permanece na parede da frente, e é um pouco menor.

Não há nenhum perigo nesta sala durante o dia. No entanto, durante a noite, as bruxas de K56 saem pela porta leste (depois de atacarem com uma magia *sono*) e levam um membro do grupo, um PdM se possível, para seu lar na área K56.

K51. Guarda-Roupas

Este quarto pequeno e vazio é forrado com cavilhas para pendurar capotes e roupas.

Há um alçapão secreto no teto através do qual as bruxas saem para atacar o grupo durante a noite.

K52. Chaminé

Sobressaindo do empinado teto do castelo há uma chaminé de 1 metro de largura que desprende fumaça negra através de sua dentada caldeira de ferro.

A chaminé desce 18m até um fogo ardente na área K37. A fumaça e o fogo causam 1d6 de dano por rodada passada na chaminé.

K53. Telhado

O terraço curvado da torre inclina-se precariamente em direção ao pátio, 30 metros abaixo. As antigas telhas do telhado, estão escorregadias pela chuva, fazendo-os perder facilmente o equilíbrio e lançando a água acumulada da chuva para o pátio abaixo. Cada telha que cai soa como um débil estrondo quando golpeia contra o chão do pátio.

Há uma possibilidade base de 30% por rodada em que alguém que tente atravessar o telhado escorregue e caia no chão do pátio. Os ladrões poderão usar sua habilidade de escalar muros para melhorar esta percentagem. Os personagens deverão efetuar testes de destreza para tentar se segurarem em algo, evitando que os personagens lastimosamente caiam do telhado do castelo, ainda que a maioria cairá dentro do balcão da área K46. Se os personagens caírem no chão do pátio, o dano será de 10d6.



Mais Torres de Ravenloft (use os Mapas 8-11 para as áreas K54-K56)

K54. Habitação dos Familiares

Quando entrarem nesta habitação, um maligno perfume os envolve. Sofás esfarrapados estão espalhados casualmente pela sala. O teto parece pressioná-los. Profundas marcas de garras podem ser encontradas nos móveis de madeira, as mesmas marcas de garras que também reduziram a tapeçaria a tiras. De um canto sombrio e escuro três pares de olhos verdes os observam fixamente.

Estes gatos são familiares das bruxas humanas das área K56. Se os familiares virem os personagens aqui, as bruxas serão alertadas de sua presença.

Gatos Pretos (3): CA 10; MV 9; PV 5, 3, 2; ATQ 2 garras +4 (1d4); JP: 14; XP 30 cada;

K55. Sala dos Elementos

Esta é uma sala grande e opressiva com um teto que se apóia sobre pesadas vigas. A sala só está iluminada pela pequena luz que entra através de duas janelas na parede sul. As janelas possuem marcos de aço, que faz com que se iluminem quando os reflexos dos raios da tempestade no exterior as golpetam. Várias mesas estão no recinto, e seus pés de madeira permanecem suportando o peso de uma grande quantidade de jarras de vidro e garrafas postas em sua superfície.

Um alçapão secreto está localizada no chão, na parte noroeste da sala. Personagens perspicazes (aqueles que obtiverem êxito em um teste de Sabedoria) poderão notar uma diferença na poeira que espalhou-se pelo solo diante da porta leste da parede norte. O pó parece representar que algo fora arrastado pelo chão desde o alçapão até a porta. As garrafas contêm elementos claramente marcados para uso mágico, tais como: "Olhos de Louva-Deus", "Pêlos de Morcego", "Corações de Caracol" e "Sangue de Gato". No entanto,

podem ser encontradas mesclas variadas de poções que ainda não foram completadas, entre as garrafas que estão na sala.

K56. O Caldeirão

Através da escuridão desta sala, vocês não podem distinguir nada exceto a combustão de um caldo verde que emana de um enorme caldeirão negro. Subitamente o som de vozes histéricas os golpeia, deixando-os profundamente estremecidos.

Bruxas Humanas (7): CA 18; MV 9; PV 61 cada; ATQ 1 garra +6 (1d6+2); Magias como um Mago de 7º nível, veja abaixo; HAB visão na penumbra 30m; JP: 12; RM 35%; Médio e Ordeiro; XP 1.105 cada;

Grizelda: 1º Círculo (x3): *Abrir/Trancar, Patas de Aranha, Misseis Mágicos*; 2º Círculo (x2): *Detectar Invisibilidade, P.E.S.*; 3º Círculo (x2): *Dissipar Magia, Lentidão*; 4º Círculo (x1): *Metamorfose*;

Annis: 1º Círculo (x3): *Enfeitiçar Pessoas, Ler Magias, Misseis Mágicos*; 2º Círculo (x2): *Invisibilidade, Teia*; 3º Círculo (x2): *Velocidade, Imobilizar Pessoas*; 4º Círculo (x1): *Medo*;

Yaga: 1º Círculo (x3): *Mãos Flamejantes, Queda Suave, Toque Chocante*; 2º Círculo (x2): *Invisibilidade, Aterrorizar*; 3º Círculo (x2): *Voo, Lentidão*; 4º Círculo (x1): *Medo*;

Lucretia: 1º Círculo (x3): *Misseis Mágicos, Ilusão, Escudo Arcano*; 2º Círculo (x2): *Levitação, Aterrorizar*; 3º Círculo (x2): *Voo, Imobilizar Pessoas*; 4º Círculo (x1): *Medo*;

Braga: 1º Círculo (x3): *Patas de Aranha, Ilusão, Ler Magias*; 2º Círculo (x2): *Força Arcana, Teia*; 3º Círculo (x2): *Lentidão, Forma Espectral*; 4º Círculo (x1): *Medo*;

Morgana: 1º Círculo (x3): *Salto, Ilusão, Ler Magias*; 2º Círculo (x2): *Força Arcana, Teia*; 3º Círculo (x2): *Lentidão, Bola de Fogo*; 4º Círculo (x1): *Metamorfose*;

Haggis: 1º Círculo (x3): *Detectar Magia, Ilusão, Luz*; 2º Círculo (x2): *Escuridão, Teia*; 3º Círculo (x2): *Voo, Bola de Fogo*; 4º Círculo (x1): *Medo*;



As bruxas atracam imediatamente, sabendo que Strahd as castigará com algo pior que a morte se elas não o fizerem. O livro de magias das bruxas, com todos os seus feitiços, permanece aberto em uma mesinha ao lado do caldeirão. O livro é maligno e causará 3d10 pontos de dano a qualquer criatura não-maligna que o tocar. O livro pode ser manipulado por personagens usando algum tipo de proteção nas mãos, como uma luva. Uma Poção de Curar Ferimentos Graves (3d8+6) também poderá ser encontrada junto ao livro.

Qualquer personagem raptado previamente está mantido nesta sala, em um canto próximo ao caldeirão, amarrado e amordaçado. As bruxas pretendem mantê-lo aqui como escravo pessoal. Estão elaborando uma poção que o deixará sem vontade própria e lhe fará ser obediente.

K57. Parapeito

(use o Mapa 9 para as áreas K57-K58)

Este é o topo da torre. Uma fusão de nuvens negras se movem incessantemente sobre as escuras torres de Ravenloft, enquanto uma fria chuva os ensopa. Relâmpagos ocasionais de luz revelam o telhado vários metros mais abaixo. O teto desta torre está quase na borda de um parapeito destruído. Uma delgada ponte de pedra se estende entre a torre em que vocês se encontram e a estrutura mais próxima, a oito metros de distância. Olhando-se deste ponto até acima, pode-se ver as pedras lisas da Grande Torre de Ravenloft que se eleva até o céu.

O pátio está a 35 metros abaixo. O teto da torre está entre 12 e 15 metros abaixo. Uma queda daqui será mortal para qualquer PJ.

K58. A Ponte

Esta delgada ponte de pedra permanece unida mediante as torres. O piso de pedra da ponte está molhado e escorregadio pela chuva. As velhas grades de ferro caíram há muitos anos, deixando a ponte sem corrimãos.

A ponte conecta K57 e K20. Uma queda da ponte será mortal.

K59. Topo da Grande Torre

(use o Mapa 1 para a área K59)

A escadaria em espiral finalmente termina em um corredor de 1,5 metros de largura que circula o grande pilar de pedra que sustenta a Grande Torre. No centro do piso mais alto, um buraco de 5 metros de diâmetro desce até o frio coração do Castelo Ravenloft. O ar ascende pelo buraco, criando um frio sobrenatural que gela seus corpos. Várias aberturas para arqueiros podem ser percebidas alinhadas nas paredes. Velhas vigas suportam o teto. Uma das vigas e parte do teto ruíram, deixando no teto um buraco que conduz até o céu.

O buraco é K18a. Ele se precipita 90 metros até a área K84 do nível mais baixo do castelo, "Masmorras e Catacumbas".

K60. Topo da Torre Norte

(use o Mapa 10 para a área K60)

A escadaria emerge dentro de uma brilhante e iluminada sala que possui várias algemas com correntes atadas nas paredes e uma cama construída em madeira.

Revise "Fortunas de Ravenloft" para possíveis tesouros e encontros aqui.

Despensas do Mau-Agouro

(use o Mapa 12 para as áreas K61-K72)

K61. Passadiço

Uma escadaria repleta de teias de aranha ao final deste curto e arqueado passadiço em espiral desce desde o piso superior do castelo. A escadaria continua baixando até as horripilantes profundezas de Ravenloft. O outro lado do corredor termina em uma porta.

Há um elevador neste passadiço, ele ativa ao pressionar uma placa no chão. Existe uma porta secreta no teto sobre a placa. A porta secreta pode ser aberta; a qual conduz ao buraco descrito na área K31a.

Alguém com um peso superior a 20kg têm 30% de chance de ativar a armadilha. Role para cada PJ que passe pela placa. Quando a armadilha for ativada, dois pátios de



açó cairão a grande velocidade fechando o PJ em uma seção de 3 metros. Qualquer personagem situado diretamente abaixo do pórtico deverá fazer uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza com um bônus de +5 para evitar ser golpeado e sofrer 1d8 pontos de dano.

Assim que os dois pórticos de aço se fecharem, dois blocos de pedra de 60cm de espessura cada um, lentamente descenderão do teto. Os blocos de pedra demoram 1 rodada inteira (60 segundos) para chegar ao solo, fechando as saídas entre os pórticos. Os blocos pesam 40 toneladas cada um e são de uma força irresistível.

Os personagens presos entre os blocos de pedra deverão realizar uma Jogada de Proteção contra veneno (gás do sono) com uma penalidade de -4 ou cairão dormindo. Quem permanecer acordado dentro da armadilha sentirá que o chão subitamente se levantará. Os compartimentos de pedra onde estão os conduzirão a área K47. Personagens presos e dormindo apresentam uma excelente oportunidade para que Strahd ataque.

Os personagens que não foram aprisionados entre os pórticos caídos verão que os muros de pedra caíram em volta de seus companheiros aventureiros, escutando vários gritos terríveis a cada rodada. Depois verão as pedras e os pórticos levantarem-se revelando um corredor vazio com manchas de sangue frescas pelo chão.

K62. Sala dos Serviços

Esta sala permanece envolta em um silêncio mortal. O teto parece dobrar-se perante as pesadas vigas. Uma densa névoa cobre o chão em grossas aglomerações, obscurecendo tudo o que há abaixo do nível dos quadris. Uma sombra gigante é projetada através do teto, como se uma obscura figura se movesse de forma alvoroçada pelo corredor em vossa direção.

Ao final da sala há um pórtico enferrujado que leva até a área K63. A porta dupla a

oeste é construída com pesadas madeiras unidas com tiras de aço. As escadarias ao final das paredes leste e norte levam até a área K23. A figura que se aproxima é Cyrus Belview, que não atacará a nenhum dos personagens. A luz na sala provém de uma lanterna no chão atrás de Cyrus.

