

Requer o uso dos Livros Básicos: Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros de DUNGEONS & DRAGONS®,
Terceira Edição, publicado pela Devir Livraria®.
Essa aventura utiliza material revisado da versão 3.5

Juliano Barcelos Alves

Cisne Azul - a última parada

Uma aventura não oficial para Ravenloft™

Aventura vencedora do concurso "Nas Brumas" - Devir & REDERPG

COPYRIGHT© JBA

TÍTULO ORIGINAL: Cisne Azul – a última parada

CONTATO: jester@terra.com.br

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.
É permitida a reprodução total ou parcial, sem fins lucrativos, sem autorização prévia, desde que seja
preservada a integridade do documento e crédito.
Todos os direitos desta edição reservados à

JULIANO BARCELOS ALVES

Agradecimentos:

Ao paciente Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira.
Thiago Marchetti por sempre sanar dúvidas e incentivar o hobby.
Rodrigo U. Kemmerich por incentivar a participação no concurso.
Thiago Salvador por generosamente discutir NE.



Dungeons & Dragons é marca registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro Inc. 'd20 System' e o logo 'd20 System' são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro Inc., e são usados de acordo com os termos da the d20 System License version 6.0. Uma cópia dessa licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.
Ravenloft é marca registrada, propriedade da Wizards of the Coast, licenciada para Arthaus, uma subsidiária da White Wolf.

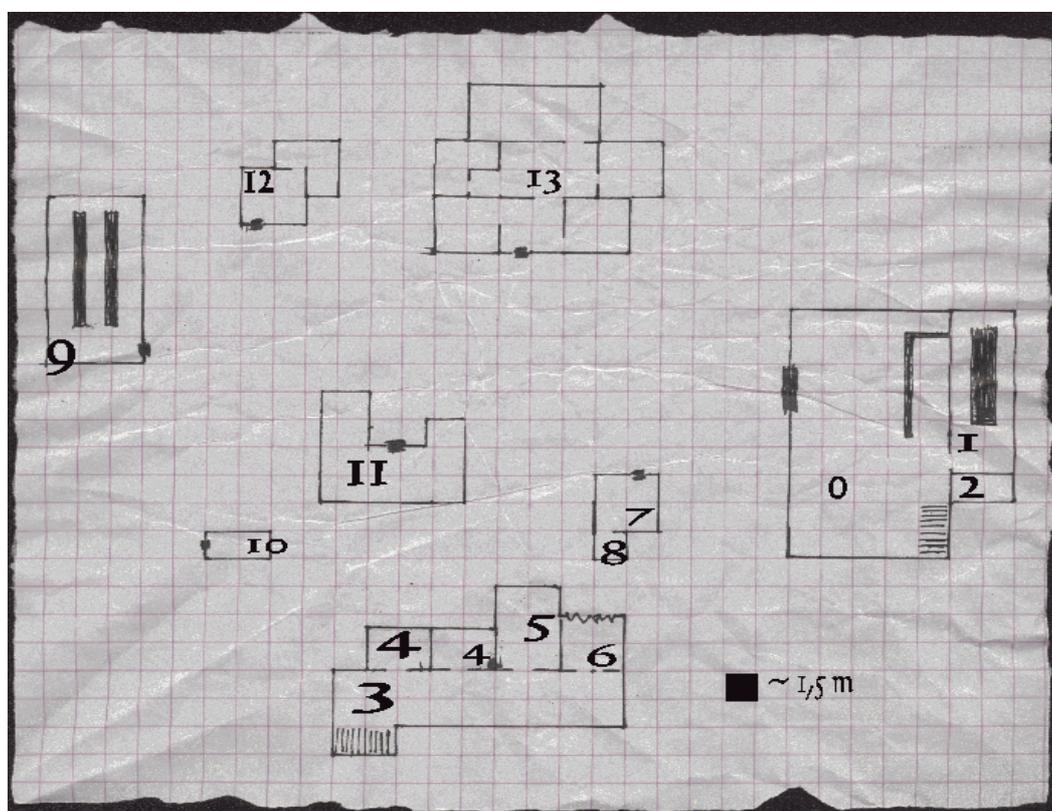
Lenda Urbana: Uma Névoa Misteriosa

Quando a temperatura cai, alguns acham comum a aparição de longas e indefiníveis cortinas de fumaça. Outros sequer dão importância a esse fenômeno. Mas sempre existirão aqueles que já ouviram algumas, das muitas histórias que falam sobre essa misteriosa névoa.