Cyrus Belview, humano: CA 15; MV 9; PV 19; ATQ 1 adaga +7 (1d4+1); JP: 16; XP 80;

O pobre Cyrus obviamente está louco. Têm servido seu mestre a tantos anos incontáveis e é totalmente devoto a ele. Cyrus tratará de fazer com que os personagens se retirem para «seus aposentos na torre» (área K49). Se os personagens não o fizerem, Cyrus regressará a seu trabalho e preparará seu jantar na área K65. Cyrus tende o costume de rir de si mesmo de tempo em tempo sem uma razão aparente. Também gosta de fazer pequenas piadas nos momentos mais inoportunos.

K63. Adega de Vinhos

Arqueadas vigas de pedra formam um teto baixo e úmido sobre este sótão. Grandes barris de vinho decoram as paredes, as grades de ferro de sua armação estão enferrujadas e o conteúdo de seu interior está esparramado pelo chão.

Ao sul da parede oeste, um grande barril têm uma pequena abertura em seu interior conduz para a área K18.

K64. Escadaria dos Guardas

Esta é uma escadaria em espiral construída com pedras cinzentas, cobertas de pó.

Esta escadaria se inicia em K68 sobre passando por K13 e termina em K46.

K65. Cozinha

Um horrível odor de podridão assalta seus sentidos quando vocês entram nesta sala úmida. Uma enorme panela borbulhante sobre um fogo ardente está no centro da sala, e seu conteúdo esverdeado está esparramando-se pelo piso.



Qualquer personagem que olhe dentro da panela encontrará os restos de 3 zumbes de Strahd. Um dos zumbis foi desmembrado e com suas pernas, dorso, braços e cabeça separados do corpo. Há outros dois zumbis inteiros. Se Cyrus estiver presente (ver área K62) quando os zumbis de Strahd atacarem, pegará uma enorme frigideira (1d6 de dano) de um gancho perto da porta e tratará de devolvê-los à panela empurrando-os com isto. Cyrus explicará que cozinhar não era o que sonhava fazer antigamente e durante estes dias o jantar tende a escapar por entre suas mãos.

Zumbis de Strahd (3): CA 12; MV 4m; DV 2 (18 PV cada); ATQ 1 pancada (1d6), 1 mordida +5 (1d4+2+dreno); JP: 19; HAB dreno de Constituição (JP modificada pela Cons ou perderá 1d6 pontos do atributo), imune a efeitos que afetam vivos; Afastados como Múmias; Médio e Caótico. XP 180 cada;

K66. Habitação do Mordomo

Esta sala quadrada está repleta de numerosos objetos pendurados nas paredes. Uma pequena cama está pendurada como uma rede sobre um enorme tapete descolorido que representa com fiél exatidão ao Castelo Ravenloft. Lanternas a óleo empoeiradas estão postas em diversos lugares pela sala, projetando incandescentes sombras no quarto. O chão está coberto de lixo. Espadas enferrujadas, escudos amassados e elmos oxidados permanecem amontoados em pilhas.

Este é o quarto de Cyrus. Não há nada de valor para os personagens aqui. Se Cyrus Belview está com o grupo, os personagens podem notar que ele parece resmungar algo e tem um leve sorriso entre dentes. Cyrus vem recolhendo equipamentos de aventureiros mortos durante anos, e está pensando em adicionar à sua coleção os equipamentos dos PJ's, depois que Strahd acabar com eles.

K67. Sala da Guarda

A escuridão, fria como o gelo, os envolve como se fosse um grande manto. Grandes mesas de carvalho arranhadas e mordidas permanecem espalhadas como brinquedos ao redor desta sala,

com sua madeira parcialmente estilhaçada. Escuras manchas cobrem o chão e as paredes.

Há uma porta no centro da parede norte e outra no centro da parede sul. Um grupo de portas duplas na parede leste. Em tempos passados, na noite que Strahd assassinou a todos os habitantes do castelo, uma batalha foi travada aqui entre o vampiro e os guardas do castelo. O resultado é óbvio, e a maioria desses guardas são agora zumbis e esqueletos de Strahd que poderão encontrar-se em diferentes partes do castelo de acordo com a vontade de maligno senhor de Ravenloft.

K68. Corredor dos Guardas

Este curto e arqueado corredor começa em uma pesada porta de madeira. Um ar frio e úmido sopra desde um corredor que sai de uma das paredes.

O caminho leva até K69. A porta norte leva a K67. E o corredor termina em K64, ao sul.

K69. Habitações dos Guardas

Um líquen de cor amarela pálido cobre o teto deste passagem. Abertas de cada lado, há pequenos quartos. Camas apodrecidas e trapos estão espalhados pelas escuras salas. Um mortífero silêncio invade a sala.

Quando os personagens estão na metade do caminho, 10 Esqueletos de Strahd, um de cada quarto, sairão para atacar.

Esqueletos de Strahd (10): CA 16; MV 9m; PV 30 cada; ATQ 1 espada longa +5 (1d8+1); JP: 13; HAB Imunes a efeitos que afetam alvos vivos, Imune a efeitos de Medo, Corpo Ósseo (½ do dano contra perfuração e corte); Afastados como Múmias; Médio e Caótico; XP 500 cada;

K70. Quarto do Rei

Este quarto está afogado em um caos. Os móveis feitos em pedaços, estão atirados e esparramados pelo chão. Ossos podres podem ser encontrados espalhados entre enferrujadas e amassadas armaduras. Escudos e espadas sobressaem das paredes como se tivessem sido encravados ali por



uma tremenda força. Há uma porta na parte central da parede norte e outra na parte central da parede sul. Um escuro passadiço conduz a algum lugar através da parede leste.

Nesta sala não há nada a vista para os personagens, mas se eles procurarem exaustivamente no passadiço poderão encontrar um painel oculto em uma das paredes: dentro há uma bolsa de pano contendo uma poção de curar ferimentos graves (3d8+6), e 40 peças de ouro.

K71. Habitação dos Guardas Reais

Uma escura passagem conduz a uma escadaria que sobe. Todo o teto está coberto de um pálido líquen amarelado. Há quatro pequenos quartos de cada lado da passagem.

Não há nada aqui que possa interessar aos personagens. Se o Mestre desejar pode conduzir um encontro aleatório aqui com os antigos guardas Reais, que agora são zumbis de Strahd.

Zumbis de Strahd (4): CA 12; MV 4m; DV 2 (18 PV cada); ATQ 1 pancada (1d6), 1 mordida +5 (1d4+2+dreno); JP: 19; HAB dreno de Constituição (JP modificada pela Cons ou perderá 1d6 pontos do atributo), imune a efeitos que afetam vivos; Afastados como Múmias; Médio e Caótico. XP 180 cada;

K72. Escritório da Vingança

Esta sombria sala permanece em perfeita ordem. Uma velha cama está situada em um dos lados da sala. Também há um velho escritório de madeira, artesanal, com um tinteiro e uma pena sobre ela. Várias lanças de cavalaria, assim como outras armas, espadas e maças, estão apoiadas cuidadosamente nas paredes.

Um Demônio das Sombras vive nesta sala. Depois dos personagens terem entrado na sala, a criatura irá atacar. Uma porta secreta na parede norte conduz até a área K79.

Demônio das Sombras: CA 20; MV Voo 9m; PV 72; ATQ 2 toque das sombras +6 (1d6); JP: 9; Armas +1 para acertar; HAB *escuridão* (1/dia), sofre metade do dano em lugares escuros ou iluminados apenas por tochas, imune a fogo, frio, e eletricidade, 50% de não ser detectado, visão no escuro 30m, aura da aflição, vulnerabilidade a luz, incorpóreo, teleporte das sombras, toque das sombras; RD 5/magia; RM 30%; Médio e Caótico; XP 1.400; **Veja mais nos apêndices.**

Se iluminado por luz forte (lanterna por exemplo), o CA do demônio cai para 17, e ele pode ser ferido por uma arma +1, sofrendo dano normal. Se uma magia *luz* for lançada sobre ele, ele sofrerá 1d6 de dano por nível do conjurador que lançou a magia. O demônio é formado por sombras que lhe dão um aspecto humanóide, somente seus profundos olhos vermelhos podem ser vistos claramente.

Masmorras e Catacumbas (use o Mapa 13 para as áreas K73-K88)

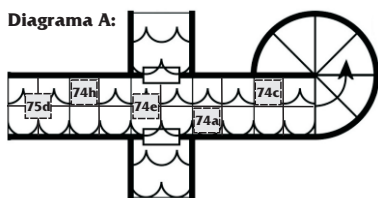
K73. Corredor do Calabouço

A escadaria desce na escuridão, e o caminho a sua frente está inundado de água. A superfície da água é negra e brilhante, como um espelho, incomodada somente ocasionalmente pelo som repetitivo de uma goteira que cai do teto. A uns 20 metros pelo corredor, há uma entrada arqueada de cada lado, uma em frente a outra. Em cada entrada há uma porta que permanece fechada e parcialmente submersa. Tudo parece calmo, exceto por um grito de ajuda que vem de uma das portas.

O chão submerso não é tão sólido quanto se poderia pensar. Há um caminho seguro (ver mapa), mas o resto do chão está coberto com armadilhas sensíveis ao peso. Há 50% de chance que uma pessoa parada sobre uma placa de pressão ative a armadilha. O fosso abaixo da placa da armadilha (alçapão) é uma área de *Teleporte* que será ativada pela abertura do alçapão.



No diagrama abaixo, cada armadilha possui o número 74 ou 75. Estes números se referem as salas do conjunto de celas para o qual a pessoa será transportada. A letra ao lado dos números, se refere a qual cela o PJ foi teleportado. Se um personagem pisa sobre uma das placas de pressão da armadilha, os outros PJs que estejam presentes verão uma explosão de ar e água em volta do PJ que ativou a armadilha (o ar abaixo da placa de pressão se libera subitamente quanto a armadilha é ativada). O personagem será trágado para baixo da água e desaparecerá. A armadilha se restabelecerá automaticamente, deixando somente um lento remoinho na água.



K74. Calabouço Norte

Fungos esverdeados penduram-se do teto a poucos metros de distância sobre a água negra que inunda este corredor. Pequenas celas, cujas entradas estão bloqueadas por pesadas barras de ferro, estão dispostas em ambos os lados do corredor central. Um incessante gotejo é produzido por gotas que caem incessantemente do teto.

O corredor mede 18 metros de comprimento. Há uma porta secreta na parede norte da cela "e", na altura da água. A porta secreta somente pode ser aberta pelo outro lado, K82.

Em cada cela listada abaixo, muitos aventureiros anteriores perderam seu ouro. Todos os itens estão submersos.

Tesouros em K74

Cela a: 6.100 PE

Cela b: 5.600 PE

Cela c: 600 PPL

Cela g: 6.900 PE

Cela h: Espada Longa Ordeira +2

K75. Calabouço Sul

Use a mesma descrição da área K74 para esta área. Um lobisomem espreita na água na cela a, esperando. Existem 650 PP na cela b.

Ivan Korechev, Lobisomem: CA 16; MV 9m; PV 99; ATQ 2 garras +12 (2d4+10+licantropia), 1 mordida +10 (3d6+6+licantropia); JP: 12; HAB visão na penumbra 60m, Ferocidade (pode lutar até -10PV), Llicantropia (1% por ponto de dano causado de chance de transmitir a doença); RD 30/prata; Médio e Ordeiro; XP 2.715;

O lobisomem aparenta ser um aldeão. Ele implora aos PJs que o resgatem. Ele foi trancado aqui por Strahd por ter desobedecido suas ordens. O lobisomem está ansioso para provar seu valor a Strahd, então ele tentará se juntar ao grupo e atacará os personagens em sua primeira boa chance.

K76. Câmara de Tortura

Formas sombrias arrastam-se pela água negra e parada que enche esta sala.

O teto está 6 metros acima da água, a qual possui 1 metro de profundidade. Ao norte, há um grande balcão (área K77) que está à 3 metros acima do nível da água que enche a câmara (a 4 metros do chão). Um análise mais profunda revelara que as formas obscuras na câmara são de diversos tipos de aparatos de tortura. Os esqueletos das últimas vítimas parecem ter sido congelados em gritos silenciosos. A grande parte das vítimas está embaixo da água. São Zumbis de Strahd que atacam depois do grupo ter entrado na sala. Os zumbis se levantam lentamente, com seus braços cinzentos tentando despedaçar aos personagens.

Zumbis de Strahd (6): CA 12; MV 4m; DV 2 (18 PV cada); ATQ 1 pancada (1d6), 1 mordida +5 (1d4+2+dreno); JP: 19; HAB dreno de Constituição (JP modificada pela Cons ou perderá 1d6 pontos do atributo), imune a efeitos que afetam vivos; Afastados como Múmias; Médio e Caótico. XP 180 cada;

K77. Balcão de Observação

Há dois grandes tronos neste balcão. Atrás dos tronos há uma grande cortina de veludo vermelha pregada em toda extensão da parede.

Uma seção adicional de parede de 3 metros permanece escondida atrás da cortina. A parede tem uma porta no centro que leva a K78. Uma bolsa de moedas contendo 600 PPL está escondida embaixo do trono leste.

K78. Sala do Braseiro

Esta sala quadrada se alça até um teto liso. Várias gárgulas estão esculpidas, ostentando misteriosos sorrisos e revelando seus poderosos dentes, no alto das paredes. Três gárgulas são iluminadas pelo resplendor que emana de um braseiro, situado no centro da sala. No alto, sobre suas cabeças, uma ampulheta com inscrições na base, suspensa sobre o braseiro. Toda a areia está na parte superior, de alguma forma recusando-se a cair. No centro da sala, próximo ao braseiro, há um baú dourado. Há uma porta solitária na parede sul, enquanto três portas estão postas na parede contrária. Nas alcovas do centro das paredes da sala há duas grandes estátuas de bronze representando esqueletos. Cada estátua possui quatro braços, um porta um escudo, outro uma lança e os outros dois braços têm as palmas de suas mãos voltadas ao teto da câmara. Seus olhos parecem observá-los quando se movem pela sala.

A escritura na base da ampulheta diz:

Na palma de minha mãos

Seu tempo se contará

Quando for consumida

A chama o libertará

As estátuas são golens de bronze. Cada um deles possui uma pedra de cor diferente nas palmas de suas mãos que estão voltadas para o teto.

Golem de Bronze (2): CA 16; MV 6m; DV 7 (50 PV cada); ATQ 1 lança +6 (2d6+2); JP: 15; Imunidades: todos os efeitos mentais, sono, veneno, paralisia, doenças, morte, dreno de energia, acertos críticos, fogo, frio, efeitos

que exijam uma JP modificada pela Constituição e magias (dano por eletricidade o deixa lento por 3 rodadas); HAB Baforada Necrótica, a cada 1d6+4 turnos o golem de bronze expelle um gás necrótico em uma área de 3m de raio ao seu redor, criaturas na área devem realizar uma JP modificada pela Constituição ou perderam 1 ponto de Força; Grande e Neutro. XP 1.500 cada;

Todas as portas nesta câmara contam com uma mola que se dispararão e se fecharão por si mesmas se não forem impedidas. Quando todas as portas forem ativadas, a areia da ampulheta começará a cair durante 5 rodadas. Todas as portas estão trancadas e não podem ser abertas por nenhum meio. Depois que a areia da ampulheta terminar de cair, os golens ativarão e atacam por 3 rodadas. Depois de 3 rodadas, eles regressam a suas posições originais, e a porta pela qual os PJ's entraram na sala se abrirá.

Somente uma porta pode ser aberta de cada vez. Para abrir uma porta que não seja a porta pela qual os personagens entraram, eles deverão pegar uma das pedras das mãos dos golens e colocá-la nas chamas do braseiro do centro da sala. Se fizerem isso, o fogo parecerá consumir a pedra, mas a gema reaparecerá magicamente na palma da mão da estátua. As pedras ativam as portas na seguinte ordem:



Porta	Pedra	Golem	Mão
Sul	Rubi	Oeste	Direita
Oeste	Safira	Oeste	Esquerda
Centro	Esmeralda	Leste	Direita
Leste	Opala	Leste	Esquerda

O baú parecerá fechado a chave. Abri-lo pela frente liberará um gás sonífero de um compartimento no teto. Os PJ's devem

realizar uma JP modificada pela Constituição ou dormirão. Se forem procurar no baú, eles acharão um *baralho das maravilhas*, duas *poções de cura* (2d8+3), um pergaminho divino com as magias *coluna de chamas* e *dissipar caos*, e um pergaminho arcano com a magia *telecinésia*.

K79. Escadaria Oeste

Esta escadaria de pedras antigas está polida pelo uso e pelo tempo. O pó cobre o piso e velhas teias de aranha inundam a passagem.

A escadaria se levanta num ângulo de 45° em uma distância horizontal de 14 metros, onde termina em um patamar de 3 metros. A escadaria termina na porta da área K72.

K80. Escadaria Central

A porta range ao se abrir para revelar uma escadaria de pedra entre as ásperas paredes de alvenaria. A escadaria está relativamente livre de obstáculos e há pouco pó em seus degraus. Uma fria umidade flui de seu interior como se uma espessa bruma se formasse mais adiante. A escadaria está obscurecida pela névoa. O vento sopra melancolicamente.

A escadaria sobe por 6 metros até um patamar de 3 metros. As paredes de alvenaria terminam abruptamente, abrindo-se em um grosseiro túnel (área K81) que conduz ao leste.

K81. Túnel

Este é um túnel comprido e baixo. As ásperas e úmidas paredes apenas são discerníveis através da espessa névoa. Este túnel passa através dos pilares de rocha natural do próprio Castelo Ravenloft.

Um PJ não poderá descobrir que está é uma construção relativamente nova, diferentemente do que haviam visto até aqui. O túnel possui 33 metros de comprimento e termina em uma porta de pedra. Uma armadilha está situada no chão 16 metros a leste do alto das escadarias.

A armadilha é ativada pelo peso. Há 80% de

chance de que a armadilha se abra subitamente. Quando ela se abrir, todos os que estejam sobre ela escorregarão por um tobogã de mármore (área K82).

K82. Tobogã de Mármore

Este é um liso e obscuro poço construído de mármore negro polido.

O poço escorrega desde a armadilha na área K81 até uma porta secreta de apenas um caminho na cela "e" da área K71. Os ladrões sofrem uma penalidade de 35% na sua habilidade de escalar muros se tentarem subir pelo tobogã.

K83. Escadaria Espiral Oeste

Esta é uma escadaria de pedra negras em forma de espiral.

A escadaria começa na área K78, e sobe até o mapa 12, logo continua na área K37 do mapa 6. As pedras das paredes e dos degraus estão bruscamente arranhadas.

Catacumbas

(use o Mapa 13 para as áreas K84-K88)

K84. Catacumbas Principais

Enterrado profundamente sob a torre de Ravenloft, o arqueado teto parece ceder sobre as espremidas criptas que formam estas catacumbas. Uma espessa névoa, que chega até os seus joelhos, permanece agarrada ao solo. As teias de aranha parecem flutuar no ar bolorento dependuradas do teto. Uma grossa camada de poeira em todos os lugares, cobrindo as palavras gravadas nas criptas e tornando difícil a leitura dos nomes daqueles enterrados aqui. O teto escuro parece estar se movendo.

As catacumbas ocupam uma área de 33m de leste a oeste e 60m de norte a sul. As catacumbas foram construídas com corredores arqueados que possuem 3m de comprimento. A distância entre as criptas é de 3m. Cada uma das criptas é um quadrado, um pilar oco que vai desde o piso até o teto.



Cada cripta das catacumbas abriga os restos de uma pessoa (ou pessoas) listadas sobre as lápides de pedra com um epitáfio. A menos que se diga outra coisa, todas as criptas contém um caixão de mármore retangular, com um esqueleto vestido com roupas esfarrapadas dentro.

Morcego (1d10 x10): CA 16; MV. V 15m; DV ½ (1 PV cada); ATQ 1 mordida +0 (1 de dano/2 rodadas); JP: 16; HAB um mago ou clérigo que tentar usar magias com componentes materiais em meio aos morcegos deve realizar um teste de Destreza ou perderá a magia; Pequeno e Neutro. XP 25 cada;

Um bando de morcegos vivem aqui durante o dia e saem voando através da escadaria K18 durante a noite para caçar. Os morcegos não atacarão os personagens a menos que Strahd ordene ou que sejam provocados. Os morcegos causam 1 ponto de dano a cada duas rodadas em que ficam atacando os PJ's e dificultam o lançamento de magias. Enquanto os morcegos estiverem atacando, qualquer personagem que tentar lançar uma magia com componentes materiais deverá fazer um teste de destreza para completar sua magia. Faça parecer óbvio aos jogadores que matar os morcegos é mais problemático do que parece.

As criptas serão listadas a seguir. O epitáfio de cada cripta está escrito em itálico.

Cripta 1

Espectro Ab-Centeer. Ela anda por uma estrada de dor e tormento. Um presente para aqueles que ainda a observam.

A lápide não leva a nenhuma cripta, mas a uma passagem para o túnel da área K81.

Cripta 2

Artista DeSlop, pintor do teto da corte.

Cripta 3

Lady Isolda Yunk (Isolda a incrível), provedora de antiguidades e importações.

Cripta 4

Príncipe Aurel Du Plummete, Aurel o pesado.

Príncipe Aurel, Fantasma: CA 17; MV. V 6m; DV 7 (4,5 PV); ATQ 1 toque +5 (1d6); JP: 14; HAB visão no escuro 15m, gemido apavorante, incorpóreo, possessão, toque do envelhecimento; Imunidades magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem alvos vivos; RM 30%; RD 5/magia; Médio e Caótico. XP 1.250;

A lápide está sobre no lado sul de cripta. Aurel foi um homem terrível que sacrificou mais do que a si mesmo em sua busca por asas. Um *Anel da Queda Suave* está na mão direita de seu cadáver.

Cripta 5

Artank Swilovich: Aqui foste enterrado com grande pesar, cortesia da Irmandade de Destiladores de Vinho Baroviano.

Cripta 6

O nome e o epitáfio desta cripta foi arranhado por fora por alguma besta atormentada. A pedra uma vez dizia:

Marya Markovia: grande foi sua beleza, desfeita por uma mão ciumenta.

Cripta 7

A lápide desta cripta está tombada ao solo, parcialmente aberta, mas oculta pela névoa. Farrapos de linho branco estão sobre uma placa de metal no interior da cripta. Um espectro espreita dentro da cripta, atacando os PJ's quando eles entrarem.

Endorovich, Espectro: CA 13; MV. V 10m; DV 12 (7,5 PV); ATQ 1 toque +8 (1d10+dreno); JP: 13; HAB toque congelante: JP+Constituição ou 1d4 de dreno do atributo; incorpóreo, detectar seres vivos, sofre 1d4 de dano por rodada que ficar sob a luz do sol; Imunidades iguais as do fantasma; RD 5/magia; Médio e Caótico. XP 2.375;



Um saco de couro apodrecido está sob o trapo de linho e contém 600 PO. O epitáfio também está coberto pelo trapo e diz:

Endorovich (Endorovich o terrível); O que o sangue de 1000 escravos não fez, a rejeição de uma só mulher conseguiu.

Este homem amou Marya (Cripta 6) e descobriu que ela amava outra pessoa da corte. Quando Marya e seu amado estavam jantando, Endorovich pôs veneno no vinho do homem. As taças se misturaram e a Marya o bebeu. O homem foi culpado pela ação e teve seu corpo enterrado no cemitério atrás da igreja Endorovich nunca foi responsabilizado e sua loucura o matou com o passar do tempo.

Cripta 8

Duquesa Dorfniya Dilisnya.

Cripta 9

Pidlwik (Bobo da Corte de Dorfniya).

Dentro da cripta há quatro jarros com um total de 280 PP.

Cripta 10

Sir Leanne Triksky (Sir Lee o esmagador). O que uma espada não fez, a passagem do tempo o fez.

Três jóias estão sobre o esqueleto, cada uma delas no valor de 200 PO.