Cujo o desespero do qual está impregnada é capaz de ofuscar a mais radiante das luzes, e o vazio de onde vem, roubar o calor do fogo mais ardente, transformando-o em cinzas. Envolvidos, os escolhidos parecem jamais voltar para as suas casas.

Eles não percebem quando ela se aproxima, e tudo o que podem fazer é se deixar levar pelo susto, o desespero, a solidão. Até que o pânico os leva ao encontro de um medo que não irá desaparecer com o tempo, ou com agrados. Um medo adulto.

Não pense nessas palavras como uma história inventada para impor limites as crianças da sua terra. A maioria vive uma vida sem encontrá-la, ou até tomba antes que isso possa acontecer, mas não esqueça que um dia você poderá ser o escolhido. Você poderá se perder do caminho de casa. Um dia você será tragado pelas Brumas...



Em outubro de 2003 foi realizado um concurso de aventuras, “*Nas Brumas*” - Devir & REDERPG. A aventura vencedora foi publicada em formato digital pela REDERPG, em novembro do mesmo ano. Essa é uma versão revisada da aventura vencedora do concurso, *Cisne Azul – a última parada*. Uma versão mais próxima do texto original escrito por Juliano Barcelos Alves.

Introdução

Cisne Azul: a última parada é uma aventura elaborada para o cenário *Ravenloft*, da Editora *Arthaus/White Wolf*, e o sistema d20, da *Wizards of the Coast*. Essa é uma aventura adequada para um grupo de quatro personagens de 1º a 3º nível. Ela funciona como um ensaio introdutório a *Terra das Brumas*.

Preparação

Essa aventura é apresentada na forma de um cenário com possibilidades diversas. Você, como Mestre, precisará de um exemplar do *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*, todos publicados pela Devir Livraria. Um exemplar do *Cenário de Campanha: Ravenloft*, também publicado pela Devir Livraria, seria útil, mas não é necessário.

O texto que aparece em caixas apresenta informações para os jogadores; você pode ler o conteúdo em voz alta ou parafraseá-lo quando for necessário. Cada encontro apresenta estatísticas resumidas dos monstros, as estatísticas completas estão no *Livro dos Monstros*.

Antes da aventura começar, o Mestre deveria consultar a seção sobre a condução de uma sessão de jogo, no *Livro do Mestre*, rever as regras sobre fontes de luz e certificar-se das regras de combate, no *Livro do Jogador*. Se você já possui um exemplar do *Cenário de Campanha: Ravenloft* e deseja usar regras próprias do cenário, sinta-se a vontade para adicioná-las ao jogo.

Cenário da Aventura

Essa aventura é situada em sete construções abandonadas; a taverna, a barbearia, um armazém e quatro casas. Um dia, juntas foram o começo de uma vila que abrigaria muitas famílias. Mas envolvido por uma misteriosa bruma, todo o local foi condenado a morte, sugando a vida dos moradores.

Hoje as pequenas construções servem de convite a viajantes perdidos que procuram abrigo em meio as brumas - a última parada antes de ser totalmente envolvido pela misteriosa névoa.

Sinopse da Aventura

Os PJs estão em uma pequena vila ao cair da noite. A vila é cercada por uma misteriosa névoa que nunca se dissipa e só fica mais pesada à medida que a noite cai.

Noite adentro as motivações e atos do passado, assim como o futuro de cada personagem irão se revelar enquanto estes estão em meio a um ataque de mortos-vivos. Isolados nessa pequena vila, cercados por monstros que não estão vivos, nem mortos e intrigados com o que parece uma brincadeira do destino. Os personagens dos jogadores precisam vencer uma noite de medo para escolherem que caminho irão trilhar o resto de suas vidas.