Cripta 11

Tasha Petrovna, curandeiro de Reis, a Luz do Oeste: Servical e Companheiro.

O ataúde possui um compartimento secreto que contém um pergaminho com as seguintes magias: *Curar Ferimentos Leves e Restauração.*

Cripta 12

Rei Toisky.

Cripta 13

Rei Intree Katsky (Katsky o brilhante, Rei, Governante e Inventor).

Dentro do caixão há 100 PPL.

Cripta 14

Stahbal Indi-Bahk: Conselheiro de Endorovich das terras do leste. Um verdadeiro amigo que nenhum governante jamais teve. Aqui descansa sua família em honra.

Por dentro, a cripta aparenta ter três vezes o tamanho que parece ter por fora. Existem 15 caixões de pedra com tampas pesadas. Há um inumano em cada caixão. Os personagens poderão ser teleportados para estes caixões (ao mesmo tempo em que os inumanos são teleportados para fora deles) a partir das armadilhas de teleporte na entrada da área K86. Os inumanos restantes ajudarão qualquer um que estiver preso dentro do caixão a sair dele para depois atacá-lo. Se nenhum personagem estiver sido teleportado para dentro de um caixão no momento em que chegarem a esta cripta, eles ouvirão sons de alguma coisa arranhando os caixões por dentro, tentando sair.

Inumanos (15): CA 14; MV 9m; DV4 (30 PV cada); ATQ 1 pancada +5 (1d4+2) e 1 mordida +4 (1d8+1+paralisação); JP: 15; HAB paralisia JP+Cons ou ficará paralisada por 2d4 turnos; Imunidades magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem alvos vivos; Médio e Caótico. XP 320 cada;

Cripta 15

KHAZAN! Sua palavra foi sinônimo de poder.

Cripta 16

Elsa Fallona.

Cripta 17

Sir Sedrik Spinwitovich (Almirante Spinwitovich): Ainda que fosse um homem confuso, construiu a maior força naval já vista em uma terra sem mares.

Cripta 18

A tampa foi posta cuidadosamente de lado. Através das brumas, em letras recentemente gravadas se pode ler:

Ireena Kolyana, esposa.

A cripta está vazia exceto por um caixão novo também vazio. Aqui é onde Strahd planeja manter Ireena depois de transformá-la em vampira.

Cripta 19

Animus (Construtor do Castelo): permanece em meio do monumento a sua vida.

Cripta 20

Sasha Ivlskova: Esposa.

Esta vampira é uma antiga esposa de Strahd, uma aldeã que agora está sob seu controle. Se for dia, ela estará dormindo e poderá ser morta sem incidentes. Depois do entardecer, ela atacará o grupo.

Sasha Ivlskova, vampira: CA 14; MV 9m/ voo 15m; PV 36; ATQ 2; 2 garras +10 (1d8+3), 1 mordida +8 (1d4 de dano na Constituição); JP: 16; RM 5%; RD 4/magia; HAB visão no escuro 18m, metamorfose 3/dia (para assumir a forma de um morcego); Médio e Caótico; XP 900;

Cripta 21

Patrina Velikovna: Noiva.

Personagens anões podem notar que a gravação desta lápide é mais nova que a da maioria. A Banshee que vive no interior da cripta atacará no momento em que os PJ's entrarem no recinto.

Patrina Velikovna, banshee: CA 18; MV. V 6m; PV 55; ATQ 2 garras +9 (2d6+dreno de nível); JP: 13; RM 30%; RD 5/magia; HAB grito aterrorizante 1/dia JP+Sab ou não poderá agir no próximo turno e sofrerá -4 na CA até que possa agir novamente, incorpórea, imunidades de morto-vivo; Médio e Caótico; XP 1.225;

Patrina era uma donzela cigana elfa, que havia aprendido as artes da magia negra (necromancia) em sua juventude. Ela foi

praticamente o ponto de partida de Strahd no campo da necromancia. Ela se apaixonou pelo Senhor de Baróvia e decidiu transformar-se em uma de suas esposas. Strahd concordou, mas antes de drenar finalmente seu espírito, seu próprio povo a assassinou como um ato de misericórdia. Strahd exigiu, e conseguiu pegar o cadáver de Patrina junto aos ciganos. Mais tarde ela se transformou em uma Banshee e passou a viver aqui.

Cripta 22

Sir Erik Vonderbucks

Personagens anões podem notar que a gravação desta lápide é mais nova que a da maioria. A Banshee que vive no interior da cripta atacará no momento em que os PJ's entrarem no recinto.

Cripta 23

A cripta está aberta, sem inscrições e vazia.

Cripta 24

Ivan De Rose, Campeão da Corrida de Cães de Inverno. Na corrida ele foi o mais veloz, mas a vingança foi ainda mais veloz para os familiares do derrotado.

Cripta 25

Stephan Gregorovich, Primeiro Conselheiro do Barão von Zarovich.

Cripta 26

Intree Sik-Valoo: rechaçou com desprezo a riqueza pelos conhecimentos que poderia adquirir no paraíso.

Cripta 27

Palette o Ardente, Cozinheiro de luxo.

UM cadáver envolto em roupas brancas e com um grande chapéu de cozinheiro sobre seu crânio descansa aqui. Dentro do chapéu há três jóias no valor de 190 PO cada uma.



Cripta 28

Aranhas negras gigantes vivem nesta cripta.

Aranha Negra Gigante (3): CA 14; MV 4m, E 6m; PV 25 cada; ATQ 1 mordida +3 (2d6+3), 1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno); JP: 15 (+2 contra veneno); HAB teia (para se soltar da teia, um personagem precisa ser bem sucedido em uma jogada de Força, ou ficará impossibilitado de se movimentar), veneno (PJ's feridos pela ferroadada da aranha devem realizar uma JP modificada pela Constituição para não terem esse atributo reduzido em 1d4 pontos. O teste deve ser realizado depois de uma hora, num sucesso o personagem supera o veneno, em caso de falha outro 1d4 pontos de Constituição serão drenados), salto (a aranha ataca saltando sobre suas vítimas, surpreendendo-as e concedendo uma penalidade de -2 nas jogadas de surpresa); Médio e Caótico; XP 235 cada;

Cripta 29

Ivan Ivanovich, amado de Anna Petrovna.

Cripta 30

O Preferido Ciril Romulich, querido do Rei Barov e da Rainha Ravenovia: Alto Sacerdote da Mais Sagrada das Ordens.

Um corpo envolto em roupas brancas apodrecidas jaz dentro do ataúde, com seu crânio descansando sobre um pequeno baú. Dentro do mesmo baú há 10 flechas +1, um pergaminho coma a magia divina *Reviver mortos* e três poções mágicas; uma poção de veneno, uma de *Clarividência* e uma poção de *curar ferimentos moderados* (2d8+6).

Cripta 31

\$\$ Nós o conhecíamos somente por sua riqueza.

Há um baú no centro dessa cripta. Na realidade ele é um mímico que atacará os personagens no momento em que tentarem abrir o baú.

Mímico (1): CA 12; MV 1m; PV 27; ATQ 1 mordida +1 (1d8+2) e 1 pancada +2 (3d4+2);

JP: 15; HAB visão no escuro 18m, cola: o corpo do mímico é completamente coberto por uma cola, qualquer coisa que encostar nele ficará presa na hora, apenas uma jogada de Força para se livrar, armas que ataque o mímico tem 30% de chance de ficar presa, uma criatura presa será mordida automaticamente no início de cada rodada; Médio e Neutro; XP 205;

Cripta 32

São Encontra-Caminhos, Santo Protetor dos Viajantes Perdidos.

Esta cripta está aberta, no alto da porta que dá acesso ao seu interior está escrito:

Não ultrapasse esse portal, estúpidos mortais.

O arco da porta é um teleporte. Se os personagens cruzarem a porta sairão dentro da Cripta de Strahd, área K86.

Cripta 33

A porta de pedra está em branco, está cripta nunca foi usada.

Cripta 34

Rei Dostron.

Cripta 35

A porta de pedra está em branco, está cripta nunca foi usada.

Cripta 36

A tampa de pedra possui marcas de garras que faz com que o nome seja ilegível. Seu interior está vazio.

Cripta 37

Gralmore Nimblenobs.

Só este nome está escrito na porta. Dentro há um caixão com um cadáver vestindo um manto vermelho apodrecido. Junto ao corpo há uma *espada curta* +1, um pergaminho com as magias *enfeitiçar monstros* e *metamorfose*, e outro pergaminho com as magias *bola de fogo*, *imobilizar pessoas*, *velocidade*, *lentidão* e *relâmpago*.



Cripta 38

Bandido, Brigante e Pirata. Meus queridos mascotes.

Quando está cripta for aberta três pares de olhos vermelhos brilhantes iluminam-se na escuridão. São três cães infernais que saltarão da cripta e atacarão.

Cão Infernal (3): CA 13; MV 12m; PV 30 cada; ATQ 1 mordida +4 (1d6+2+fogo); JP: 16; HAB baforada de fogo: cone de 3m (2d6) JP+Des reduz o dano pela metade, mordida de fogo: além dano normal, a mordida causa 1d4 de dano adicional por fogo; Médio e Ordeiro; XP 360 cada;

Cripta 39

Bucéfalo, cavalo maravilhoso. As flores nunca poderão voltar a crescer por onde ele galopou.

Está cripta tem a maior porta de todas. O cavalo de Strahd está sepultado aqui. Se a porta for aberta ele atacará.

Bucéfalo, montaria infernal: CA 22; MV 12m/Voo 15m; PV 55; ATQ 1 coice +8 (1d6+5+1d6 de fogo) ou 1 mordida +9 (1d6+2+1d6 de fogo); JP: 15; HAB visão na penumbra 60m; Imunidade a fogo; Grande e Ordeiro; XP 495;

Se Bucéfalo perceber que está perdendo o combate, ele voará em direção a escadaria espiral K18 e fugirá.

Cripta 40

Tatsaul Eris: O último de uma linhagem.

K85. Tumba de Sergei von Zarovich

Uma paz permanente, como a calmaria antes da tempestade, está presente aqui. No centro da tumba, há uma lápide de mármore branco que indica que o ataúde pertence a Sergei von Zarovich. Atrás do ataúde, há três alcovas. Belas estátuas podem ser encontradas de cada uma das alcovas. As estátuas são mantidas tão perfeitamente como no dia em que foram

colocadas aqui. A parede esquerda está gravada com um delicado mural, mostrando um homem jovem tocando alaúde sobre um monte de relva. Criaturas do bosque, como unicórnios e elfos, estão sentados na base do monte de relva, apreciando a música. A parede direita têm uma inscrição em idioma Baroviano nativo.

A entrada desta cripta está protegida por barras de ferro oxidadas. As barras ainda são fortes mesmo oxidadas, requerendo um teste de Força para entortá-las. A porta não está bloqueada.

A figura no mural da parede oeste é Sergei. A inscrição na parede diz:

Sergei von Zarovich, príncipe e amado filho do Rei Barov e da Rainha Ravenovia

O caixão pode ser aberto facilmente por personagens ordeiros. PJ's caóticos sofrem 2d6 de dano ao tocar no caixão. O corpo em seu interior está vestido com uma brilhante armadura de placas +2, e há alaúde apodrecido sobre seu peito. Revise os resultados das "Fortunas de Ravenloft" para possíveis tesouros ou encontros aqui.

Quando os personagens abrirem o caixão, o espírito de Sergei aparecerá. Ele responderá três perguntas e dará a localização exata da Espada do Sol. Depois ele desaparecerá. Quando isso ocorrer, leia:

Vocês escutam uma voz que emana do corpo de Sergei e diz: "Passaram-se séculos desde que alguém chamou-me pela última vez. Tenham cuidado, a tumba de meu irmão está protegida por uma poderosa magia. Levem minha brilhante espada para terminar com a vida do regicida. A espada está em"

K86. Tumba de Strahd von Zarovich

A escuridão nesta câmara e a essência do mal invadem todo o ar a vosso redor. O aroma da terra recém removida está presente aqui. Há três arcos na parede sul, cada um deles invadido pelas brumas. A névoa que se move pelas catacumbas cobrindo o solo, parece subir os degraus da tumba e ter sua origem aqui.