Ganchos para aventura

Os personagens podem encontrar o cenário da aventura em uma das suas viagens, ou você pode usar alguma das sugestões (que são mutuamente compatíveis) citadas aqui:

- ✗ Talvez o grupo não esteja usando o livro básico do cenário, mas já sabe um pouco sobre *Ravenloft*. Ao menos um dos personagens dos jogadores é nativo do semi-plano. Ele pode começar a aventura depois de estar na estrada por algumas horas, partindo da sua cidade natal e encontrar o restante do grupo na vila abandonada. Ou já estar na taverna da aventura quando os outros personagens chegarem.
- ✗ Todos os personagens estão reunidos em uma taverna. Não é realmente importante se eles já se conhecem ou não. Eles apenas estão lá, cada um em um canto diferente da taverna. Juntos sentem afinidade um para o outro (caso exista algum conflito entre os personagens, assume-se que isso não virá ao caso agora, mas o sentimento de antipatia permanece). Quando você começa a sessão lembrando-os de uma história há muito esquecida por eles (veja o texto *Uma Névoa Misteriosa*).
- ✗ O grupo já está usando o *Livro de Regras Básicas Ravenloft*, já escolheu o domínio em que vai jogar e os personagens dos jogadores estão viajando por terra. Nesse ponto, as *Brumas* desviam o grupo para o local da

aventura. Uma pequena vila com algumas casas. As casas estão fechadas e não há luz nelas ou sinal de que haja alguém dentro, apenas a taverna está aberta.

- ✗ Se a viagem for através do mar, o grupo é levado para um pequeno cais abandonado. O navio está com algum problema e levará tempo até consertarem (ou descobrirem o problema). O grupo pode seguir uma trilha por terra que os levará até a pequena vila.

Parte do Dia

Se você deseja que os jogadores tenham a oportunidade de recuperar PVs e curar feridas, a aventura deve começar durante o dia. Assim a pequena vila estará deserta e livre de ameaças. Um pouco antes de anoitecer a vila já estará tomada por uma densa neblina, frustrando planos de viagem. Ao anoitecer os personagens estarão prontos para os perigos que envolvem essa aventura.

Luz

Lembre-se de que a aventura se passa a noite e a única fonte de luz permanente é a luz da lua até algum personagem carregar uma tocha ou outra fonte de luz para iluminar o caminho.

O Clima da Aventura

A aventura começa a noite, em uma região deserta. Durante toda a aventura, a pequena vila é tomada por uma misteriosa neblina. Não é possível enxergar através dela, uma vez que algum PJ adentre as brumas ele andarás em círculos e voltará para a vila. Certifique-se de que independentemente da área onde os PJs começam, ainda nos primeiros minutos de jogo começa a chover. No desenrolar da sessão, a chuva aumentará gradativamente. Não importa que caminho os PJs façam, no final da aventura ela atingirá o seu ápice, na forma de uma tempestade. A chuva é um reflexo do andamento do jogo. Sempre que as coisas estiverem um pouco paradas, ela estará mais fraca. Quanto mais próximos da conclusão os PJs estiverem, mais forte ela será.

A Pequena Vila e os Terrores que a Cercam

Se a aventura tiver início ainda na estrada, personagens com deslocamento 9 m gastarão 3 horas de caminhada até serem envolvidos por uma leve neblina que os desviará para uma pequena vila. Os PJs montados em cavalos ou pôneis conseguem percorrer a distância em menos tempo.

Referências Codificadas

As seguintes referências numeradas dizem respeito aos locais indicados no mapa.

♥ Todas as portas e janelas da vila estão bloqueadas com madeira pelo lado de fora. Salve as áreas 0, 4 e 5.

♥ Trate todas as paredes da vila como *paredes de madeira de 15 cm de espessura, CD 20 para derrubar, dureza 5, 60 PV, CD 21 para escalar*.

♥ Trate todas as portas da vila como *portas de madeira simples de 2,5 cm de espessura, dureza 5, 10 PV, CD 15 para derrubar*.

o.Taverna

A porta entreaberta bate toda a vez que o vento sopra. Há um som constante da madeira estalando à noite como se o local estivesse se equilibrando. Ora para a esquerda, ora para a direita. As mesas estão cobertas com o pó do que a muito não é usado. Há uma escada que leva para o segundo andar. E uma passagem sem porta entre a escada e o final do balcão leva a uma sala escura.

Caso alguém tente identificar da onde vem o som da madeira deixei-o fazer um teste de Ouvir, mas independente do resultado, depois de feito o teste, o som irá cessar. Caso ninguém tente, ele se perderá na memória dos jogadores assim que estiverem preocupados com outras coisas. Se voltarem a questionar sobre esse som, diga que não o escutam mais.

Se aproximar da escada e tentar enxergar o que há no segundo andar não é muito eficiente. Aparentemente não há som vindo do segundo andar, caso alguém tente um teste de Ouvir o máximo que ouvirá é o som da própria respiração dos PJs.

♥ Trate a porta principal como uma *porta de madeira boa de 3,5 cm de espessura, dureza 5, 15 PV, CD 18 para derrubar*.

1.Cozinha

Estantes e prateleiras em todas as paredes, com muita quinquilharia e o que um dia já foi comida. No centro, cheia de panelas, uma mesa longa.

Essa parte da taverna é a cozinha misturada com a despensa. Este é o cômodo cujo os jogadores viram a passagem, mas a sala estava escura, entre o balcão da área 0 e a escada que leva para o segundo andar. Não há som vindo dele. É um lugar abandonado como todo o resto. As prateleiras estão cheias, mas nada do que há nelas está em bom estado. Não há

comida, nem bebida. Aqui os jogadores podem encontrar alguns itens, bem como: sacos, pedaços de corda pequenos, pé-de-cabra, mais algumas garrafas vazias, velas e castiçais, esse tipo de coisa. Todos os itens não estão em condição de serem usados, exceto as velas e os castiçais, há 1d8 velas nessa área e 1d4 castiçais. Também há um pé-de-cabra que os PJs podem usar.

2.Sala Oculta

Um pequeno aposento escondido. Sem porta, apenas uma janela bloqueada.

Esta é uma parte isolada da taverna, a única entrada é pela janela (bloqueada pelo lado de fora), ou derrubando a parede pelo lado de dentro da taverna. A porta aqui foi bloqueada, os personagens podem encontrar essa área tateando a taverna às cegas, em meio as brumas.

3.Corredor

Um corredor. Parede de um lado e quatro portas do outro. Uma delas, a última está trancada com madeira pelo lado de fora. As paredes desse corredor têm dois suportes para tochas, do lado oposto as portas.

Diferente das outras portas da vila, essas não estão bloqueadas com madeira, exceto a última. Todas as portas estão trancadas, embora as chaves não estejam em nenhuma parte da taverna. É possível arrombar as portas, elas estão emperradas.

♥ Trate as portas das áreas 4 e 5 como *portas de madeira simples de 2,5 cm de espessura, dureza 5, 10 PV, CD 13 para derrubar*.

4.quarto 1

Um quarto simples. Duas camas de solteiro, uma janela e um criado-mudo entre as camas. Há uma bacia vazia em uma das camas.

Um quarto para viajantes. A janela está fechada (bloqueada com madeira pelo lado de dentro).

5.quarto 2

Um quarto com sacada, quatro camas de solteiro e uma mesa.

Não há nada no quarto que possa impedir a passagem até a sacada. Havia uma porta, mas esta está quebrada. Na sacada é possível enxergar o que há do lado de fora da taverna (a descrição está na área 6) e também a sacada do quarto ao lado

(área 6). É possível atravessar desse quarto para a área 6 (um teste de Saltar CD 15) pela sacada, evitando assim passar pela porta que está bloqueada.