Colocado sobre o solo sujo vocês podem ver um caixão negro de madeira de boa qualidade. O ataúde negro possui adornos de bronze brilhantes e está fechado.

A entrada desta tumba é protegida por armadilhas de teleporte na área K84. Cada um que pise nestas armadilhas será teleportado para dentro de um dos caixões dos inumanos na cripta 14. O inumano será teleportado para fora da cripta, para o lugar do personagem, eles irão trocar de roupas no mesmo momento. O inumano estará vestido as roupas, armaduras e equipamentos do personagem e atacará os outros PJ's do grupo. O personagem teleportado estará vestido as roupas do inumano preso em seu caixão. Precisarão de um teste de Força para remover a tampa e sair. Os outros inumanos irão arranhar o caixão do personagem por fora, e o atacarão.

Inumanos (15): CA 14; MV 9m; DV4 (30 PV cada); ATQ 1 pancada +5 (1d4+2) e 1 mordida +4 (1d8+1+paralisação); JP: 15; HAB paralisia JP+Cons ou ficará paralisada por 2d4 turnos; Imunidades magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem alvos vivos; Médio e Caótico. XP 320 cada;

A cripta é bloqueada por barras de ferro, e requer um teste de Força muito difícil para ser aberta. Uma maneira de entrar nesta tumba sem requerer um teste é usando o teleporte da cripta 32. Ele leva os personagens diretamente para dentro da tumba de Strahd. Dentro da tumba, no canto sul da parede oeste, há outro teleporte que leva os personagens de volta para a saída da cripta 32.

Revise os resultados das "Fortunas de Ravenloft" para possíveis encontros e tesouros aqui. Se Strahd foi reduzido a 0 PV anteriormente durante o jogo, seu corpo estará descansando no caixão. O ataúde pode ser destruído de forma convencional com machados, espadas e outras armas.

K87. Patamar dos Guardiões

Grandes degraus descem uma escadaria flanqueada por duas alcovas. Dentro de cada alcova, vocês veem a estátua de um guerreiro de bronze três vezes mais alta que uma pessoa normal, equipando uma lança em suas mãos. Uma suave cortina de luz azulada flui entre as alcovas. Do outro lado da luz que emana das alcovas a escadaria continua descendo até o desconhecido.

Strahd nunca pisou na tumba de seus pais. Isso porque há um feitiço de *porta dimensional* nesta área K87. A luz azulada que emana dos guardiões é o feitiço. Personagens de tendência ordeira poderão passar normalmente. Personagens neutros podem ser levados se derem as mãos a outros personagens ordeiros. Personagens caóticos serão teleportados para o início da escadaria.

K88. Tumba de Barov e Ravenovia

Esta tumba permanece no mais absoluto silêncio. As janelas estão manchadas de preto pelo passar do tempo, filtrando a luz desta câmara. Um ataúde fechado permanece em cada um dos lados da sala. Sobre o ataúde sul há um mural de um grande rei-guerreiro, montado em seu cavalo. Seu exército estendendo-se sobre um grande vale. Sobre o ataúde norte há um mural mostrando uma bela mulher de pé em um balcão. Três pequenas crianças estão de pé ao seu lado. No pátio do castelo sob a mulher, está ocorrendo um concurso de justa.

Revise os resultados das "Fortunas de Ravenloft" para possíveis tesouros e encontros aqui. O ataúde abaixo do mural do rei-guerreiro é de Barov. O outro abaixo do mural da mulher é o da rainha Ravenovia. As três crianças são seus filhos Strahd, Sturm e Sergei. Qualquer um que examinar o mural verá que o filho mais velho é muito parecido com Strahd. O vampiro não atacará neste local, não importando a situação.



Conclusão da Aventura

Depois de terem frustrado o plano de Strahd, utilize a seguinte cena para finalizar a história. É possível que os PJ's tenham destruído o vampiro por completo. No entanto, o personagem de Strahd von Zarovich continuará vivo. Portanto, os rumores de sua destruição devem ser tremendamente exagerados. Baróvia será liberada da influência de Strahd durante alguns anos ou talvez décadas. Mas Strahd surgirá de novo para governá-la do alto das torres do Castelo Ravenloft.

Strahd não pode ser morto, ele nunca foi enterrado, ele é uma parte da Terra, não somente um corpo em uma cripta. Assim, ele pode descansar em qualquer parte, não apenas em seu ataúde especial. Pode haver alguma cova escondida nos Montes Balinoks, onde ele pode chegar usando sua forma gasosa. Pode dormir durante um grande período de tempo, inclusive anos, antes de se levantar novamente para governar. Não importa como os PJ's o tenham destruído, ele voltará. Lembre-se, "Eu sou o antigo, eu sou a Terra" essa é a frase com que começa seu tomo pessoal. Seu desejo de possuir Tatyana transcende inclusive sua morte. Inclusive perante uma completa derrota ele ressurgirá nas brumas de Ravenloft, se dispore de tempo suficiente para isso.

Leia esta passagem quando os PJ's vencerem Strahd e Ireena estiverem com o grupo.

Uma luz resplandece de forma brilhante atrás de vocês. Podem ver um homem de aparência imponente vestindo uma armadura e com uma capa branca. O Castelo pode ser visto através de seu corpo translúcido. Suas feições robustas mostram um grande poder, ainda que a força de seu aspecto se apegue devido a seus olhos tristes e calmos. Seu rosto é muito parecido com o de Strahd, ainda que sutilmente diferentes.

Sua voz é calma e pacífica. "Me chamo Sergei von Zarovich", ele se volta até Ireena. "Tatyana, meu tempo está se acabando. Venha, minha

amada e esposa". Ele estica sua mão. Os olhos cheios de perguntas de Ireena Kolyana de repente se abrem com reconhecimento. Recordações esquecidas vêm a sua mente. "Sergei!" ela grita, saltando até ele com a graça de um cervo. Se abraçam. Ireena se volta até vocês: "Eu sou Ireena Kolyana, mas em meu passado eu fui o amor de Sergei, Tatyana. Durante estes séculos, temos vivido a tragédia de nossas vidas. Agora, com a mais profunda gratidão a vocês, a tragédia acabou. Chegou o momento em que a alegria e a felicidade retornaram a nossas vidas". Uma luz reluzente cerca Ireena e Sergei. De mãos dadas eles caminham, convertendo-se pouco a pouco em invisíveis, até que se desvanecem totalmente.

Se Ireena não estiver com o grupo leia:

Uma luz resplandece de forma brilhante atrás de vocês. Podem ver um homem de aparência imponente vestindo uma armadura e com uma capa branca. O Castelo pode ser visto através de seu corpo translúcido. Suas feições robustas mostram um grande poder, ainda que a força de seu aspecto se apegue devido a seus olhos tristes e calmos. Seu rosto é muito parecido com o de Strahd, ainda que sutilmente diferentes.

Sua voz é calma e pacífica. "Meu nome é Sergei von Zarovich, sou irmão de Strahd, o assassino. Vocês removeram a maldição que Baróvia suportava. Marchai agora, que a bruma está baixa. Eu devo buscar Tatyana, o amor de minha vida. Ela habita o corpo de uma mulher que se chama Ireena. Que a luz do sol sempre brilhe sobre vós". Uma luz trêmula envolve Sergei e ele desaparece lentamente.

Se Strahd vencer...

A concretização dos planos de Strahd estão descritos nos seus objetivos (pág.12). No entanto, os PJ's estão condenados. Se o Mestre for generoso, Strahd pode persegui-los até o limite das brumas onde eles poderão escapar. Outra alternativa é torná-los prisioneiros em suas masmorras. Eles talvez escapem, mas sem seu equipamento. Nenhuma das opções será um final agradável para os personagens...



O Tomo de Strahd



Eu sou o Antigo, eu sou a Terra. Minhas origens estão perdidas nas trevas do passado. Eu era um guerreiro. Era bom e justo. Eu ribombava pela terra com a fúria de um deus justo, mas os anos de guerra e os anos de matança correram minha alma como o vento desgastando a pedra até sobrar apenas areia. Toda benevolência se esvai de minha vida, toda minha juventude e vigor foram embora e tudo que me restava era a morte.

Meus exércitos se fixaram no vale de Barrovia e estabeleceram o poder sobre esse povo em nome de deus, mas sem nada que lembrasse a graça e a justiça de um deus. Eu conveguei minha família, há muito tempo longe de seu antigo trono, e os trouxe para residir no Castelo Ravenloft. Eles chegaram com meu irmão mais novo, Sergei. Ele era belo e juvenil. E eu odiava, por isso.

Sergei havia encontrado entre as famílias do vale um desses espíritos cujo brilho se destaca de todos os outros: uma rara beleza, a qual foi chamada de "perfeição", "juízo" e "precisão". Seu nome era Tatjana e eu desejava que ela fosse minha. Eu a amava do fundo de meu coração. Eu a amava por sua juventude. Eu a amava por sua alegria.

Mas ela me respeitava! "Vello", "Ancião" e "irmão" eram meus nomes para ela. Seu coração era de Sergei. Eles estavam apaixonados. A data do casamento já estava marcada. Com palavras ela me chamava de "irmão", mas quando eu olhava em seus olhos, eles refletiam outro nome: "morte". A morte que vem com o envelhecimento era o que ela via em mim. Ela amava sua juventude e a desfrutava, mas eu havia desperdiçado a minha.

A morte que ela via afastava de mim, então eu comecei a odiar a morte, a minha morte. Meu ódio era muito forte, eu não seria chamado de "morte" tão cedo.

E assim fiz um pacto com a própria Morte, um pacto de sangue. No dia do casamento, matei meu irmão, Sergei. O pacto foi selado com seu sangue.

Encontrei Tatjana solando nos jardins a leste da Capela. Ela fugiu de mim! Não me deixou explicar, enquanto uma fúria enorme crescia dentro de mim. Ela tentava que entendesse o pacto que eu havia feito por ela. Ela correu, eu a persegui. Por fim, em desespero, ela se atirou das muralhas de Ravenloft e eu assisti tudo que havia desejado em minha vida escapar de minhas mãos, para sempre.

Era uma queda de mais de trinta metros, mergulhando nas águas. Nenhum vestígio dela jamais foi encontrado. Nem mesmo eu sei qual foi seu destino.

Todas as vindas dos guardas do castelo atravessaram minha alma, mas não morri. Nem vivo estava. Eu havia me tornado um morto-vivo, para sempre.

Tenho estudado muito desde então. "Vampiro" é meu novo nome. Ainda desejo juventude e vida, e amaldiçoou aqueles que vivem e negam meus desejos. Até mesmo o sol é contra mim. E é ao sol e a luz que mais temo. Além disso, pouco mais pode me ferir agora. Nem mesmo uma estaca em meu coração seria capaz de me matar, ela apenas impossibilitaria meus movimentos.

Tenho procurado por Tatjana muitas vezes. Quando sinto que ela está em minhas mãos, ela escapa. Ela me provoca! Ela me insulta! O que mais será necessário para eu conseguir subjugar seu amor a mim!

Conde Strahd von Zarovich, Senhor de Barrovia

Apêndice 1: Itens Mágicos



Espada do Sol

Arma Ordeira +2

Temida por todos vampiros, a Espada do Sol é uma arma rara de ser encontrada. Muitas criaturas das trevas ordenam seus lacaios a perseguirem os portadores das espadas solares. Em Baróvia, o Conde Strahd em pessoa guarda uma dessas lâminas do sol em seu Castelo, temeroso de que algum aventureiro poderoso possa empunhá-la contra ele próprio. A Espada do Sol é construída normalmente em espadas longas, muito procurada por paladinos e guerreiros nobres, esta arma poderosa é tão rara quanto uma vingadora sagrada nas terras de Ravenloft.