6.quarto 3

Existem histórias que falam de monstros grandes, mas elas não têm provas ou desenhos. Aqui temos algo que poderia ser a mordida de um desses monstros, mas não temos monstros. É como se algo tivesse abocanhado esse quarto e o engolido, ele deixou de existir.

A quarta porta do corredor está bloqueada (ao contrário das outras três). A visão desse quarto para aquele que retirar o bloqueio e adentrá-lo, ou apenas espia-lo do quarto ao lado é a mesma, o quarto está destruído. Metade do quarto, incluindo o que seria a sacada, não existe. A madeira está partida, quebrada num todo de ponta a ponta. Só é possível dar uns poucos passos a frente, pois a frente não há chão. Andar aqui exige cautela, e um teste de Equilíbrio CD 15 caso não tomem cuidado ao caminhar nessa área. Movimentar-se sem cuidado, ou saltar da área 5 para a 6 (ou vice-versa) exige um teste de Reflexos CD 16, pois a madeira irá partir, abrindo uma passagem para a área 0 (1d6 pontos de dano de queda).

continuando: outra visão está a frente dos olhos de quem observa desse andar, o lugar onde estão:

A pequena vila está deserta. Ao que parece nem os mortos se lembram desse lugar. Uma misteriosa névoa toma conta de tudo, deixando duas, talvez três casas a frente da taverna.... Alguns pássaros sobrevoam o céu sem estrelas, como quem observa a vila e os seus visitantes...

São corvos que sobrevoam a vila. Não atacam os PJs ainda que sejam atacados primeiro. No máximo irão se afastar e continuar observando. Estes corvos não estarão aqui no caso dos PJs estarem nessa área próximos da conclusão da aventura, quando a chuva está bastante forte.

7.Barbearia

Uma casa sem porta, com a janela quebrada. O chão está cheio de buracos, o lugar é simples, quase não existem objetos aqui. Só uma passagem no fundo que deve levar para outro quarto.

Tem uma placa na entrada, "barbeiro". Este não é um lugar muito amplo. A janela está quebrada e existem vários buracos no chão. Na cadeira do barbeiro, que está de costas para a entrada da barbearia e visível pela janela quebrada, tem um

esqueleto humanoíde, sem cabeça, usando um avental. Todo o material que está contido nas gavetas do balcão em frente a cadeira são itens antigos, que já não funcionam mais, todos ferramentas para o ofício.

8. quarto do barbeiro

Uma cama e um baú, um quarto pequeno e simples.

O segundo cômodo da área 7 é um quarto pequeno, com uma cama e um baú (vazio).

9. Amazén

Um grande galpão, talvez o melhor abrigo da vila. Ao menos parece resistir mais alguns anos antes de vir abaixo.

Sem janelas, só é menor que a taverna. No entanto também é a construção mais simples da vila. Possui um cômodo apenas, repleto de prateleiras, com muitas estantes. O lugar está cheio de itens simples, mas tudo o que há nele não resistiu ao tempo.

♥ Trate a porta principal como uma *porta de madeira boa de 3,5 cm de espessura, dureza 5, 15 PV, CD 18 para derrubar*.

10. Casa 1

A menor de todas as casas, um pequeno cômodo. O lugar não tem janelas. A única ventilação vem do vão que a porta deixa com relação ao chão e de um pequeno buraco, sem proteção alguma na parte mais alta da casa. Todo o lugar está empoeirado e repleto de teias de aranhas.

É o lugar que está em pior estado, o menor de toda a vila. A mesa está coberta com grossas camadas de pó. Nas gavetas emperradas ainda estão muitos papéis que esfãrelam-se, tornando-se pó ao menor contato com eles. O lugar tem muitas teias de aranha.

11. Casa 2

Essa casa mais parece um lugar para guardar troféus. Tudo está coberto com lençóis, empoeirados, mas intactos.

Aqui não há camas ou qualquer outro sinal de que era usada por uma família, ou qualquer pessoa que de fato morasse nessa casa. Na entrada há dois espelhos, em lados opostos, cobertos com pano e tomados pelo tempo. Na parede em frente a entrada há uma moldura vazia.