Os personagens encontrarão a empunhadura da espada junto ao aldeão morto na Floresta de Svalich (área C), na página 12. A lâmina da espada será encontrada em algum lugar do Castelo determinado pelas *Fortunas de Ravenloft*. Quando a lâmina e a empunhadura forem postas juntas, a *espada do sol* se montará magicamente.

Propriedades: 2/dia o portador pode usar a espada para irradiar uma luz tão poderosa quanto os raios de sol contra criaturas com fotossensibilidade, essa luz dura 1d4 rodadas; A Espada do Sol é considerada uma arma ordeira +3 contra alvos mortos-vivos; O portador da Espada do Sol recebe um bônus de +2 contra efeitos de medo provenientes de qualquer fonte;

Símbolo Sagrado de Ravenkind

Amuleto Ordeiro +2

O Símbolo Sagrado de Ravenkind é um artefato único criado para os sacerdotes bondosos de Baróvia. O Símbolo na verdade antedata o estabelecimento de qualquer igreja em Baróvia. Acredita-se que sua existência é a razão para a prevalência do símbolo do corvo nesta terra.

Ele foi usado primeiramente por um paladino de nome Lugdana um dos colonos mais antigos do vale de Baróvia. Segundo a lenda, um corvo celestial – ou um anjo na forma de corvo – entregou o amuleto a Lugdana, assim ele pôde usá-lo para destruir um ninho de vampiros. Desde este dia, vampiros têm uma repugnância poderosa do amuleto e tudo que ele representa.

Lugdana morreu quando entrou em conflito com um bando de bruxas na Colina de Lysaga. O príncipe demônio para cujas bruxas trabalhavam, de nome Chernovog, cruzou um portal e batalhou com o paladino durante dias. Lugdana caiu, mas mandou Chernovog para o Abismo antes de morrer. O Símbolo Sagrado ficou perdido durante décadas depois disso.

Propriedades: 2/dia o portador pode usar Curar Ferimentos Graves; 1/semana o portador pode usar Restauração; Se usado por um clérigo ordeiro, o amuleto aumenta em 2 níveis o poder de Afastar Mortos-Vivos do portador.

Apêndice 2: Novos Monstros



Vistani

Médio e Variado ☠ Qualquer

Vistani Combatente: [FOR 12, DES 14, CON 10, INT 10, SAB 12, CAR 14]. Mov.9, Moral 8, CA 15, JP 15, DV 3, PV 18, XP 205, Ataques: 1 espada curta +3 (1d6+1)/1 arco curto +4 (1d6). **Habilidades Especiais:** *Olho Maligno do Vistani*, o alvo deve realizar uma JP modificada pela Sabedoria ou será amaldiçoado sofrendo uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque e CA por 1d3 rodadas.

Vistani Feiticeiro: [FOR 12, DES 14, CON 10, INT 10, SAB 12, CAR 14]. Mov.9, Moral 8, CA 15, JP 15, DV 3, PV 18, XP 250, Ataques: 1 adaga +4 (1d4+2)/ **Magias:** 2x 1°Círculo, 1x 2°Círculo. **Habilidades Especiais:** *Olho Maligno do Vistani*, o alvo deve realizar uma JP modificada pela Sabedoria ou será amaldiçoado sofrendo uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque e CA por 1d3 rodadas.

Vistanis são os povos ciganos que vagam por todas as terras do mundo de Ravenloft. Eles podem cruzar as fronteiras das místicas brumas sem nenhuma preocupação, e nunca fixam moradia em um local por muito tempo. Eles acreditam no destino mais do que em qualquer divindade e são apegados a suas tradições que passam de gerações em gerações.

Zumbi de Strahd

Médio e Caótico ☠ Qualquer

Zumbi de Strahd: [FOR 12, DES 8, CON 0, INT 0, SAB 10, CAR 1]. Mov.4, Moral 12, CA 12, JP 19, PV 18, Ataque: 1 mordida + 5 (1d4+2+dreno) /1 pancada +3 (1d6+1). 180 XP, **Habilidades Especiais:** *Dreno de Constituição*, alvo deve realizar uma JP modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos do atributo. **Imunidades:** efeitos que afetam vivos; Afastados como Múmias.

Zumbis de Strahd são um tipo de morto-vivo único criados pelo Conde Strahd von Zarovich, Senhor de Baróvia. Os primeiros zumbis de Strahd foram criados dos restos dos antigos guardas do Castelo Ravenloft.

Esqueleto de Strahd

Médio e Caótico ☠ Qualquer

Esqueleto de Strahd: [FOR 12, DES 8, CON 0, INT 0, SAB 10, CAR 1]. Mov.4, Moral 12, CA 16, JP 13, PV 30, Ataque: 1 espada longa + 5 (1d8+1), 500 XP. **Imunidades:** efeitos que afetam alvos vivos, Imune a efeitos de Medo, Corpo Ósseo (½ do dano contra perfuração e corte); Afastados como Múmias; XP 500.

Os esqueletos de Strahd são mais poderosos que os demais. São conhecidos por não possuírem fala, e ainda ostentarem pedaços de carne presos em seus ossos.

Demônio das Sombras

Médio e Caótico ☠ *Extraplanar*

Demônio das Sombras: [FOR 10, DES 24, CON 16, INT 17, SAB 17, CAR 18]. Mov.V6, Moral 12, CA 20, JP 9, PV 72, Ataque: 2 toque das sombras +6 (1d6), RM: 30%, RD 5/magia, 1.400 XP.

Habilidades Especiais

Visão no Escuro: 30 m.

Aura da Aflição: Todas as criaturas vivas num raio de 10m do Demônio das Sombras sofre -1 nas suas Jogadas de Proteção.

Vulnerabilidade a Luz: Sob qualquer iluminação forte, a CA do Demônio das Sombras cai para 17 e ele sofre dano normal de armas comuns. Se uma magia *luz* for lançada sobre ele, ele sofrerá 1d6 de dano por nível do conjurador que lançou a magia.

Imunidades: Fogo, frio, e eletricidade, 50% de não ser detectado, sofre dano apenas por armas +1 ou melhores, sofre metade do dano em lugares escuros ou mal iluminados.

Incorpóreo: O Demônio das Sombras não tem corpo físico, de modo que armas e ataques não mágicos sofrem redução de dano.

Toque das Sombras: O toque incorpóreo de um Demônio das Sombras ultrapassa armaduras e itens de proteção não-mágicos, causando dano por fogo que não pode ser curado por magia, apenas de maneira natural.

Escuridão: O Demônio das Sombras pode usar a magia *escuridão* 1/dia, como um mago de 2º nível.

Teleporte das Sombras: Um Demônio das Sombras pode se teleportar para outra área de escuridão a até 10m de distância de sua posição inicial, sendo que esta posição inicial também deve ser de escuridão.

Estas criaturas são aqueles que foram mortos pela *Espada Infernal* de Abaddon, e renascidos para servirem aos propósitos mais vis. Eles desejam mais do que apenas sentir a vida que tiveram uma vez, matando outros seres vivos para eliminar a vida. Eles servem Abaddon sem questionar, mas são ressentidos dessa posição, e desejam, mais do que qualquer coisa, ser livre de seu controle - embora nenhum deles tenha conseguido isto ainda.

Fantasma

Médio e Variado ☠ *Qualquer*

Fantasma: [FOR 10, DES 24, CON 0, INT 15, SAB 16, CAR 18]. Mov.V6, Moral 12, CA 17, JP 14, DV 7, PV 45, Ataque: 1 toque do envelhecimento +5 (1d6), RM: 30%, RD 5/magia, 1.250 XP.

Habilidades Especiais

Visão no Escuro: 15 m.

Gemido Apavorante: 3x ao dia o fantasma pode emitir um gemido que faz com que as criaturas num raio de 10m fujam de medo. Uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria nega o efeito.

Imunidades: O fantasma por ser morto-vivo, é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem alvos vivos.

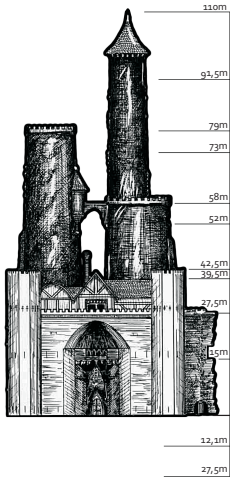
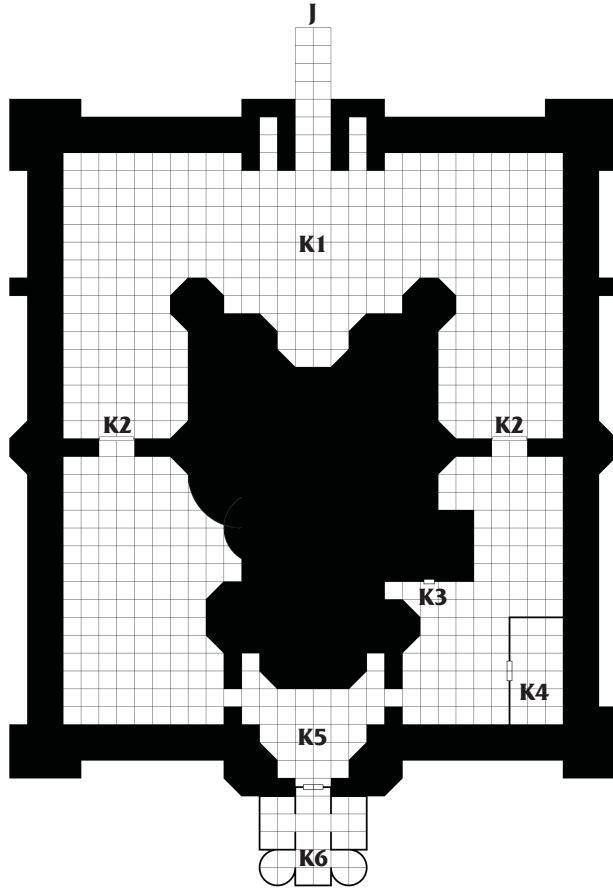
Incorpóreo: O fantasma não tem corpo físico, de modo que armas e ataques não mágicos sofrem redução de dano.

Possessão: O fantasma pode tentar possuir uma criatura com até 5 DV. Uma jogada de proteção impede que a possessão se concretize. Uma criatura com menos de 3 DV não tem direito a uma jogada de proteção.

Toque do Envelhecimento: O toque de um fantasma é incorpóreo, ultrapassando bônus de armadura e itens de proteção não-mágicos, e além de causar 1d6 de dano, faz com que o alvo envelheça 1d10 anos, se fracassar em uma jogada de proteção modificada pela constituição.

Um fantasma normalmente é o espírito de alguém que foi muito maligno durante a vida, ou, em alguns casos, o espírito de alguém que teve uma morte terrível, passional, ou ainda foi amaldiçoados a viver uma existência morta-viva. Essas criaturas normalmente perambulam durante a noite em locais escuros e sombrios. A maioria dos fantasmas tem sua existência vinculada a um local específico, que, durante sua vida, foi marcante a ele. É comum o fantasma habitar o local onde morreu brutalmente, ou ainda estar vinculado ao ser que causou sua morte, atormentando-o. Segundo lendas, se uma casa habitada por fantasmas for queimada até às cinzas, porá a criatura para descansar.