12. Casa 3

Um lugar com sinais de combate, mas confortável. Móveis quebrados e atirados pelo chão.

Nem humilde, nem rica. Vários móveis e um fôgão a lenha que parece ser mais novo que toda a vila. A única janela da casa está voltada para a Casa 4 (área 13).

13. Casa 4

A maior das casas, a única cuja a decoração ainda resiste. Seus tapetes, ainda que mal tratados, os quadros e a prataria refletem um pouco da luxuosa vida que um dia essa casa abrigou.

A janela de um dos quartos está de frente para a janela da casa 3 (área 12). E no outro quarto a janela mostra a barbearia (área 7).

Armadilhas

Algumas armadilhas que podem ser usadas. Pondere antes de usá-las. À sua vontade, elas poderão ser encontradas em qualquer área da aventura, escondidas ou não.

🔴 **Bola-de-Cobre (3):** (ND 1) +8 corpo a corpo (1d4-1/x3); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 20).

Trata-se de uma esfera de cor semelhante ao cobre. É aberta torcendo os pólos em direções contrárias. Quando tentam forçá-la, sem desarmar a armadilha, ela é ativada, revelando uma agulha. Essa esfera contém uma moeda de prata, na forma de um losango em seu interior. A moeda terá um furo no centro, caso não seja aberta corretamente, desarmando a armadilha previamente.

🔴 **Cubo-de-ossos:** (ND 1) +10 corpo a corpo (1d4/x3); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 20).

Quando cubo-de-ossos é ativado, pequenas garras feitas de ossos atravessam todo o cubo pegando em cheio a mão de quem o manuseia. O cubo funciona como um quebra-cabeça e suas "peças" estão bagunçadas.

Encontros & Tesouros

Os encontros a seguir são opcionais, como Mestre, você decide quais usará ou não. Cabe a você perceber quais desafios o grupo de PJs poderá

enfrentar em condições justas.

Inquilinas (NE 1 - 3): Existem teias de aranha espalhadas em todas as áreas, mas não são grandes, nem representam um perigo real. Elas podem estar no teto, nos móveis, nas paredes, em qualquer área. Mexer nas teias pode revelar a presença de 4d4 aranhas caçadoras.

Táticas: As aranhas atacarão os PJs, sem maiores preocupações com estratégias, instintivamente.

🐜 **Aranha Monstruosa, Miúda (4 - 16):** 2 PV cada.

Das teias saem aranhas do tamanho de um gato. É hora de caçar!

Soldados (NE 1): No cômodo oculto da taverna (área 2), que só pode ser acessado pelos fundos, entrando pela janela ou quebrando a parede que separa este cômodo do resto da taverna, existem dois esqueletos humanoídes caídos no chão. Assim que os PJs entram nessa sala, os dois esqueletos se levantam para o combate.

Táticas: Ambos os esqueletos não possuem armaduras ou armas. Atacarão os PJs mais próximos usando as suas garras.

Tesouro: Estão largados no chão; um saco com vinte peças de prata e dois frascos (cheios) de óleo; *Livro do Jogador*.

👤 **Esqueleto de Combatente Humano (2):** 6 PV cada.

Os esqueletos estão se levantando, no lugar dos olhos têm pontos de luz avermelhada cintilando. Eles vão atacar!

Roedores (NE 1): Mexer em qualquer objeto nas áreas 0 e 1, bem como um teste de Procurar CD 12 revelará a presença de três ratos.

Táticas: Os roedores das áreas 0 e 1 não atacarão se não forem atacados.

🐭 **Rato (3):** 1 PV cada.

Barbeiro (NE 1): Ele está originalmente na área 8, o segundo cômodo da barbearia. Os PJs encontram esse zumbi se forem ao encontro dele, ou se permanecerem por algum tempo na área 7, fazendo algum tipo de barulho.

Táticas: O zumbi atacará qualquer ser vivo que encontre.

👤 **Plebeu Humano Zumbi (1):** 16 PV.

Gemidos de dor e agonia tomam conta do ar. Ganham forma em um corpo consumido por ver-

mes. Decomposto... com um avental branco e rasgado, ele está vindo na direção de vocês, o barbeiro.

Pesadelo (NE 2+): Originalmente não existem zumbis, esqueletos, nem aranhas na área 9. Aproveite que esse lugar está cheio de coisas e abuse dos *Objetos Animados (Livro dos Monstros)*, aqui existe uma diversidade muito grande de itens. Mas procure não usar itens muito grandes. O interessante é que sejam realmente pequenos. Instigue os jogadores a sensação de que estão sendo observados. Permita que façam testes de Ouvir, Procurar e Observar, CD 10. São os objetos do armazém que começam a ganhar vida.

Só há duas maneiras de escapar desse encontro. Uma é saindo do armazém e a outra seria derrotando todos os objetos nele. Mas seriam muitos objetos e ainda que os PJs sejam capazes de sobreviver a todos, talvez não sejam capazes de sobreviver ao desafio final da aventura. Se necessário, lembre que fugir é uma opção.

Táticas: Os objetos que forem animados, cedo ou tarde cercarão os PJs e atacarão todos os que puderem alcançar, até a morte.

☠ **Objeto Animado (?): ?**

As paredes estão falando. O barulho de quem os observa vem de todas direções. As prateleiras estão esvaziando, o depósito está vivo.

Caçadores (NE 2): Caso os personagens viagem sem montaria antes de encontrarem a pequena vila, poderão ser atacados por lobos.

Táticas: Os lobos atacarão os PJs tentando separá-los até que possam flanquear algum deles, sem esquecer dos demais.

☠ **Lobo (3):** 13 PV cada.

Mortos-Vivos (NE 3+): Falhar ao desarmar a armadilha cubo-de-ossos, ou permanecer toda a noite em uma mesma área, traz para a vila a presença de esqueletos tamanho médio (o esqueleto sem cabeça da área 7 se juntará aos demais). Caso os PJs tenham vencido um encontro com lobos no início da aventura, eles estarão de volta aqui.

Táticas: Eles irão marchar até a entrada e depois se dispersar em busca dos personagens. Se o grupo dos PJs estiver trancado em alguma área, os esqueletos tentarão forçar uma entrada, escalar o local, etc. Não desistirão dos PJs até serem derrotados, ou até o término da aventura.

☠ **Esqueleto de Combatente Humano (11):** 6 PV

cada.

☠ **Esqueleto, lobo (3):** 13 PV cada.

Ossos Animados (NE 1+): A falha ao desativar cada armadilha *bolas-de-cobre* (assim como permanecer toda a noite em uma mesma área) traz para a vila uma série de esqueletos miúdos em forma de mãos e outros ossos em separado.

Táticas: As mãos esqueléticas irão se espalhar lentamente por toda a vila atrás dos PJs.

☠ **Esqueletos miúdos e pequenos (6+):** 1 PV cada.

Ameaça Constante (NE 1): Toda a vila está tomada por uma misteriosa névoa. Sempre que os PJs tentarem partir da vila, antes que tal névoa se dissipe, poderão ser atacados por morcegos, ou não. Na primeira tentativa dos PJs irem embora apenas descreva o som que os morcegos fazem, diga que parecem ser muitos. Se o aviso não for suficiente e houverem outras tentativas, use este encontro com 1d10 morcegos para cada tentativa.

Táticas: Os morcegos atacarão os PJs enquanto estes estiverem tentando partir. Eles não sairão da proteção da neblina.

☠ **Morcego (10):** 1 PV cada.

Mensageiro (NE 1): No caso dos PJs estarem viajando com montaria antes de encontrarem a vila, momentos antes do grupo ser envolvido por uma misteriosa névoa, um corvo os atacará.

Táticas: O corvo atacará o PJ que estiver mais distante do resto do grupo e fugirá caso seja atacado e sobreviva.

☠ **Corvo (1):** 1 PV.