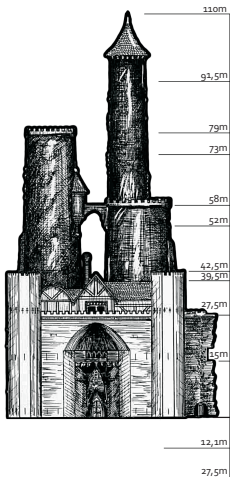
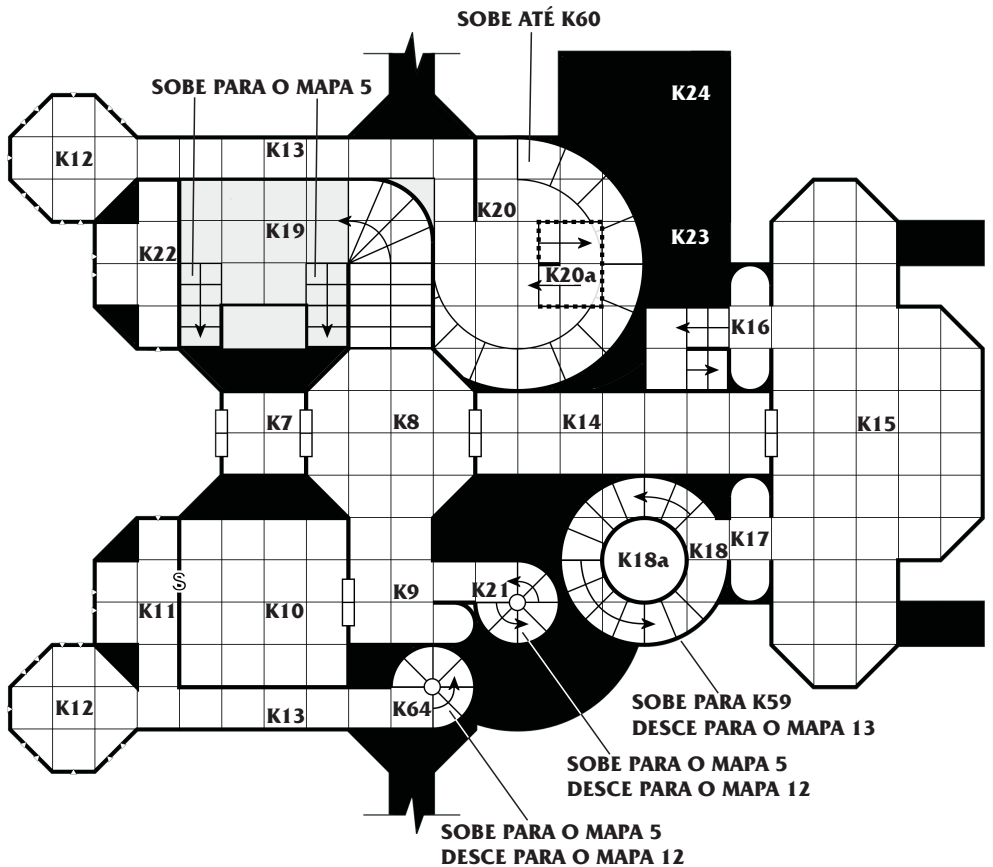
Mapa 3: Pátio do Castelo Ravenloft



MAPA 3

Legenda			
◻	PORTA	BARRAS/PÓRTRICO
◻◻	PORTA-DUPLA	◁	JANELA
⊗	PASSAGEM SECRETA	⋯	CORTINA
⚡	ARMADILHA DE TELEPORTE	⋈	ARMADILHA
○	BRASEIRO	•	ALÇAPÃO/ARMADILHA NO TETO
☁	ÁGUA	*	ESTÁTUA
🛏	CAMA	☰	TRONO

Mapa 4: Piso Principal

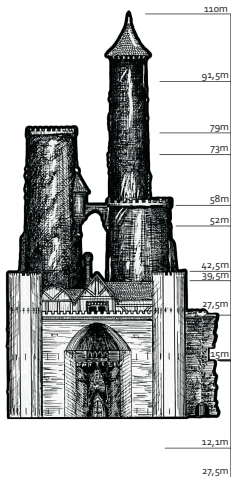
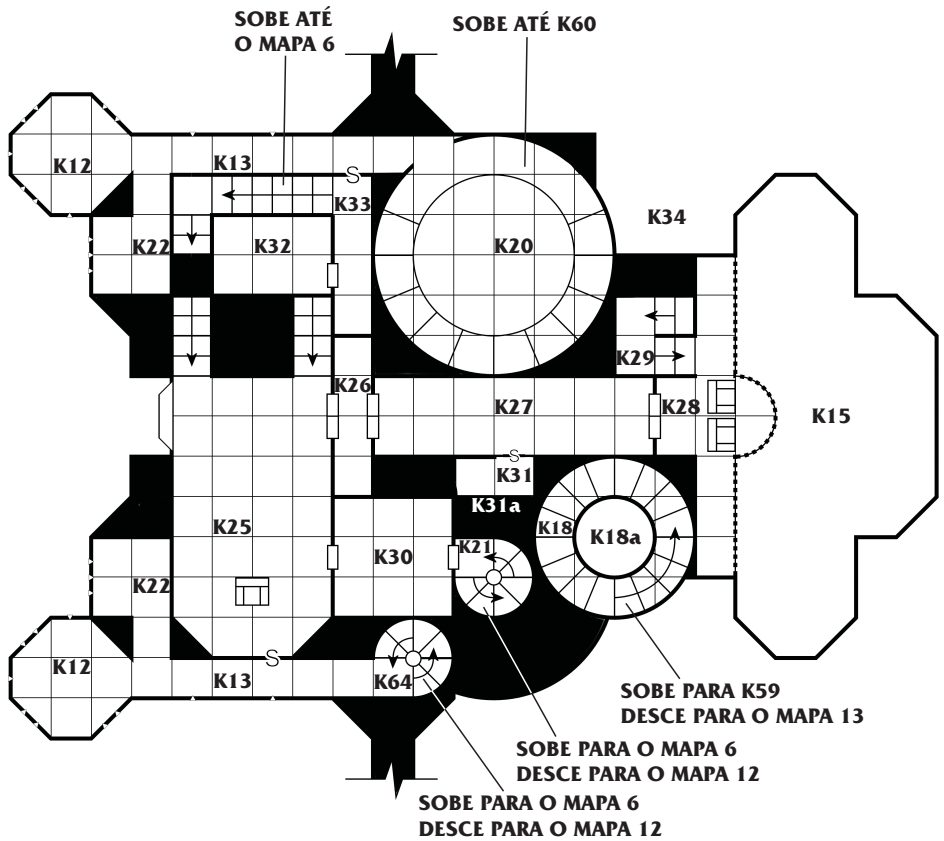


MAPA 4

Legenda

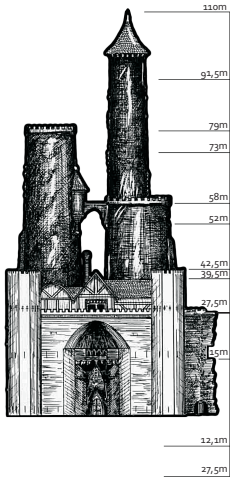
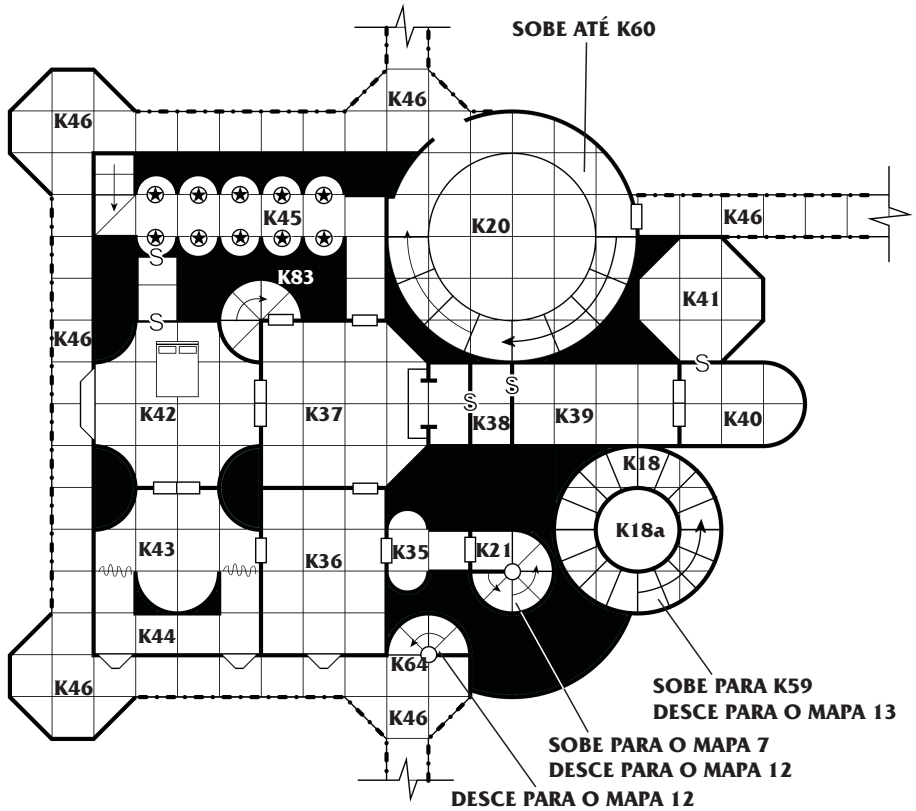
□	PORTA	BARRAS/PÓRTICO
□	PORTA-DUPLA	◁	JANELA
⊙	PASSAGEM SECRETA	—	CORTINA
⚡	ARMADILHA DE TELEPORTE	⋈	ARMADILHA
⊙	BRASEIRO	•	ALÇAPÃO/ARMADILHA NO TETO
☁	ÁGUA	*	ESTÁTUA
🛏	CAMA	☑	TRONO

Mapa 5: A Corte do Conde



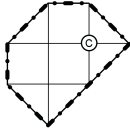
Legenda			
◻	PORTA	BARRAS/PÓRTRICO
◻◻	PORTA-DUPLA	◁	JANELA
⊙	PASSAGEM SECRETA	∞	CORTINA
⚡	ARMADILHA DE TELEPORTE	⋈	ARMADILHA
○	BRASEIRO	•	ALÇAPÃO/ARMADILHA NO TETO
☁	ÁGUA	*	ESTÁTUA
◻	CAMA	◻	TRONO

Mapa 6: Salões do Pranto



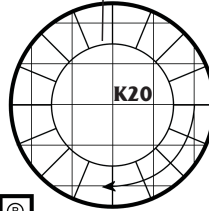
Legenda			
	PORTA		BARRAS/PÓRTICO
	PORTA-DUPLA		JANELA
	PASSAGEM SECRETA		CORTINA
	ARMADILHA DE TELEPORTE		ARMADILHA
	BRASEIRO		ALÇAPÃO/ARMADILHA NO TETO
	ÁGUA		ESTÁTUA
	CAMA		TRONO

Mapa 7: Torres de Ravenloft



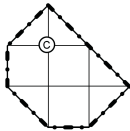
K53: TELHADO

SOBE ATÉ K60

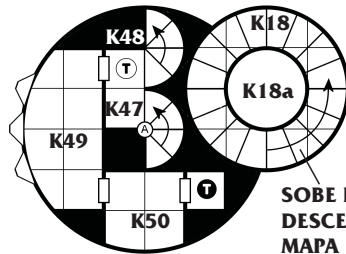


ⓔK52: CHAMINÉ

K53: TELHADO

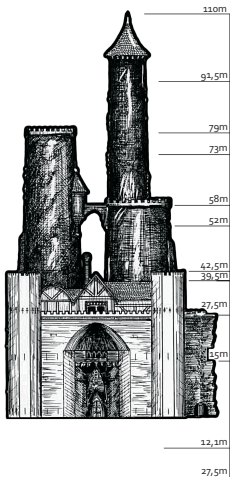


ⓐESCADA DESCE PARA O MAPA 6



SOBE PARA K59
DESCE PARA O
MAPA 13

ⓐK21, DESCE PARA O MAPA 6

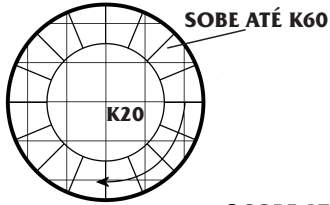


MAPA 7

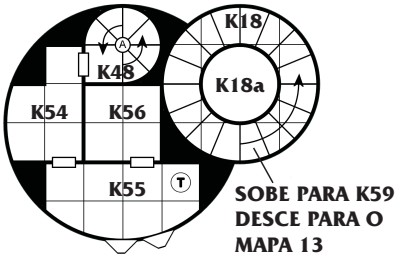
Legenda

☐	PORTA	BARRAS/PÓRTICO
☐	PORTA-DUPLA	◁	JANELA
⊗	PASSAGEM SECRETA	~	CORTINA
⚡	ARMADILHA DE TELEPORTE	✦	ARMADILHA
⊙	BRASEIRO	•	ALÇAPÃO/ARMADILHA NO TETO
☁	ÁGUA	*	ESTÁTUA
🛏	CAMA	🛏	TRONO