Espreitadores (NE 1): Após a conclusão da aventura os corvos irão violar os corpos dos PJs que tiverem tombado em combate, mas também podem vir a ser um novo desafio caso o grupo insista em permanecer na vila depois da neblina ter desaparecido.

Táticas: Os corvos atacarão os PJs, assim como atacam o corpo de qualquer PJ morto no chão. Se forem atacados irão se afastar, mas voltarão em 1d4 rodadas.

☠ **Corvo (6):** 1 PV cada.

Moradores (NE 3): Ao que parece a presença do grupo dos PJs incomodou os antigos moradores da vila.

Táticas: Os zumbis sairão da terra e atacarão

qualquer ser vivo que encontrem.

☠ **Plebeu Humano Zumbi (7):** 16 PV.

A chuva está cada vez mais forte. Uma verdadeira tempestade está se formando. A misteriosa névoa que dominava a vila está se dissipando. Tornando-se fina, mostrando o que existe atrás dela, zumbis. Mortos-vivos cheios de fome. Eles agonizam por carne e sangue. Saindo da terra onde foram enterrados. Marchando em direção a comida. Eles estão atrás de vocês.

Conclusão

Existem quatro formas de concluir essa aventura.

1. Os PJs estão no meio da vila quando são cercados pelos monstros e já não têm mais pra onde fugir. Nesse caso o inevitável irá acontecer e cedo ou tarde o grupo virá a falecer.
2. Os PJs escolheram se abrigar em uma das casas e conseguiram manter a maioria dos inimigos afastados. Embora eles não pudessem sair da casa o número de monstros que os alcança deve ser pequeno o bastante para que possam enfrentar. No momento que estiverem livres dos monstros na parte de dentro da casa, perceberão que já não se houve mais o barulho de monstros do lado de fora. Olhando para o lado de fora, aquela névoa misteriosa começa a desaparecer lentamente, revelando caminhos antes ocultos. Agora o grupo dos PJs pode escolher que caminho irá seguir e assim poderão encontrar um dos domínios de *Ravenloft*.
3. O grupo pode ter corrido em direção da névoa quando os monstros começaram a surgir. Então podemos assumir que os PJs morreram mutilados por vários ataques de mortos-vivos que estariam na bruma, ou podemos assumir que em meio as brumas depois de correrem por algum tempo, a névoa começa a se desfazer e os PJs estão em algum lugar, perdidos em algum domínio de *Ravenloft*.

Não existem valiosos tesouros em pedras preciosas. Estar vivo pode não parecer uma benção na maioria das vezes, mas acreditem, é o tesouro mais valioso que poderiam conquistar. Por enquanto vocês o têm.

Assim essa aventura acaba.

A tempestade passou, só restou uma chuva calma e fina, que irá acompanhá-los em seu novo caminho.

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LICENSE VERSION 6.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Guide found at www.wizards.com/d20 (the "d20 System Guide"), incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, non-sublicensable, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of this License and the d20 System Guide.

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Quality Standards

The nature of all material You use or distribute that incorporates the Licensed Articles must comply with all applicable laws and regulations, as well as community standards of decency, as further described in the d20 System Guide. You must use Your best efforts to preserve the high standard and goodwill of the Licensed Trademarks. In order to assure the foregoing standard and quality requirements, Wizards of the Coast shall have the right, upon notice to You, to review and inspect all material released by You that uses the Licensed Articles. You shall fully cooperate with Wizards of the Coast to facilitate such review and inspection, including timely provision of copies of all such materials to Wizards of the Coast. Wizards of the Coast may terminate this License immediately upon attempted notice to you if it deems, in its sole discretion, that your use of the Licensed Articles does not meet the above standards.

5. Termination for Breach

In the event that You fail to comply with the terms of this License or the d20 System Guide, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. Except as otherwise specified herein, you will have 30 days from the date of the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately. If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

In Wizards sold discretion, Wizards may allow You to continue to use the License for Licensed Articles which otherwise comply with the terms of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will conform in all respects to the updated or revised terms of this License. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast
c/o Publishing Division
Attn: Roleplaying Games Department
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.