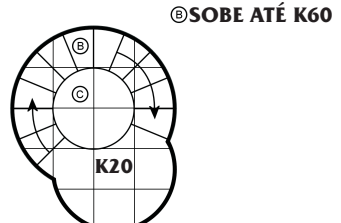
Mais Torres de Ravenloft



Ⓐ SOBE ATÉ K57

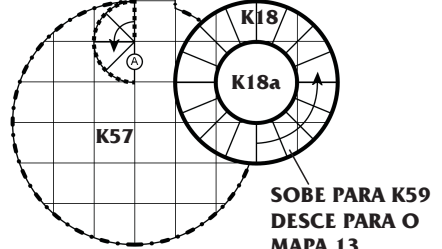


Mapa 8



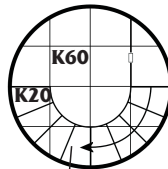
Ⓒ QUEDA DE 52m PARA O MAPA 4

Ⓐ K48, DESCE PARA O MAPA 8



Mapa 9

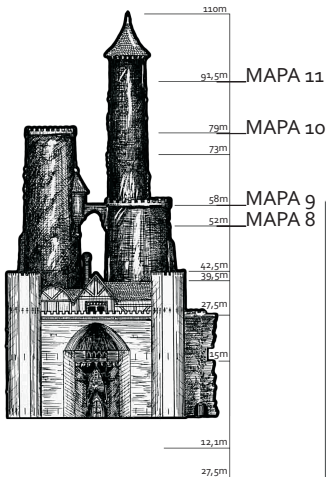
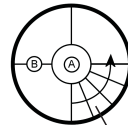
Mapa 10



Mapa 11

Ⓒ QUEDA DE 120m PARA O MAPA 13

Ⓑ K59



Legenda

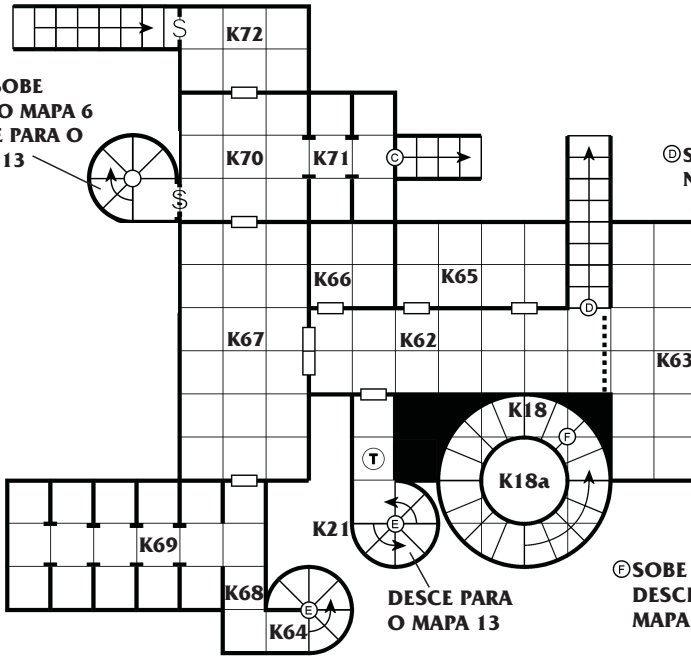
⊠	PORTA	BARRAS/PÓRTICO
⊠	PORTA-DUPLA	◁	JANELA
⊠	PASSAGEM SECRETA	~	CORTINA
⊠	ARMADILHA DE TELEPORTE	✖	ARMADILHA
⊠	BRASEIRO	•	ALÇAPÃO/ARMADILHA NO TETO
⊠	ÁGUA	*	ESTÁTUA
⊠	CAMA	☑	TRONO

Mapa 12: Despensas do Mau-Agouro

⊙ K20a, SOBE
PARA O MAPA 4

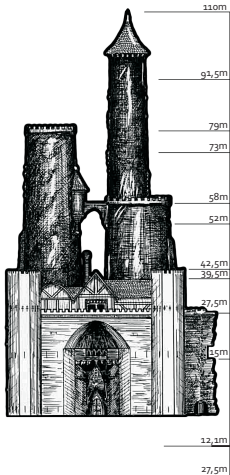
K83, SOBE
PARA O MAPA 6
DESCE PARA O
MAPA 13

⊙ SOBE PARA K23
NO MAPA 4



⊕ SOBE PARA K59
DESCE PARA O
MAPA 13

⊕ SOBE PARA
O MAPA 4

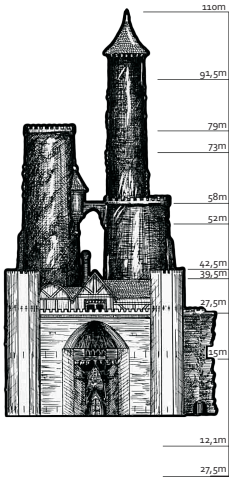
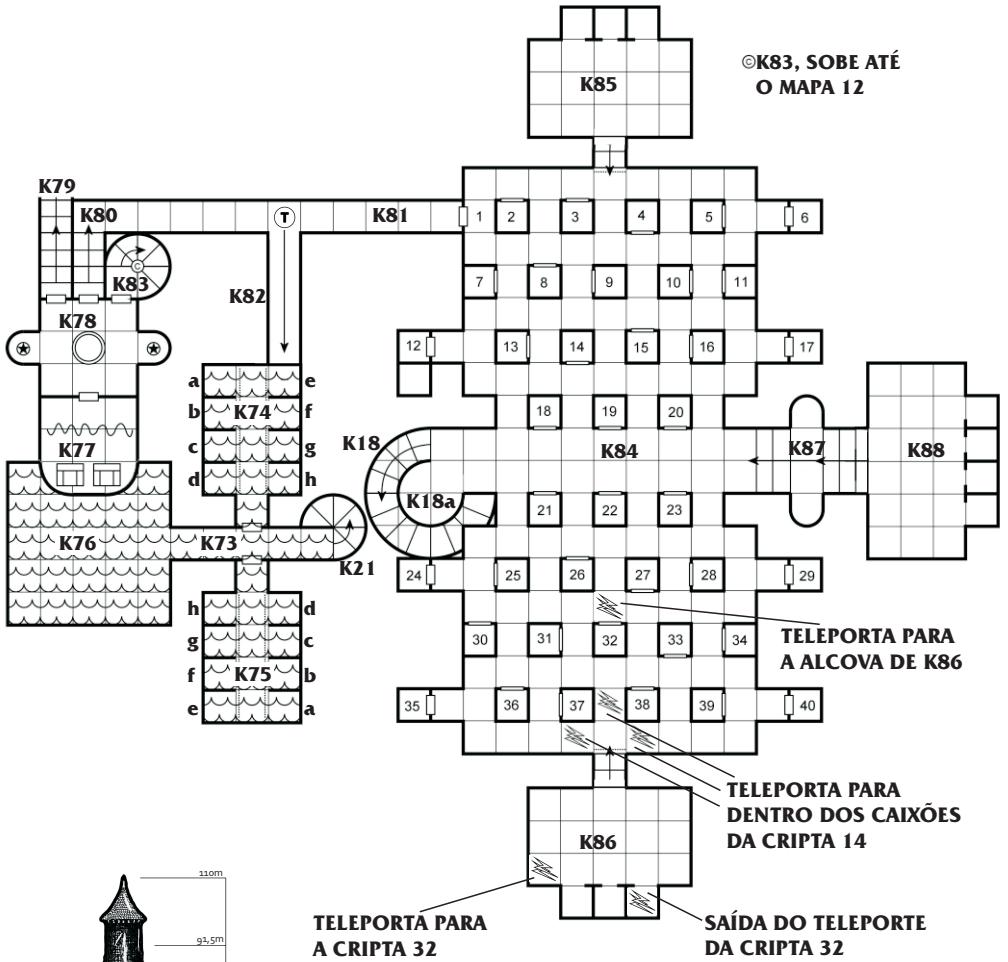


MAPA 12

Legenda

⊠	PORTA	⋯⋯	BARRAS/PÓRTRICO
⊠	PORTA-DUPLA	◁	JANELA
⊠	PASSAGEM SECRETA	⋯	CORTINA
⊠	ARMADILHA DE TELEPORTE	⋈	ARMADILHA
⊠	BRASEIRO	•	ALÇAPÃO/ARMADILHA NO TETO
⊠	ÁGUA	*	ESTÁTUA
⊠	CAMA	⊠	TRONO

Mapa 13: Masmorras e Catacumbas



MAPA 13

Legenda			
☐	PORTA	BARRAS/PÓRTRICO
☐☐	PORTA-DUPLA	◁	JANELA
⊙	PASSAGEM SECRETA	~	CORTINA
⚡	ARMADILHA DE TELEPORTE	⋈	ARMADILHA
⊙	BRASEIRO	•	ALÇAPÃO/ARMADILHA NO TETO
⊙	ÁGUA	*	ESTÁTUA
☐	CAMA	☐	TRONO

Cartas aos PJ's

Carta Falsa aos PJ's

Saudações àqueles honrados e valorosos:

Eu, um empregado humilde do distrito municipal de Baróvia, envio-lhes saudações. Nós pedimos desesperadamente sua ajuda em nossa comunidade.

O amor de minha vida, Ireena Kolyana, foi afligida por um mal tão mortal que até as boas pessoas de nossa cidade não podem protegê-la. Ela adoece de um ferimento e eu não posso salvá-la desta ameaça.

Existe muita riqueza nesta comunidade. Eu ofereço tudo que possuem àqueles que responderem este apelo desesperado.

Venham depressa pois seu tempo é curto! Tudo que possuo está em perigo!

Kolyan Indrirovich, Burgomestre



Carta Verdadeira aos PJ's

Saudações àqueles honrados e valorosos:

Eu, o Burgomestre de Baróvia mando-lhes honra com desespero.

Minha filha adotada, a pobre Ireena, tem sido mordida nas últimas noites por uma criatura que chama sua raça de "vampyr." Por mais de 400 anos ele drenou a força vital do povo desta terra. Agora, minha Ireena querida adoece e morre de um ferimento profano causado por esta besta vil. Eu temo ainda que a criatura tenha um plano um pouco mais astuto em mente. Ele se tornou poderoso demais para ser contido.

Então eu digo a vocês, venham a nosso socorro e cerque esta terra com os símbolos de bem. Ougam o chamado desse homem santo e tragam seu poder para conter o mal dentro das muralhas da triste Baróvia. Deixem seus lamentos para nossos sepulcros, e salvem o mundo deste destino maligno.

Existe muita riqueza nesta comunidade. Retornem para sua recompensa depois que nós estivermos todos confiantes de uma vida melhor.

Kolyan Indrirovich, Burgomestre

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



O Senhor de Baróvia os espera para jantar...

Bem acima da vila de Baróvia situa-se o Castelo Ravenloft, moradia e fortaleza do lorde vampiro Strahd von Zarovich. Contos antigos falam de catacumbas e masmorras abaixo do Castelo. Grandes salões, tesouros e as glórias passadas de Ravenloft, tudo isso aguarda os aventureiros em Baróvia...

Ravenloft é uma aventura para personagens de 4° a 7° nível. Este livro trás uma adaptação da aventura clássica de horror gótico, *Ravenloft I6*®, de Tracy e Laura Hickman, a aventura mais popular já produzida para o jogo AD&D em todos os tempos. Prepare-se para adentrar os corredores do Castelo Ravenloft...

18

**NÃO RECOMENDADO
PARA MENORES
DE 18 ANOS**

Contém: descrição de atos
violentos e presença de armas

REDBOX
EDITORA

redboxeditora.com.br